

PENGEMBANGAN MEDIA *PULL UP PHOTO BOX* UNTUK ANAK *SLOW LEARNER* KELAS V DI SDN NGINO II TUBAN

Silvia Ningrum^{1*}, Ina Agustin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

¹ Email: silvianingrum454@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media Pull Up Photo Box. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan yang mengembangkan produk media pembelajaran Pull Up Photo Box. Model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa berupa soal evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa *slow learner* yang berada di kelas V tingkat Sekolah Dasar di SDN Ngino II Semanding Tuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Pull Up Photo Box* yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid serta cukup valid digunakan dengan presentase untuk ahli materi 88%, ahli media 64% dan ahli bahasa 83% serta dilakukan sedikit revisi produk dari masukan para ahli sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media *Pull Up Photo Box* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru 92% dan angket respon siswa 88%. Dan hasil tes siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai N-Gain 0,5 termasuk kriteria sedang sehingga media dinyatakan efektif. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa media *Pull Up Photo Box* yang dikembangkan layak/valid, cukup valid, sangat praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Pull Up Photo Box, *slow learner*, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dan bermanfaat bagi manusia, melalui pendidikan manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf hidupnya. Pendidikan merupakan hak asasi seluruh warga Negara Indonesia, dimana setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan. Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional pasal 5 ayat (1) menyatakan bahwa “Setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan apapun kelebihan dan kekurangannya, mereka berhak mendapatkan pendidikan yang baik. Bahkan warga Negara yang tertinggal dalam studinya tetap berhak mendapatkan pendidikan berkualitas yang sesuai dengan kebutuhannya. Dalam istilah anak *slow learner* atau anak yang lambat dalam menerima pelajaran merupakan anak yang mengalami kelambatan dalam proses pembelajaran baik menulis, membaca, maupun berhitung.

Proses pembelajaran juga terdapat beberapa tingkat kecerdasan anak yang berbeda ada yang tingkat kecerdasan anak tinggi dan ada juga yang rendah. Anak yang tingkat kecerdasannya dibawah rata-rata dengan teman seusianya maka anak tersebut dapat dikatakan sebagai anak berkebutuhan khusus jenis *slow learner*. Menurut [1] anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai ciri khusus berbeda dengan anak biasa yang mempunyai kelainan mental, emosional, atau fisik.

Menurut [2] menyatakan bahwa anak *slow learner* merupakan anak yang mengalami kelambatan dalam proses belajar dari teman seusianya. Dimana dalam proses pembelajaran anak ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan sekelompok siswa yang memiliki taraf potensi intelektual yang sama. Jadi anak *slow learner* ini memerlukan bimbingan yang khusus dalam pembelajaran dan dalam menerima materi pembelajaran memerlukan waktu yang sedikit lama dari teman lainnya sehingga dalam pembelajaran anak *slow learner* tidak dapat disamakan dalam memahami materi yang telah disampaikan. Menurut [3] menyatakan bahwa anak *slow*

learner memiliki kognitif dibawah rata-rata, namun tidak bisa disebut dengan cacat. Karena anak *slow learner* adalah anak yang normal tetapi memiliki masalah tidak tertarik belajar didalam sistem pendidikan yang diterima. Kecerdasaan anak *slow learner* dibawah rata-rata dan berada di atas anak tuna grahita dengan demikian anak lamban belajar juga sering di ambang batas. Menurut [4] menyatakan bahwa anak *slow learner* merupakan siswa yang berkebutuhan khusus dan mempunyai kemampuan dibawah rata-rata anak yang seusianya dengan sekor IQ antara 70-90. Maka darai itu anak *slow learner* membutuhkan bimbingan khusus dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas V di SDN Ngino II tuban bahwa terdapat satu siswa perempuan yang bernama “Tutut” yang dinyatakan sebagai anak *slow learner* karena siswa tersebut mengalami kelambatan dalam proses pembelajaran baik dalam membaca, menulis, berhitung, dan dalam memahami materi pelajaran. Sebenarnya siswa ini bisa dalam menulis, membaca dan berhitung tetapi membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama dari teman yang lain, dan dalam menerima materi sedikit kesusahan dalam memahami sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih rendah dibawah nilai rata-rata dan dalam proses belajar mengajarpun tidak dapat disamakan. Selain lambat belajar siswa ini juga cenderung suka sendiri karena rasa percaya dirinya kurang sehingga dalam berinteraksi dengan teman sekelasnya dia mengalami kesusahan. Dan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran sehari-hari untuk anak *slow learner* ini guru kelas V di SDN Ngino II ini masih belum menggunakan media dalam pembelajaran jadi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari hanya menggunakan buku dan papan tulis.

