Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora
Vol.2, No.4 Desember 2023
e-ISSN: 2962-1127; p-ISSN: 2962-1135, Hal 113-121
DOI: https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1698

Pengembangan Media Pembelajaran Lemari Pintar Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas VSD/MI

Oktianingsih Ari Rusmianto[1] ,M. Iqbal Baihaqi[2] ,Minto Santoso[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan [1,2]
Program Studi Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan [3]
Email: rusmiantookti@gmail.com[1], m.iqbalbaihaqi.blitar@gmail.com[2,]
Pu3mizan@gmail.com[3]

Abstrak *The inadequate condition of the infrastructure and the lack of teacher creativity in makinglearning media becomes an obstacle for students so that it is difficult to understand the subject matter. This study aims to (1) determine the development of smart cupboard media for fifth grade students of SD / MI (2) to determine student responses to instructional simulations of smart wardrobe learning media for class V SD / MI students (3) to determine the steps for using smart wardrobe media for grade V SD / MI students. This type of research uses the RnD approach, by adopting the research steps of the Borg and Gall model, only up to seven stages. The instruments used in this study included questionnaires, interview guides, and observation sheets. The trials were carried out internally and externally. Internally to find out the feasibility of the product, while internally to find out the student's response to the media and the steps for using smart wardrobe learning media using a pre-experimental design research design type one-shoot case study. The results of the eligibility of the media expert validator are 84%, material experts 90% and linguists 82%. So the smart wardrobe learning media is suitable for learning. The results of the questionnaire student responses to the media had an average of 89%. The steps for the smart wardrobe learning media consist of 8 steps.*

Keywords*: Smart Wardrobe Learning Media, V SD, RnD*

Abstrak Kondisi sarana prasarana yang belum memadai dan kurangnya kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran menjadi kendala terhadap siswa sehingga kesulitan untuk memahami materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran lemari pintar untuk siswa kelas V SD/MI (2) mengetahui respon siswa terhadap simulasi instruksional media pembelajaran lemari pintar untuk siswa kelas V SD/MI (3) mengetahui langkah-langkah penggunaan media pembelajaran lemari pintar untuk siswa kelas V SD/MI. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan RnD, dengan mengadopsi langkah penelitian model Borg and Gall hanya sampai tujuh tahapan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini antara lain angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Uji coba dilakukan secara internal dan eksternal. secara internal untuk mengetahui hasil kelayakan produk, sedangkan secara internal untuk mengetahui respon siswa terhadap media dan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran lemari pintar dengan menggunakan rancangan desain penelitian pre-experimental design jenis one-shoot case study. Hasil kelayakan dari validator ahli media 84%, ahli materi 90% dan ahli bahasa 82%. Maka media pembelajaran lemari pintar layak digunakan untukpembelajaran. Hasil angket respon siswa terhadap media memiliki rata-rata 89%. Langkah-langkahmedia pembelajaran lemari pintar terdiri dari 8 langkah tahapan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Lemari Pintar, Kelas V SD, RnD

PENDAHULUAN

Hamalik (dalam Arsyad, 2002:15) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan rasa minat, ketertarikan dan keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan giatbelajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran guru masih

Received Agustus 03, 2023; Revised September 01, 2023; Accepted Oktober 09, 2023
* Oktianingsih Ari Rusmianto, rusmiantookti@gmail.com

menggunakan metode ceramah dan menggunakan media cetak saja. Selama proses pembelajaran berlangsung guru yang aktif dibandingkan siswanya. Dengan keadaan yang seperti itu pembelajaran jadi berpusat kepada guru. Akhirnya pembelajaran menjadi pasif dan siswa tidak aktif. Hal ini diakibatkan karena guru kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan sarana prasarana belum mendukung kegiatan pembelajaran maksimal. Upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi masalah di atas menggunakan media pembelajaran berbasis visual jenis tiga dimensi. Media ini menampilkan gambar yang nyata berkaitan dengan lingkungan dan kuis permainan dalam pembelajaran tema lingkungan sahabat kita pada siswa kelas V SD/MI.

Menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002:79-101) mediaberbasis visual (*image*) memiliki peranan yang sangat penting pada proses pembelajaran. Media jenis visual dapat menjadikan siswa untuk lebih mudah memahami materi dan menjadikan siswa lebih mudah untuk mengingat materi pelajaran yang disampaikan. Media visual memberikan dampak positif bagi siswa untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan ilustrasi nyata di masyarakat.

