

PENGEMBANGAN MEDIA BILIK PINTAR (BINTAR) PADA MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI MANDER I

Anisa Fitriya Wardani^{1*}, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti²

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

*Email: anisafitria701@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media bilik pintar (bintar) pada materi keanekaragaman budaya Indonesia IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri Mander I. Metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau R&D menggunakan model ADDIE meliputi lima tahap saling berhubungan antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*. Subyek uji coba produk terdiri dari 21 siswa kelas IV UPT SD Negeri Mander I. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, observasi, angket, tes serta dokumentasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media bilik pintar (bintar) dinyatakan sangat valid memperoleh persentase ahli media 94,54%, ahli materi 92%, ahli bahasa 85%. Lembar observasi aktivitas peneliti selama proses pembelajaran menggunakan media bilik pintar yaitu memperoleh persentase 93,33% dinyatakan sangat efektif. Hasil tes uji coba memperoleh N-Gain 0,81 dengan kriteria tinggi. Angket respon guru dan siswa diberikan setelah peneliti melakukan uji coba produk media bilik pintar, angket respon guru memperoleh persentase 87,5% serta angket respon siswa 92,26% keduanya dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan informasi atau data yang diperoleh maka media bilik pintar telah valid, efektif serta praktis digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Bilik Pintar; IPAS; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti luas yaitu segala proses memperoleh pengetahuan terjadi selama hidup seseorang di berbagai lingkungan serta keadaan yang menyediakan dampak baik pada kemajuan setiap individu. Pendidikan dianggap sebagai suatu proses yang berlanjut sepanjang hayat. Sementara itu, definisi yang lebih spesifik, pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh lembaga untuk mempersiapkan siswanya agar memiliki keterampilan yang baik dan memahami sepenuhnya hubungan serta masalah sosial yang dihadapi siswa (Pristiwanti et al., 2022).

Kurikulum merdeka adalah sebuah sistem pendidikan yang menawarkan variasi pembelajaran yang luas. Fokus utamanya adalah pada materi-materi inti agar siswa memiliki cukup waktu untuk memahami konsep-konsepnya dengan baik dan memperkuat kemampuannya. Kurikulum merdeka mempunyai tujuan utama yaitu untuk mendorong kemerdekaan berpikir secara bebas, terutama di kalangan guru. Perubahan kebijakan penerapan kurikulum oleh pemerintah telah mengubah sistem pendidikan, menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan belajar. Perubahan-perubahan ini dalam kurikulum mencerminkan dinamika ranah pendidikan. Pengajaran yang efektif berperan dalam membentuk cara berpikir, perilaku, dan kepribadian positif pada siswa. Perubahan terjadi pada bidang IPA dan IPS, yang sekarang digabungkan dan dikenal sebagai IPAS (Khoirurrijal et al., 2022).

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru dengan siswa saling berinteraksi. Guru berfungsi untuk mengirimkan materi sementara siswa berfungsi untuk menerima materi. Proses pengajaran akan berlangsung dengan sukses apabila interaksi antara guru dan siswa terjadi secara optimal, dimana guru berhasil memberikan materi secara jelas dan siswa mampu memahami materi tersebut dengan tepat. Dalam menciptakan interaksi yang efektif antara pengirim dan penerima informasi, diperlukan penggunaan alat penyampaian atau media yang tepat. Dalam bahasa latin, istilah media secara langsung diartikan sebagai penyalur, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara guru yang memberikan materi dengan siswa yang menerima materi, dengan tujuan

mendorong motivasi siswa memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan baik dan memiliki makna (Hasan et al., 2021).