Dalam proses belajar dan pembelajaran pada anak *slow learner* perlu adanya media dalam pembelajaran. Menurut [5] media merupakan suatu hal yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat merangsang pikiran, dapat meningkatkan semangat pada diri siswa, dan dapat menarik perhatian siswa dalam mencapai suatu pelajaran. Menurut [6] menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran sebagai pembawa pesan dengan tujuan untuk menyatakan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian. Menurut [7] mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik dalam belajar, sehingga hasil yang diperoleh meningkat.

media pembelajaran juga berperan penting dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa lebih mudah menerima pelajaran. Menurut [8] mengemukakan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan kualitas dalam proses belajar dan mengajar. Media pelajaran merupakan suatu alat, benda, atau sebuah lingkungan yang terdapat sebuah informasi yang dapat dijadikan sebuah kegiatan pembelajaran, baik untuk siswa maupun gurunya sendiri. Menurut [9] menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang baik berupa fisik atau teknis dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi sehingga mudah untuk mencapai tujuan pelajaran yang telah di tentukan.

Menurut [10] menyatakan bahwa secara umum media pembelajaran terdiri dari manusia, benda-benda, ataupun kegiatan yang mendukung terjadinya interaksi pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan sikap bagi siswa. Media juga terdapat beberapa jenis media, media visual dan media audio visual, salah satu contoh media visual yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar untuk anak *Slow Learner* yaitu media *Pull Up Photo Box*, *Media Pull Up Photo Box* adalah media pembelajaran yang merupakan media visual berupa gambar dan penjelasan mengenai materi pelajaran yang ada di dalam box. Menurut [11] menyatakan bahwa keunggulan dari media *Pull Up Photo Box* adalah dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dikelas inklusi dengan memberikan sebuah kelas yang aktif dan siswa yang interaktif dan media ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi sehingga dapat menjadikan anak tertarik dalam materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Pull Up Photo Box* Untuk Anak *Slow Learner* Kelas V Di SDN Ngino II Tuban”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) dengan menggunakan menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut [12] terdapat lima tahapan dalam melaksanakan pengembangan model ADDIE yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain atau perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE ini dapat digunakan untuk mengembangkan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran dan bahan ajar. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan uji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pada media *Pull Up Photo Box*. Langkah-langkah model ADDIE yaitu: tahap pertama *Analysis* (menganalisis) dilakukan untuk menganalisis masalah-masalah yang terjadi di SDN Ngino II. Pada tahap analisis ini terdapat tiga tahapan yang dilakukan yaitu 1) Analisis kebutuhan pada tahapan ini digunakan untuk menentukan sebuah media pembelajaran. 2) Analisis Karakteristik Siswa untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media *Pull Up Photo Box* yang akan dikembangkan. 3) Analisis Kurikulum untuk menyusun indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (KI) dan kompetensi dasar (KD); tahap kedua *design* (desain), Tahapan yang kedua pada model ADDIE adalah tahapn desain dan perencanaan. Pada tahapan ini peneliti mulai merancang bahan yang akan digunakan untuk membuat media *Pull Up Photo Box*; tahap yang ketiga *develop* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk yang dibuat. Tahapan ini produk dibuat secara rancangan pada tahap sebelumnya. Setelah itu, produk yang sudah jadi akan divalidasi kepada dosen ahli dan guru; tahap keempat *implement* (implementasi), pada tahapan implementasi ini dilakukan uji coba lapangan pada kelas V di SDN Ngino II Tuban dengan salah satu siswa yang mengalami lambat belajar atau *slow learner*. Selama uji coba berlangsung peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang terjadi ketika mengimplementasikan media *Pull Up Photo Box*. Setelah melakukan uji coba siswa diberi lembaran tes untuk mengukur tingkat keefektifan dari media *Pull Up Photo Box*. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *Pull Up Photo Box* dapat dilihat dari angket respon guru dan siswa; tahap kelima *evaluation* (mengevaluasi), pada tahap ini bertujuan untuk menganalisis data kuantitatif media *Pull Up Photo Box* pada tahap implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka media *Pull Up Photo Box* yang dikembangkan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan mulai dari saat pengumpulan data, penyusunan media *Pull Up Photo Box* dan melakukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang telah dihasilkan. Uji coba produk yang dikembangkan meliputi desain uji coba yang dilakukan mulai pengumpulan data, menyusun media *Pull Up Photo Box*, membuat instrument validasi, dan menguji kevalidan produk ke validator. Dalam pelaksanaan uji kelayakan produk dilakukan dengan cara memperlihatkan hasil produk yang telah dikembangkan kepada validator beserta angket yang digunakan oleh validator untuk menilai tingkat kevalidan terhadap media *pull up photo box*.