Penelitian relavan menurut Respati Syam Utami Tahun Pembelajaran (2014) dengan judul penelitiannya *"Pengembangan Media Pembelajaran Kotakdan Kartu Misteri (KOKAMI) Pada Materi Tekanan Untuk SMP Kelas VIII2014/2015.* Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media. Hasil penilaian dari validasi materi memberikan rata-rata penilaian 88% dan validasi media memberikan rata-rata penilaian 93%. Sedangkan uji coba kelompokkecil siswa memberikan rata-rata penilaian 83,9%. Berdasarkan analisis data yang diperoleh pengembangan media kokami diperoleh kriteria sangat baik. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti membuat judul penelitian **"Pengembangan media pembelajaran lemari pintar tema lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V SD/MI"**.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk, menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk sehingga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2016:297). Pada penelitian hanya sampai tujuh tahapan karena keterbatasan biaya dan waktu peneliti. Desain penelitian mengadopsi dari model penelitian Brog & Gall yang dimulai dari tahap (1) potensi dan masalah; (2) melakukan penelitian dan pengumpualan data; (3) mendesain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7)revisi produk Sugiyono (2013:298).

Uji coba dalam kelompok kecil dilakukan peneliti di UPT SD Negeri Pakisrejo 01 pada siswa kelas V dengan jumlah subjek penelitian 16 anak. Guna mengetahui hasil uji coba peneliti menggunakan teknik pengumpulan data antara lain (1) Angket digunakan peneliti untuk mengetahui hasil kelayakan produk dan respon siswa terhadap media pembelajaran lemari pintar, (2) wawancara terstruktur digunakan untuk memperoleh tanggapan responden terhadap penerapan media pembelajaran lemari pintar, (3) lembar observasi berupa cheklist dan catatan lapang dilakukan peneliti untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media pembelajaran.

Teknis analisis data yang dilakukan pada penelitian ini secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran dari validator serta hasil wawancara kepada siswa setelah penerapan media pembelajaran lemari pintar. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media, validasi materi dan validasi bahasa serta hasil perolehan angket respon siswa untuk mengetahui efektifitas media untuk pembelajaran. Skala yang digunakan untuk menghitung validitas media dan respon siswa menggunakan skala likert 1-5. Skala memiliki deskripsi yang berarti angka 1 berarti sangat kurang baik, angka 2 berarti kurang baik, angka 3 berarti cukup baik, angka 4 berarti baik, angka 5 berarti sangat baik. Responden diminta untuk memilih salah satu dari lima pilihan jawaban yang ditulis dalam bentuk angka. Guna mengetahui hasil dari validasi dan respon siswa terhadap media pembelajaran lemari pintar yaitudengan mengubah nilai angket menjadi data interval. Setelah hasil data diubahlangkah selanjutnya memisahkan kategori skor dihitung dengan rumus berikut:

Keterangan :

Rumus : T x Pn

T : Total jumlah seluruh responden yang memilihPn: hasil nilai yang di pilih responden

Hasil penjumlahan angket validasi dan angket respon kemudian diolahmenjadi nilai presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \cdots \%$$

Keterangan :

Tse : Total skor empirik (jumlah hasil keseluruhan dari responden)

Tsh : Total skor maksimal (skor maksimal penilaian indikator soal padaangket)

Kriteria Pencapaian Nilai Validasi dan Respon siswa

No.	Kriteria PencapaianNilai (kefektifan)	Tingkat Efektivitas/Validitas
1.	81,00% - 100%	Sangat layak untuk digunakan.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup layak untuk digunakan
3.	41,00% - 60,00%	Kurang layak untuk digunakan
4.	21,00% - 40,00%	Tidak layak untuk digunakan
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak layak untuk digunakan

Sumber: (Sa'dun: 2013,Instrumen Perangkat Pembelajaran)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk "mediapembelajaran lemari pintar" sebagai alat bantu untuk bahan mengajar materi pembelajaran kelas V dengan tema lingkungan sahabat kita. Media Pembelajaran lemari pintar dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tematik berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. "Media pembelajaran lemari pintar" didesain dengan jumlah 29 kotak yang terdiri dari 25 kotak soal, 1 kotak hadiah, 1 kotak *punishment*, 1 kotak misterius, dan 1 kotak hadiah. Pada bagian luar lemari media ini didesain menggunakan gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran. Gambar-gambar yan akan didesain pada luar media pembelajaran "lemari pintar" meliputi: (1) gambar menjaga ketersedian air dan cara menghemat air yang akan digambar pada bagian luar depan lemari, (2) bagian gambar samping kanan peneliti akan mendesainnya dengan gambar keragaman sosial dan jenis kegiatan ekonomi, (3) bagian gambar samping kiri akan digambar seorang yang mencuci pakaian dan orang yang kerja bakti membersihkan sampah plastik. Kedua gambar ini berkaitan dengan pengaruh kualitas air dan menjaga air agar tidak tercemar serta mencegah bahayabanjir, penyakit yang disebabkan oleh limbah plastik, sedangkan (4) bagian belakang akan digambar sebuah pemandangan pedesaan yang asri dengan menandakan sumber kualiatas air yang jernih dan layak dikonsumsi. Tampilan media pembelajaran lemari pintar sebagai berikut:

Gambar 1. Gambar Media Pembelajaran LemariPintar Tampak Dari Depan Dan Belakang

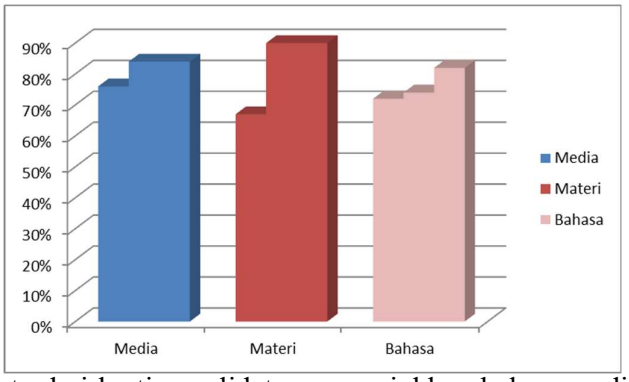
Gambar 2. Gambar Media Pembelajaran Lemari Pintar Tampak Dari Samping Kanan Dan Samping Kiri

Gambar 3. Gambar Media Pembelajaran Lemari Pintar Tampak Dari atas Dan Bagian Dalam

Gambar 4. Gambar Kartu Materi dan Soal Media Pembelajaran Lemari Pintar

Media pembelajaran lemari pintar dikembangkan berdasarkan saran dan masukandari para validator. Materi pembelajaran tematik tema lingkungan sahabat kita dalam media pembelajaran lemari pintar dirancang dengan jelas dan menarik serta disertai gambar-gambar yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-sehari sehinggadapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran lemari pintar sebelum diujicobakan divalidasikan terlebih dahulu kepada tiga validator yang terdiri dari 3 validator media, 3 validator materi dan 3 validator bahasa. Media pembelajaran lemari pintar divalidasikan sebanyak tiga kali untuk mencapai nilai efektifitas media. Hasil dari validasi media, materi dan bahasa berturut- turut mengalami kenaikan. Hasil tersebut dapat dilihat dalam bentuk diagram batang dibawahinI



Hasil rata-rata dari ke tiga validator menunjukkan bahwa media pembelajaran lemari pintar sangat layak untuk digunakan untuk materi pembelajaran lingkungan sahabat kita dan siap untuk diujicobakan. Hasil akhir dari perolehan validasi menunjukkan 84% dari ahli media dimana media dilengkapi dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan kartu materi dan kartu soal yang di desain dengan sangat menarik. Hasil dari validator materi rata-rata 90% menunjukkan bahwa media pembelajaran lemari pintar telah sesuai dengan materi tema lingkungan sahabat kita dengan indikator yang ditetapkan. Perolehan dari validator bahasa menunjukkan rata-rata 82%yang berarti bahasa yang digunakan dalam media

sudah sesuai dengan ejaan dan sangat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran lemari pintar setelah diujicobakan menunjukkan bahwa memberikan respon yang baik untuk proses pembelajaran. Hasil dari respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3.3 Hasil Perolehan Nilai Angket Respon siswa

Responden	Total Skor
1	61
2	62
3	61
4	62
5	62
6	63
7	63
8	62
9	61
10	62
11	64
12	64
13	64
14	65
15	65
16	66
Jumlah Skor	1007
Rata-rata (%)	89%

Data tabel di atas menunjukkan hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran lemari pintar diperoleh presentase sebesar 89%. Hal inimenunjukkan media yang dikembangkan peneliti mendapatkan respon yang sangat baik dan dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa belajar menggunakan media pembelajaran lemari pintar membuat siswa merasa senang dan tertatik untuk mengikuti pembelajaran serta membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Karena pada media ini dilengkapi dengan ringkasan materi pelajaran dan latihan-latihan soal.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran lemari pintar dikatan valid oleh tiga validator dan media siap untuk diujicobakan. Hasil penilaian angket dari validator media yang mendapatkan nilai

tertinggi terdapat pada nomer (1) kesesuain “media pembelajaran lemari pintar” dengan tujuan pembelajaran, (2) Kesesuain “media pembelajaran lemari pintar” dengan materi (3) Kemampuan Media sebagai stimulus belajar siswa, (7) Gambar media sesuai dengan materi pembelajaran. Validasi materi menunjukkan pada angket nomer (6) kesesuaian materi dengan materi ajar, (7) kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, (15) materi dapat dijelaskan dengan media. Penelian angket dari validator bahasa yang tertinggi terdapat pada nomer (3) bahasa yang digunakan komunukatif, (7) kalimatyang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami, (10) konsisten dengan penggunaan simbol dan tanda baca. Instrument penelitian ini di kutip dari buku karya Sa’dun Akbar yang berjudul Intrumen Perangkat Pembelajaran.