Setelah peneliti melakukan proses observasi serta wawancara yang berlangsung pada 16 Maret 2024 terhadap guru kelas IV UPT SD Negeri Mander I, terdapat permasalahan terkait pembelajaran IPAS di kelas IV. Siswa memperoleh nilai rendah pada mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman budaya Indonesia yaitu pada nilai sumatif, dari 21 siswa yang belum memenuhi KKTP 75 sejumlah 18 siswa dengan persentase 85,71% maka dari itu hanya 3 siswa yang memenuhi nilai KKTP dengan persentase 14,29%. Nilai rendah dikarenakan siswa kurang suka membaca, kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan, beranggapan bahwa cakupan materinya terlalu banyak sehingga siswa kesulitan menghafal serta kesulitan memahami materi tersebut, kurangnya variasi media selama pembelajaran, sumber media pembelajaran saat ini hanya berasal dari buku ajar, siswa belum terlibat langsung dalam pemanfaatan media tersebut. Metode yang sering diterapkan selama kegiatan belajar mengajar yaitu metode ceramah akibatnya proses belajar masih berfokus pada peran guru, siswa tidak terlalu antusias selama mengikuti kegiatan belajar dan merasa bosan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas IV UPT SD Negeri Mander I peneliti mengembangkan media bilik pintar (bintar) pada materi keanekaragaman budaya Indonesia agar siswa ikut terlibat selama proses pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

Media bilik pintar (bintar) yaitu media artinya sarana, menurut asal katanya bilik berarti ruang kecil atau kamar, pintar artinya pandai, banyak akal, mahir (melakukan atau mengerjakan sesuatu). Dapat ditarik kesimpulan media bilik pintar adalah sarana atau alat yang mempunyai ruang kecil atau 3 dimensi dimana didalamnya terdapat pemaparan materi beserta gambar yang dapat membuat anak lebih mudah memahami materi (Boro, 2017). Media konkret bilik pintar (bintar) yaitu media pembelajaran berbentuk bilik/rumah 3 dimensi yang berbahan dasar dari papan triplek dan bahan lain seperti cat kayu, engsel, kain flanel, perekat, tusuk sate, stik *ice cream*, *styrofoam*, kertas origami, lem, gunting, kuas dan gambar materi keanekaragaman budaya Indonesia. Pada media bilik pintar (bintar) terdapat sisi kanan dan sisi kiri. Pada bagian sisi kanan berisi *game* tentang keanekaragaman yang nantinya siswa akan maju untuk mencocokkan gambar mana yang termasuk dalam keanekaragaman budaya daerah yang ada pada bilik, sisi kiri berisi tentang penjabaran materi keanekaragaman budaya Indonesia beserta gambar-gambar. Media bilik pintar juga dilengkapi dengan dadu dan bahan bacaan yang diberikan kepada siswa selama proses pembelajaran. Pengembangan media bilik pintar mampu meningkatkan keaktifan siswa serta mengalami peningkatan keingintahuan karena terlibat langsung dalam penggunaan media, memudahkan siswa dalam memahami materi dengan jelas. Media bilik pintar akan menarik perhatian siswa karena terdapat gambar-gambar pada media tersebut, siswa bersemangat serta tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Maka media bilik pintar ini dapat menjadi jawaban atas permasalahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keanekaragaman budaya Indonesia.

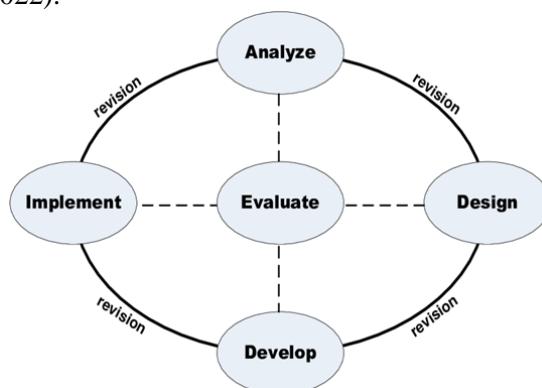
Hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya mengindikasikan keberhasilan penggunaan media bilik pintar (bintar) selama proses pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya pengembangan media bilik rumah pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Pebrianti, 2022). Selanjutnya pengembangan media bilik pancasila materi nilai-nilai pancasila pada siswa kelas II (R. Pratiwi et al., 2024). Selanjutnya pengembangan media bilik pencangkakan materi proses pencangkakan siswa kelas III (Boro, 2017). Selanjutnya pengembangan media bilik emosi sebagai alat stimulus pemahaman emosi anak (Souisa, 2017).