Subjek dari pengembangan media *Pull Up Photo Box* adalah siswa kelas V di SDN Ngino II Tuban yang berjumlah 1 orang dan guru kelas V di SDN Ngino II Tuban serta tiga validator yaitu validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media *Pull Up Photo Box* adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, respon siswa, keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar yang telah dilakukan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru dan saran dari para ahli.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1) Lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk; 2) Lembar angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk; 3) Lembar tes siswa untuk mengetahui keefektifan produk media *Pull Up Photo Box*.

Teknik analisis data yang digunakan untuk merevisi media *Pull Up Photo Box* agar dapat menghasilkan media yang baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan adalah: pertama, analisis data tingkat kevalidan, data validasi ini diperoleh dari hasil penilaian instrumen penilaian media *Pull Up Photo Box*. Hasil penelitian tersebut disimpulkan dengan kalimat deskriptif. Analisis dilakukan secara statistik dengan ketentuan penilaian menggunakan skala likert. Skala likert di gunakan untuk mengetahui apakah media *Pull Up Photo Box* yang dikembangkan dinyatakan layak

atau tidak untuk digunakan. Menurut [13] berikut adalah rumusan untuk menghitung hasil perolehan:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrumen angket respon guru dan siswa untuk media *Pull Up Photo Box* sebagai table dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kevalidan

Persentase Skor (%)	Kriteria
80.00-100	Sangat Valid
60.00-79.99	Valid
40.00-59.99	Cukup Valid
20.00-39.99	Tidak Valid
0.00-19.99	Tidak Valid

Sumber: [14]

Kedua, analisis data angket respon guru dan siswa. Data kepraktisan pengembangan media *Pull Up Photo Box* diperoleh dari angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert, Menurut [9] rumus untuk menghitung hasil perolehan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrumen angket respon guru dan siswa untuk media *Pull Up Photo Box* dibawah ini:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat Praktis	Tidak Revisi
70-84	Praktis	Tidak Revisi
55-69	Cukup Praktis	Tidak Revisi
50-54	Tidak Praktis	Revisi
0-49	Tidak Praktis	Revisi

Sumber: [13]

Ketiga, analisis data tes siswa. Berikut adalah cara mengetahui hasil belajar siswa slow learner dengan memberikan soal evaluasi berupa soal *pretest* dan *posttest*. Setelah data hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh dari hasil penskoran, maka akan dihitung rata-rata peningkatan hasil belajar dengan perhitungan N-Gain. Menurut [15] rumus untuk mencari Normalized Gain (N-Gain) adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Dengan kriteria N-Gain dibawah ini

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Rendah
$g < 0,3$	Sedang

Sumber: [15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Pull Up Photo Box*. uji coba dilakukan pada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Media ini dibuat dari bahan dasar kardus, dan tempat penyatuan gambar dirangkai dengan cara di lem dikertas karton, dan didalamnya juga terdapat penjelasan materi dan contoh yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yang didesain dengan menggunakan aplikasi canva, yang kemudian dicetak dengan menggunakan kertas foto. Sehingga dalam pembelajaran siswa slow learner lebih mudah menerima materi karena dapat mengamati gambar secara langsung dan mengaitkan dengan kegiaiatan sehari-hari yang ada disekitarnya. Dari hasil analisis data digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Pull Up Photo Box*. yang didasarkan pada hasil validasi para ahli, angket respon siswa dan guru, dan tes siswa.

