

PENGEMBANGAN PAPISIM (PAPAN PINTAR SIMBIOSIS) PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA 5 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 5 SISWA KELAS V DI MI AL-MA'ARIF CUMPLENG KABUPATEN LAMONGAN

Budi Ihlusal Amal^{1*}, Saeful Mizan²

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

*Email: budiikhlas99@gmail.com¹

ABSTRAK

Papan Pintar Simbiosis adalah Media yang terbuat dari papan didalamnya menjelaskan macam-macam simbiosis dan contohnya. Selain itu pengguna mendesain Papan Pintar Simbiosis dikemas dalam format permainan. Didalam permainan tersebut ada soal-soal yang harus dijawab oleh siswa secara berkelompok. Berdasarkan dari hasil angket kebutuhan di dapat bahwa guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Sehingga, banyak peserta didik yang belum memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Dengan semakin berkembangnya alat teknologi dalam dunia pendidikan, peneliti mengembangkan media permainan papan pintar. Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran papan pintar simbiosis dan bagaimana kelayakan media pembelajaran papan pintar simbiosis. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan modifikasi model ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi praktisi pendidikan. Media yang dikembangkan telah melalui validasi validasi oleh para validator yang merupakan ahli di bidangnya masing-masing. Hasil validasi ahli materi memperoleh prosentase kelayakan 80% dengan kriteria layak. Hasil validasi ahli media memperoleh prosentasi 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh prosentasi 93% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media papan pintar simbiosis yang dikembangkan sangat layak sebagai media pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran IPA Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 5 Kelas V MI AL-MA'ARIF Cempleng Kabupaten Lamongan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Papan Pintar; Simbiosis

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serentetan perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu [1]. Terdapat sejumlah tujuan yang hendak di capai. Pembelajaran dalam hal ini merupakan suatu kumpulan yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi, berintegrasi satu sama lainnya. Oleh karenanya jika salah satu komponen tidak dapat terinteraksi, maka proses dalam pembelajaran akan menghadapi banyak kendala yang mengaburkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta kreativitas dengan menggunakan tema [2]. Pada model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang

spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud no. 57 Tahun 2014). Namun dewasa ini, dalam penerapan pembelajaran tematik kurikulum 2013 banyak guru yang kesulitan untuk menerapkannya. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar dapat memadukan dan mengaitkan muatan mata pelajaran dalam satu tema dengan luwes dan rapi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan siswa mudah memahami dan menangkap materi yang sedang dipelajari. Hal ini akan berdampak pada siswa jika pembelajaran tematik tidak disampaikan dengan cara yang baik dan benar. Siswa akan sulit memahami materi yang mereka pelajari dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 6 Maret 2021 di MI AL-MA'ARIF Cempleng diketahui bahwa pada saat guru menjelaskan materi siswa kurang antusias dalam pembelajaran, Belum bisa membuat media pembelajaran yang menarik, Kurangnya fasilitas

di sekolah, Tidak semua siswa bisa aktif, hanya beberapa yang bisa aktif jika bertanya atau di tanya, Belajar di luar kelas untuk mencari contoh yang nyata sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh, dan Belum pernah membuat media pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan penyebaran angket pada tanggal 6 Maret 2021 di MI AL-MA'ARIF Cempleng kepada 22 siswa diperoleh data sebagai berikut: Kurangnya siswa yang antusias mengikuti pembelajaran, hanya sedikit siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru, sebagian siswa senang mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, Sebagian siswa sering berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta sedikit siswa yang tertarik pada pembelajaran IPA Materi Simbiosis. Tetapi ada juga siswa yang antusiasnya kurang karena mereka merasa bahwa media yang digunakan untuk menyampaikan materi terkesan biasa saja (hanya menggunakan gambar) dan belum pernah menggunakan media papan pintar pada saat pembelajaran. Dari pembelajaran yang telah diterapkan guru selama ini menyebabkan siswa mengatakan sulit terhadap materi yang dipelajari.