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan dengan demikian peneliti menyusun penelitian berjudul **“Pengembangan Media Bilik Pintar (Bintar) Pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Mander I”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*), penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan merancang karya baru, menguji efektivitas karya yang sudah ada, melakukan inovasi serta menciptakan karya yang baru (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan karya baru atau meningkatkan serta memperbaiki

produk sebelumnya, guna menguji efektivitasnya sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023). Model yang diterapkan pada penelitian ini yaitu ADDIE, model ADDIE adalah suatu pendekatan pengembangan materi pembelajaran yang mengikuti langkah-langkah sistematis untuk menangani tantangan pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai fokus utama. Model ini mencakup lima tahap yang saling terkait antara lain *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluate* (Fadhila et al., 2022).



Gambar 1. Langkah Pengembangan ADDIE (Anggraeni et al., 2019).

1. Analisis (*Analysis*). Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi serta penentuan masalah di kelas IV UPT SD Negeri Mander I melalui teknik observasi serta wawancara bersama guru di kelas IV.
2. Desain (*Design*) dalam proses perancangan peneliti menyusun rencana pembuatan media yang sesuai dengan permasalahan yang ada, media tersebut yaitu media bilik pintar (bintar) pada materi keanekaragaman budaya Indonesia kelas IV.
3. Pengembangan (*Development*) dalam proses pengembangan peneliti membuat instrumen validasi, Validator melakukan evaluasi terhadap produk. Validator melibatkan tiga pakar antara lain ahli media, ahli materi serta ahli bahasa.
4. Implementasi (*Implementation*) dalam proses implementasi media bilik pintar (bintar) diimplementasikan di kelas IV UPT SD Negeri Mander I sejumlah 21 siswa untuk mengetahui keberhasilan media.
5. Evaluasi (*Evaluate*) dalam proses evaluasi peneliti melakukan *revisi* berdasarkan hasil yang belum terpenuhi selama penerapan media bilik pintar (bintar) di kelas IV UPT SD Negeri Mander I.

Subjek coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV UPT SD Negeri Mander I totalnya 21 siswa, dengan 11 laki-laki serta 10 perempuan.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini antara lain teknik wawancara, observasi, angket (kuisisioner), tes serta dokumentasi. a) Wawancara sering digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data pada tahap penelitian awal untuk menetapkan isu yang akan dianalisis dan mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang pandangan responden (Prawiyogi et al., 2021). b) Observasi yaitu teknik pengumpulan data menggunakan lima indra serta penulisan detail pada objek penelitian (Prawiyogi et al., 2021). c) Angket digunakan sebagai teknik untuk memperoleh data yang melibatkan pemberian sejumlah pertanyaan terkait dengan topik penelitian kepada responden dalam bentuk tertulis, yang kemudian mereka jawab (Prawiyogi et al., 2021). d) Tes adalah metode sistematis yang digunakan untuk mengukur aspek tertentu dari perilaku. e) Dokumen adalah rekaman kejadian yang pernah terjadi, bisa berupa teks, gambar serta hasil karya dari individu. Dokumen berfungsi sebagai data tambahan untuk mendukung hasil pengamatan serta wawancara, berkaitan dengan komunikasi verbal dan non verbal serta hambatan yang terjadi (N. I. Pratiwi, 2017). Peneliti menerapkan teknik dokumentasi dalam pengumpulan data dikarenakan dokumen mempermudah akses informasi yang dibutuhkan dari lokasi penelitian. Selain itu, informasi yang didapatkan melalui wawancara serta uji coba produk akan lebih jelas terbukti melalui bentuk dokumen (Yusra et al., 2021).

Instrumen yang digunakan selama proses pengumpulan data meliputi a) Lembar wawancara digunakan untuk membantu peneliti dalam mencari permasalahan pada kelas IV UPT SD Negeri Mander I. b) Lembar observasi terdiri dari lembar observasi yang difungsikan untuk membantu peneliti dalam mengetahui keadaan awal sebelum dilakukan penelitian dan lembar aktivitas peneliti pada saat menjalankan uji coba produk di kelas IV UPT SD Negeri Mander I. c) Lembar angket terdiri dari lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta lembar respon guru dan siswa. d) Lembar tes dalam penelitian ini meliputi lembar *pretest* serta *posttest*.