1. Analisis Data Kevalidan

Penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi ini dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menjelaskan produk media *Pull Up Photo Box* yang dibuat. Para validator menilai produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria yang terdapat di dalam instrumen validasi. Hasil dari validasi diuraikan dapat dilihat sebagai berikut:

a). Validasi Ahli Materi

kriteria validator ahli materi yang dipilih memiliki keahlian dibidang pembelajaran IPA. Hasil penilaian dari ahli materi berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{35} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 88\%$$

Kriteria = Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi yang terdapat 7 poin pertanyaan diperoleh dengan skor 31 dengan presentase 88%. Berdasarkan hasil presentase tersebut media *Pull Up Photo Box* berada pada kriteria sangat valid untuk digunakan dengan sedikit revisi uuntuk melakukan perbaikan sesuai dari saran yang diberikan oleh ahli.

b). Validasi Ahli Media

kriteria validator ahli materi yang dipilih memiliki keahlian dibidangnya. Hasil penilaian dari ahli media berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{50} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 64\%$$

Kriteria = Valid

Hasil validasi ahli media yang terdapat 10 poin pertanyaan diperoleh dengan skor 32 dengan presentase 64%. Berdasarkan hasil presentase tersebut media *Pull Up Photo Box* berada pada kriteria valid untuk digunakan.

c). Validasi Ahli Bahasa

kriteria validator ahli materi yang dipilih memiliki keahlian dibidangnya. Hasil penilaian dari ahli media berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{30} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 83\%$$

Kriteria = Sangat Valid

Hasil validasi ahli bahasa yang terdapat 6 poin pertanyaan diperoleh dengan skor 25 dengan presentase 83%. Berdasarkan hasil presentase tersebut media *Pull Up Photo Box* berada pada kriteria Sangat valid untuk digunakan.

2. Analisis Data Kepraktisan

Pengambilan data kepraktisan dengan mengisi angket respon yang melibatkan siswa dan guru. Hasil dari masing-masing angket adalah sebagai berikut:

a). Angket Respon Guru

Angket respon yang diberikan kepada guru terdiri dari 10 pernyataan. Hasil penilaian dari angket respon guru berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil dari angket respon guru adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 92\%$$

Kriteria = Sangat Praktis

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, media *Pull Up Photo Box* yang telah dinilai oleh guru dengan mengisi angket respon mendapatkan skor sebesar 46 dengan presentase 92%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

b). Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diisi oleh satu siswa yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasil penilaian dari angket respon siswa berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil dari angket respon siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 88\%$$

Kriteria = Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, angket respon siswa yang diisi oleh satu siswa kelas V SDN Ngino II mendapatkan skor sebesar 44 dengan presentase skor 88% memenuhi kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

3. Analisis Data Keefektifan

Pengambilan data tes siswa digunakan untuk menilai keefektifan media *Pull Up Photo Box* yang dikembangkan. Hasil dari tes siswa dihitung dengan rumus nilai N-Gain yang tertera di bawah ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{90 - 80}{100 - 80} = \frac{10}{20} = 0,5$$

Tabel 4. Kriteria N- Gain

Indeks N-Gain	Interpretasi
$0,7 > Ng$	Tinggi
$0,3 \leq Ng \leq 0,7$	Sedang

Ng < 0,3

Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, hasil tes siswa yang diisi oleh satu siswa mendapatkan skor sebesar 0,5 dengan keterangan bahwa apabila indeks N-Gain berada pada rentang nilai $0,3 \leq Ng \leq 0,7$ maka interpretasi atau keterangannya adalah sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Pull Up Photo Box* ini hasil tes yang diperoleh oleh siswa mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