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien [3].

Penggunaan media baru menjadikan pembelajaran tematik menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran berlangsung. Semakin pesatnya perkembangan guru harus menerapkan media pembelajaran yang menarik agar antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berlangsung menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Papan Pintar Simbiosis.

Papan Pintar Simbiosis adalah Media yang terbuat dari papan didalamnya menjelaskan macam-macam simbiosis dan contohnya. Selain itu pengguna mendesain Papan Pintar Simbiosis dikemas dalam format permainan. Didalam permainan tersebut ada soal-soal yang harus dijawab oleh siswa secara berkelompok. Permainan ini juga melatih kekompakan siswa dengan teman bermainnya atau kelompoknya masing-masing. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan berlangsung menyenangkan dan

dapat menarik antusias siswa agar lebih semangat dalam kegiatan belajar di kelas.

Kelebihan media permainan Papan Pintar adalah 1) media permainan papan dapat digunakan di luar pembelajaran sebagai sumber belajar siswa. 2) Tampilan media permainan papan menarik perhatian siswa, dapat membuat siswa senang dan menambah semangat belajar. 3) Media permainan papan pintar dapat melatih sikap positif pada diri siswa, seperti jujur, kesabaran, kepemimpinan, dan tanggung jawab [4].

Fungsi media pembelajaran, dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu: 1) Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar. 2) Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada siswa. 3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar. 4) Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. 5) Akhirnya, media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Dalam pengertian ini, media pembelajaran tidak sekedar berfungsi sebagai alat (aids) tetapi sebagai sumber belajar. Posisi media setara dengan metode dan sumber belajar [5].

Kegunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendirisendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu [6].

Jika dirinci beberapa jenis media secara satu persatu antara dapat disebutkan sebagai berikut: 1) Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi. 2) Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi Media Audio. 3) Media dengan Proyeksi. 4) Televisi. 5) Komputer. 6) Video Tape Recorder (VTR), Video Compact Disc (VCD), Digital Video Disc (DVD). 6) Dan lain-lain [7].

Media Papisim adalah Sebuah Media yang terbuat dari papan didalamnya

menjelaskan macam-macam simbiosis dan contohnya. Selain itu pengguna mendesain Papan Pintar Simbiosis dikemas dalam format permainan. Didalam permainan tersebut ada soal-soal yang harus dijawab oleh siswa secara berkelompok.

Cara bermain media ini mirip dengan cara bermain monopoli. Media PAPISIM dapat dimainkan oleh beberapa kelompok, minimal 2 dan maksimal 4 kelompok. Hal ini dapat disesuaikan dengan jumlah siswa yang berada di setiap sekolah. Sebagai contoh di MI AL-MA'ARIF CUMPLENG, dengan jumlah siswa kelas V 22 anak maka kelas tersebut menggunakan 1 media PAPISIM. Satu media PANSITAR dimainkan oleh 4 kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa. Kemudian setiap perwakilan kelompok melakukan gambrel untuk mengetahui urutan yang bermain. Setelah itu setiap kelompok memilih bidak/pion mereka atau sudah ditentukan oleh guru. Apabila sudah mengetahui urutan permainan maka siswa akan melontarkan lagi dadu untuk mengetahui berapa petak yang harus mereka jalani dan ditempat perhentian petak tersebut berisikan pertanyaan/soal yang harus diselesaikan oleh kelompok. Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab maka kelompok tersebut akan kena hukuman. Bagi siswa yang dapat menyelesaikan terlebih dahulu dan mencapai garis finish dan berhasil menyelesaikan misi lebih banyak maka kelompok tersebut memenangkan permainan PAPISIM.

Manfaat permainan papan bagi anak ada 4 hal: 1) Meningkatkan interaksi sosial, 2) mengasah keterampilan, 3) mengenalkan pelajaran hidup, 4) kemampuan pemecah masalah [8].