Hasil penilaian angket validasi dari validator media diperoleh presentase sebesar 84%, angket validasi materi diperoleh 90% dan angket validasi bahasa diperoleh 82%. Dalam buku Sa’dun Akbar nilai rentang kriteria efektivitas 81,00%- 100% yang artinya sangat layak. Kesimpulan dari validasi media produk media pembelajaran lemari pintar sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari respon siswa diperoleh presentase sebesar 89%. Dalam buku Sa’dun Akbar nilai rentang kriteria 81,00%-100% yang artinya sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran lemari pintar dapat memberi respon yang baik untuk siswa dalam pembelajaraan. Setalah diterapkan berdasarkan hasil lembar observasi langkah penggunaan kuis media pembelajaran lemari pintar ada yang tidak efektif. Sehingga peneliti merevisi kembali langkah penggunaan kuis media. Adapun langkah penggunaan kuis media setalah diujicobakan dapat dihasilkan langkah- langkah sebagai berikut

Table 3.4 Langkah-Langkah Penerapan Kuis Media Pembelajaran Lemari Pintar

No.	Keterangan
1.	Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran dengan menggunakangambar yang ada di luar media miniatur lemari pintar.
2.	Guru membuat kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa perkelompok. Jangan lupa berikan nama pada setiap kelompok dan pilihlah salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok.
3.	Setelah pembentukan kelompok selesai, ketua kelompok maju untuk melempar dadu terlebih dahulu. Bagi kelompok yang mendapat angka dadu terbanyak berhak untuk memilih materi terlebih dahulu (untuk lemparan dadu selanjutnya bisa dilakukan oleh anggota kelompok yang lain).

4.	Setelah memlilih materi, siswa membuka loker soal sesuai denganperintah loker yang harus dibuka, kemudian siswa diminta untuk berdiskusi menjawab soal yang dipilih tadi dengan batas waktu maksimal 5 menit. Jika dalam memilih materi siswa mendapat kartu hukuman siswa wajib mengikuti hukuman tersebut, apabila dalam memilih materi siswa mendapat kartu kejutan akan mendapat tambahan poin 1, jika dalam memilih soal misterius, maka siswa harus mengambil soal yang ada pada kotak misterius. Khusus soal misterius materi, soal, dan jawaban tidak perlu dikembalikan ke dalam kotak lagi.
5.	Setelah batas waktu selesai, kelompok diwajibkan untuk menjawabpertanyaan secara bergantian.
6.	Setelah menjawab dan diberi skor siswa mengembalikan materi, soal, dan jawaban ke kotak soal yang dipilihnya. Pemberian skor jangan dipaparkan di papan tulis.
7.	Bila semua soal sudah terjawab guru mengumumkan perolehan skortiap anggota kelompok.
8.	Bila semua soal sudah terjawab, kelompok yang mendapatkan skor paling banyak berhak untuk membuka kotak hadiah, sedangkan kelompok yang memperoleh nilai paling sedikit berhak untuk membuka loker *punishment*. Hadiah dan hukuman tersebut bisa di minta ketua kelompok kepada guru.

KESIMPULAN

Hasil presentase dari tiga validator yang terdiri dari ahli media, materi dan bahasa sebesar 84% ahli media, 90% ahli materi dan 82% ahli bahasa sehingga dapat dikatakan produk media pembelajaran lemari pintar sangat layak untuk digunakan. Hasil respon siswa diperoleh presentase sebesar 89%. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran lemari pintar terdiri dari 8 langkah tahapan.

SARAN

Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti masih jauh dari kata sempurna. Karena pada penelitian ini masih diterapkan pada satu kelas dengan uji kelompok kecil. Peneliti berharap media ini dapat dikembangkandan diujicobakan dalam bentuk skala besar dan menjadi inovasi bagi peneliti lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada masyarakat Universitas Islam Balitar, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu

Pendidikan, Ibu Dwi Kameluh Agustina, S.Si., M.Pd selaku Kaprodi PGSD, Bapak M. Iqbal Baihaqi, M.Pd selaku dosen pembimbing I, Bapak Minto Santoso, M.Pd selaku pembimbing ke II yang telah memberikan bimbingan, ke dua orang tua dan teman-teman yang telah memberikan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan artikel penelitianini

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabet, CV.

Utami, Syam Respati, 2014. *Pengembangan Media Kotak dan Kartu Misteri (KOKAMI) Pada Materi Tekanan Untuk SMP Kelas VII, (online), (*http://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/42258/Pengembangan-Media- Permainan-Kotak-Dan-Kartu-Misteri-Kokami-Pada-Materi-Tekanan-Untuk

-Smp-Kelas-Vii&Ved), diakses 19 September 2019.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Jakarta:Kata Pena.