proses pengembangan media *Pull Up Photo Box* yang telah dilakukan yaitu: tahap pertama Analisis (*Analyze*), pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa; tahap kedua Perancangan (*Design*), yaitu pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media *Pull Up Photo Box*, dan menyusun instrumen penilaian media *Pull Up Photo Box*; tahap ketiga Pengembangan (*Develop*), pada tahapan ini peneliti melakukan validasi media *Pull Up Photo Box* kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa; tahap keempat Implementasi (*Implement*), pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa, melakukan tes kepada siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan media *Pull Up Photo Box*, dan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media *Pull Up Photo Box*; tahap kelima Evaluasi (*Evaluate*), pada tahapan ini peneliti mengelola data kuantitatif yang didapat pada saat validasi, angket respon, dan tes siswa.

Berdasarkan hasil uji validasi media *Pull Up Photo Box* diperoleh nilai dari ahli media sebesar 64%, nilai dari ahli materi sebesar 88% dan nilai dari ahli bahasa 83%. Menurut [10] produk media *Pull Up Photo Box* dinyatakan sangat valid apabila rentang skor presentase sebesar 80%-100%. Sedangkan produk media *Pull Up Photo Box* dikatakan valid apabila rentang skor 60%-79%. Maka dari uji validasi media *Pull Up Photo Box* ini dinyatakan sangat valid dan valid sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 92% dan angket respon siswa sebesar 88%. Menurut [9] produk media *Pull Up Photo Box* dikatakan sangat praktis apabila mencapai rentang skor sebesar 85%-100%. Maka dari angket respon siswa dan guru menunjukkan bahwa media *Pull Up Photo Box* ini sangat praktis sebagai bahan ajar.

Berdasarkan hasil tes siswa diperoleh dari perhitungan rumus nilai N-Gain yang diikuti oleh 1 (satu) orang diperoleh nilai sebesar 0,5. Menurut [11] media *Pull Up Photo Box* dinyatakan efektif dengan kriteria sedang digunakan apabila hasil tes siswa mencapai rentang nilai $0,3 < (g) < 0,7$ maka hasil tes siswa menunjukkan bahwa media *Pull Up Photo Box* ini dinyatakan efektif sebagai bahan ajar dengan tingkat efektifitasnya sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akib, E., & Akhir, M. (2022). ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI KELAS RENDAH SD PERTIWI MAKASSAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 37–52. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/28231>
- [2] Ningsih, L. Z., & Silvianetri, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Slow Learner Pasca BDR. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan ...*, 5(2), 118–122. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/8538>
- [3] Marheni, K. I. (2017). Art therapy bagi anak slow learner. *Prosiding Temu Ilmiah Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 154–162. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2185>
- [4] Diansari I., Mega Isvandiana Purnamasari, & Ferry Aristya. (2020). Analisis Faktor Penyebab Anak Lamban Belajar Di Kelas Iii Sd Negeri 1 Pringkuku Tahun Pelajaran 2019/2020. *Repository Stkippacitan*, 1–7. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/343/>
- [5] Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 34–42. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- [6] Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a

- Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7(2), 2749–2759.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/27769/25410>
- [7] Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- [8] Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 5186–5195.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3156>
- [9] Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466>
- [10] Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115-128.
<https://www.academia.edu/download/69449334/pdf.pdf>
- [11] Wisnu Wardana, M. A., Febriana, N., Krida Karina, Y., Mulyono, S., & Sasmito, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pull Out Photo Box Sebagai Upaya Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Pada Sekolah Inklusi Tingkat Dasar. *Improvement: Jurnal Ilmiah Untuk Peningkatan Mutu Manajemen Pendidikan*, 9(1), 42–54.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/improvement/article/view/27330>
- [12] Nurmalsari, Liyana. Akhbar, M. T. S. S. L. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU HEWAN DAN TUMBUHAN (TUHETU) PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 5(1), 1–8.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/6291>
- [13] Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88.
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- [14] Sundari, S. (2023). DESAIN HANDOUT STEAM@HOME BERBASIS TEAM BASE PROJECT PADA MATAKULIAH BIOTEKNOLOGI. *Jurnal Biogenerasi*, 8(1), 394–402.
<https://www.e-journal.my.id/biogenerasi/article/view/2271>
- [15] Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3156>