Teknik Analisis data merujuk pada proses mengubah data yang didapat dari penelitian menjadi data yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan serta menarik kesimpulan (Fauzy et al., 2022).

a. Analisis data tingkat kevalidan

Data kevalidan didapatkan melalui lembar penilaian validasi ahli media, ahli materi serta ahli bahasa. Analisis ini mempunyai tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media bilik pintar.

Rumus menghitung kevalidan yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

$\sum X$ = Jumlah skor diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Bilik Pintar (Bintar)

Persentase (%)	Kriteria Valid
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Sumber: (Aulia & Mintohari, 2023).

b. Analisis data tingkat keefektifan

Data keefektifan didapatkan melalui lembar observasi aktivitas guru saat proses uji coba produk serta melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Rumus menghitung keefektifan pada lembar observasi aktivitas guru yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

$\sum X$ = Jumlah skor diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Keefektifan Media Bilik Pintar (Bintar)

Persentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak Efektif
21-40	Kurang Efektif
41-60	Cukup Efektif
61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

Sumber: (Aulia & Mintohari, 2023).

Rumus N-Gain berfungsi untuk mengukur peningkatan hasil belajar

$$\text{Skor N-Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai ideal} - \text{Nilai Pretest}} \quad (3)$$

Tabel 3. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$0,0 < g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < g \leq 1,0$	Tinggi

Sumber: (Aulia & Mintohari, 2023).

c. Analisis data tingkat kepraktisan

Data kepraktisan didapatkan melalui angket respon guru serta siswa.

Rumus menghitung kepraktisan yaitu:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad (4)$$

Keterangan:

P = Persentase Skor (%)

$\sum X$ = Jumlah Skor Diperoleh

$\sum Xi$ = Jumlah Skor Maksimal

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media Bilik Pintar (Bintar)

Persentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Sumber: (Aulia & Mintohari, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media bilik pintar (bintar) materi keanekaragaman budaya Indonesia yang ditujukan pada kelas IV UPT SD Negeri Mander I menggunakan model ADDIE yang mempunyai lima tahap, diantaranya adalah tahap pertama analisis (*analysis*) yaitu peneliti melaksanakan wawancara dan observasi terhadap guru kelas IV UPT SD Negeri Mander I pada 16 Maret 2024. a) Hasil analisis kebutuhan memperoleh informasi pada kelas IV menggunakan kurikulum merdeka, metode pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah, kurangnya media yang memenuhi selama proses pembelajaran, sumber belajar berasal dari buku paket saja, media yang digunakan yaitu media papan tulis, siswa mengalami hasil belajar rendah pada mata pelajaran IPAS dikarenakan siswa kurang suka membaca, kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan, siswa beranggapan materi IPS materinya banyak sehingga siswa kesulitan menghafal dan memahami materi. b) Hasil analisis karakteristik siswa memperoleh informasi belum ada media selama proses pembelajaran hanya terpaku pada buku paket, banyak siswa bicara sendiri dengan temannya, kelas kurang terkondisikan, siswa pasif selama proses pembelajaran, siswa kurang semangat selama proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah desain (*design*) peneliti merancang media bilik pintar (bintar) terdiri dari 4 tahap a) pemilihan media, media yang dipilih yaitu media bilik pintar (bintar) desain yang dibuat berbahan dasar papan triplek. b) merancang materi pembelajaran, peneliti merancang materi pembelajaran bersumber dari buku guru, buku siswa kelas IV serta materi dari internet. Diharapkan pada materi yang peneliti rancang lebih lengkap dan membantu siswa selama proses pembelajaran. c) Penyusunan desain media bilik pintar (bintar) yaitu media terbuat dari papan triplek yang sudah di cat disatukan menggunakan engsel, pada bagian bawah terdapat alas berbentuk segitiga yang dilapisi dengan *styrofoam* berwarna hijau. Bagian dalamnya, sisi kanan memuat banyak kantong nama daerah serta gambar contoh keanekaragaman yang nantinya akan dicocokkan, bagian kiri berisi pemaparan materi tentang keanekaragaman, bahan ajar diedit melalui canva dan dicetak menggunakan kertas tahan air, media ini juga dilengkapi dengan dadu agar lebih seru dalam proses