Kelebihan media PAPISIM yaitu media dengan desain yang bagus serta menerapkan unsur permainan maka akan membuat siswa menjadi tertarik selama pembelajaran tematik. Sebagai alat pembaharuan agar selama pembelajaran tidak membosankan atau monoton sedangkan kekurangan media PAPISIM dalam penggunaan media ini membutuhkan waktu yang banyak sehingga kurang tepat digunakan untuk mata pelajaran yang waktunya hanya sedikit. Serta dalam pembuatan media ini tidak mudah dan memerlukan waktu dan bahan yang banyak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk media pembelajaran. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ADDIE adalah proses generik yang biasanya digunakan oleh desainer instruksional dan pengembang pelatihan.

Pengembangan produk media dengan menggunakan model ADDIE, model disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam mengatasi permasalahan tentang belajar siswa. Produk media yang dikembangkan harus berkaitan dengan materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan dalam pengembangan media pembelajaran yang mudah dipahami serta dilaksanakan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi [9].

Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basisdata yang telah diuraikan sebelumnya. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama [10].

Prosedur pengembangan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan media PAPISIM (Papan Pintar Simbiosis) untuk kelas V SD/MI adalah sebagai berikut:

1) Analisis : Dalam kegiatan analisis ini diawali dengan penelitian dan pengumpulan data. Menganalisis kebutuhan yang telah didapatkan dari proses pembelajaran tematik yang bermuatan mata pelajaran sesuai dengan buku guru maupun buku siswa tematik. Hal lainnya yaitu mengumpulkan data peneliti melakukan observasi awal yaitu wawancara terhadap guru kelas V salah satunya dengan guru kelas V dan penyebaran angket untuk siswa kelas V. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa, serta hal-hal yang terjadi selama pembelajaran. Sementara wawancara kepada guru kelas V yaitu untuk mengetahui lebih dalam permasalahan yang terjadi selama pembelajaran misalnya seperti kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Dengan melakukan kegiatan wawancara

tersebut peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan, analisis kebutuhan siswa dan mengetahui informasi berkaitan dengan media pembelajaran yang diterapkan di kelas V, yang berguna untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif.

2) Perencanaan : Tahap perancangan adalah kegiatan dengan tujuan untuk merancang sebuah produk media biasanya dalam bentuk sketsa. Produk media ini dirancang untuk kelas V di SD/MI. Perancangan dilakukan untuk menentukan media, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa serta berkaitan dengan pembelajaran tematik. Merancang bentuk tampilan media, alat dan bahan pembuatan media, warna agar siswa tertarik, materi yang sesuai dengan kompetensi siswa, serta mempertimbangkan keamanan media. Serta dapat mengetahui kekurangan sebuah media yang dikembangkan, untuk mengetahui kekurangan dari media tersebut yaitu melalui angket respon yang dilakukan terkait media tersebut. Selain merancang media adapun kegiatan lain yang dilakukan yaitu menentukan atau membuat instrumen-instrumen evaluasi yang dibutuhkan dalam kegiatan validasi.

3) Pengembangan : Tahap kegiatan pengembangan ini yaitu melakukan pembuatan produk media pembelajaran berdasarkan dari hasil rancangan media. Produk yang dihasilkan bermaksud untuk membuat alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain sehingga siswa menjadi lebih memahami materi berdasarkan pengembangan media permainan tersebut. Setelah itu peneliti melakukan kegiatan evaluasi yaitu dengan melakukan kegiatan validasi untuk menentukan kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan media pembelajaran. Validasi tersebut akan dilakukan oleh dua validator yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Dari hasil validasi tersebut maka dapat memperbaiki kekurangan atau kesalahan media yang dikembangkan.

4) Implementasi : Tahap kegiatan implementasi adalah uji coba produk media yang dihasilkan untuk sekolah. Peneliti akan menguji cobakan pada siswa kelas V. Produk media PAPISIM pada pembelajaran IPA yang akan diterapkan di MI AL-MA'ARIF Cempleng kelas V salah satunya berjumlah 22 siswa. Menguji respon siswa maupun hasil belajar siswa dari media yang dilakukan oleh guru kelas maupun peneliti. Sejauh mana siswa dapat

meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media PAPISIM.

5) Evaluasi : Untuk memperoleh kevalidan produk media ini, jenis data dalam pengembangan ini adalah menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berdasarkan hasil setelah kritik dan saran para ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi. Sementara hasil data kuantitatif berdasarkan hasil validasi para ahli dan angket respon siswa kemudian di analisis dengan teknik persentase.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa angket lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi praktisi pendidikan dan lembar angket respon pengguna siswa. Papan pintar simbiosis yang dikembangkan melalui validasi oleh para validator yang merupakan ahli di bidangnya masing-masing.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pendidikan dan respon pengguna siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah memaparkan hasil dari pengembangan produk yang dibuat berupa permainan papan pintar. Lembar penilaian yang diisi oleh para ahli kemudian di analisis untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat peneliti. Untuk menentukan kriteria kelayakan untuk para ahli menggunakan skala sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria untuk Para Ahli [11]

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Dari hasil angket lalu dianalisis dengan cara :

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Skor Mentah yang Diperoleh

N = Skor Maksimal [12]

Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat tabel dibawah ini:

Tabel 2. Skala Kriteria Menurut Arikunto [13]

$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba dilakukan pada para ahli yaitu terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan praktisi pendidikan. Dan hasil uji coba produk media PAPISIM. Pemaparan hasil data uji coba sebagai berikut :

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat diketahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, S.Pd. M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Hasil dari validasi ahli materi dari masing masing indikator yaitu kompetensi dasar sesuai dengan buku panduan sekolah dasar mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, indikator yang disusun sesuai dengan kompetensi dasar mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, tujuan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan indikator mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, materi pembelajaran dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, dan soal yang ada dalam media dirancang sesuai dengan materi mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5. Hasil yang diperoleh dari pengolahan angket ahli materi diperoleh skor rata-rata 80% dengan kriteria interprestasi dengan interval $60\% < x \leq 80\%$ dengan kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat diketahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan komponen grafik dari produk yang dihasilkan. Validasi media dilakukan oleh ahli media, yaitu ibu Fera Dwidarti, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah salah satu

dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Hasil dari validasi ahli media dari masing masing indikator yaitu warna yang digunakan menarik dan sesuai mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, ukuran gambar pada kartu papan pintar sesuai mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5, setiap gambar pada kartu papan pintar menarik mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, media kuat dan tidak mudah rusak mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5, media mudah dibawa mendapatkan skor mentah 5 dari skor maksimal 5 dan komposisi warna pada media sesuai mendapatkan skor mentah 4 dari skor maksimal 5. Hasil yang diperoleh dari pengolahan angket ahli media diperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria interprestasi dengan interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil validasi bahasa dapat diketahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dalam aspek penggunaan kalimat pada media PAPISIM. Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa, yaitu ibu Ina Agustin, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Hasil dari validasi ahli bahasa dari masing masing indikator yaitu setiap kata dan kalimat menggunakan kalimat yang baku EYD mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5, setiap kata dan kalimat dalam media pembelajaran mudah dipahami mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5 dan kosa kata sesuai dengan perkembangan siswa mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5. Hasil yang diperoleh dari pengolahan angket ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 93% dengan kriteria interprestasi dengan interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil validasi praktisi pendidikan dapat diketahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk. Validasi praktisi pendidikan dilakukan oleh praktisi pendidikan, yaitu ibu Ifa Wiqoyah, S.Pd. Beliau adalah guru kelas V di MI AL-MA'ARIF Cempleng Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan.

Hasil dari validasi praktisi pendidikan dari masing masing indikator yaitu media yang digunakan untuk pembelajaran kelompok besar dan kecil mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, media sesuai dengan kurikulum

2013 mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5, isi materi memiliki konsep benar dan tepat mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, dengan adanya media siswa berkomunikasi dengan guru maupun teman kelompoknya mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5, media mudah digunakan mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5, terdapat reaksi siswa untuk aktif belajar mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, dan pengguna dapat memahami materi pembelajaran mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5. Hasil yang diperoleh dari pengolahan angket praktisi pendidikan diperoleh skor rata-rata 91% dengan kriteria interpretasi dengan interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil validasi respon pengguna dapat diketahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk. Validasi respon pengguna dilakukan kepada 22 siswa kelas V di MI AL-MA'ARIF Cempleng Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan.

Hasil dari validasi respon pengguna dari masing masing indikator yaitu media PAPISIM mudah digunakan dan dipahami mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5, bahasa didalam media PAPISIM mudah dipahami mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5, tampilan pada media PAPISIM menarik perhatian mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 5 dan Siswa dapat terbantu dalam pemahaman materi mendapatkan skor 4 dari skor maksimal 5. Hasil yang diperoleh dari pengolahan angket respon pengguna diperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria interpretasi dengan interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori "Sangat Layak".

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran menghasilkan produk PAPISIM (Papan Pintar Simbiosis) telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang sesuai dan dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. media PAPISIM (Papan Pintar Simbiosis) telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) model ADDIE. Langkah pertama yaitu analisis, dalam kegiatan analisis ini diawali dengan penelitian dan pengumpulan data menganalisis kebutuhan siswa. Langkah kedua perencanaan, perancangan dilakukan untuk menentukan media yang akan dibuat. Langkah ketiga pengembangan, pembuatan produk media berdasarkan dari hasil rancangan

sebelumnya dan mengkonsultasikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Langkah keempat implementasi, melakukan uji coba lapangan untuk mengujikan hasil produk. Dan langkah kelima, evaluasi yaitu revisi dan memperoleh hasil akhir produk. Produk hasil dari pengembangan ini adalah PAPISIM (Papan Pintar Simbiosis).

Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan kesesuaian materi yang dikembangkan berdasarkan kelayakan penggunaan media mendapatkan presentase 80% dengan kriteria kelayakan sangat layak. Hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata presentase 90% dengan hasil kualitas komponen kegrafikan termasuk dalam kriteria kelayakan sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan rata-rata presentase 93% dengan hasil penggunaan kalimat dalam kriteria kelayakan sangat layak. Hasil dari praktisi pendidikan menunjukkan bahwa tingkat kelayakan pengguna media PAPISIM (Papan Pintar Simbiosis) ini adalah 91% hasil pencapaian kelayakan pengguna media termasuk dalam kategori sangat layak. .Selanjutnya hasil validasi respon pengguna (siswa) menunjukkan tingkat kelayakan media PAPISIM (Papan Pintar Simbiosis) ini adalah 90% hasil pencapaian kelayakan pengguna media termasuk dalam kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo dan Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- [2] Juanda, Anda. 2019. *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis*. Cirebon: CV. CONFIDENT
- [3] Amka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- [4] Setiawati, Tanti, Oyon Haki Pranata dan Momon Halimah. 2019. *Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V sekolah dasar*. (Online), (<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13176>)
- [5] Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

- [6] Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PEDAGOGIA (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- [7] Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- [8] Febriyanto, Tony. 2014. *Manfaat Mainan Papan Untuk Anak*. (Online) (www.tanfeb.com/2014/03/manfaat-mainan-papan-untuk-anak.html) Diakses 27 Maret 2021.
- [9] Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu dan Undiksha Press.
- [10] Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- [11] Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarta.
- [12] Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- [13] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [14] Nujanah, Eka dkk. 2015. *Efektivitas PAPAN (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD di Bagele*. (Online), (journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fi_ptp/article/view/724) diakses 26 Mei 2021.
- [15] Rachma, Dwi Yanti. 2018. *Pengembangan Media PANSITAR (Papan Misi Pintar) Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN PURWANTORO 2 Malang*. (Online) (<http://eprints.umm.ac.id/38047/>) Diakses 26 Maret 2021.