pembelajaran. d) Menyiapkan instrumen atau alat penilaian bilik pintar (bintar), Penyusunan instrumen penilaian untuk validasi bilik pintar (bintar) berfungsi untuk menilai tingkat kevalidan, penilaian observasi aktivitas guru serta tes siswa untuk menilai tingkat keefektifan serta penilaian angket respon guru dan siswa untuk menilai tingkat kepraktisan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media bilik pintar (bintar) yaitu referensi tentang materi keanekaragaman budaya Indonesia serta bahan lainnya. Selanjutnya peneliti mulai membuat media bilik pintar (bintar) sesuai dengan perancangan pada tahap desain. Setelah media selesai, media siap divalidasi. Proses validasi bertujuan untuk menentukan tingkat kevalidan media bintar, validasi meliputi ahli media, ahli materi serta ahli bahasa.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Penyajian media bintar menarik..	5
2.	Pemilihan warna pada bintar mampu menarik minat siswa.	4
3.	Tampilan gambar menciptakan kesan yang baik sehingga dapat meningkatkan minat belajar.	5
4.	Media ini menyesuaikan dengan ciri-ciri kelas IV SD.	5
5.	Kejelasan tampilan gambar pada materi.	5
6.	Kejelasan tulisan/teks dalam materi.	4
7.	Media mudah digunakan.	5
8.	Ketahanan media bilik pintar.	4
9.	Media yang dipakai mampu menambah ragam pada penyampaian materi.	5
10.	Media bilik pintar tidak membahayakan siswa.	5
11.	Game pada media membuat siswa terlibat langsung	5
Skor total		52
Persentase		94,54%
Kriteria		Sangat Valid

Menurut tabel 5. hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan skor total 52 dengan persentase 94,54% yang menempatkan media tersebut dalam kategori “Sangat Valid”. Media bilik pintar (bintar) layak digunakan dengan beberapa revisi kecil.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kecocokan bahan ajar dengan CP (Capaian Pembelajaran).	5
2.	Media bilik pintar telah sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak diraih.	4
3.	Media bilik pintar telah sejalan dengan materi keanekaragaman budaya Indonesia.	4
4.	Materi dapat disampaikan secara jelas melalui media.	5
5.	Materi yang disajikan menimbulkan rasa ingin tau siswa.	5
6.	Keruntutan isi materi keanekaragaman budaya Indonesia pada media bilik pintar.	4
7.	Kejelasan uraian materi keanekaragaman budaya Indonesia pada media bilik pintar.	4
8.	Kejelasan menyediakan contoh untuk menjelaskan isi materi.	5
9.	Gambar yang ada dapat mendukung materi keanekaragaman yang dipelajari.	5
10.	Kesesuaian materi keanekaragaman budaya Indonesia pada bilik pintar.	5
Skor total		46
Persentase		92%
Kriteria		Sangat Valid

Menurut tabel 6. hasil uji validasi ahli materi mendapatkan skor total 46 dengan persentase 92% yang menempatkan media tersebut dalam kategori “Sangat Valid”. Media bilik pintar (bintar) layak digunakan dengan beberapa revisi kecil.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tata bahasa pada media bintar sederhana untuk dimengerti siswa SD.	5
2.	Kejelasan bahasa dalam media bilik pintar	4
3.	Kejelasan abjad pada media bilik pintar.	4
4.	Kesesuaian bahasa pada media bilik pintar	4
5.	Bahasa yang dipakai bebas dari elemen negatif.	4
6.	Bahasa yang dipakai mengikuti kaidah EYD.	4
7.	Bahasa yang dipakai sudah komunikatif	5
8.	Kalimat mencerminkan inti dari pesan yang disampaikan.	4
Skor total		34
Persentase		85%
Kriteria		Sangat Valid

Menurut tabel 7. hasil uji validasi ahli bahasa mendapatkan skor total 34 dengan persentase 85% yang menempatkan media tersebut dalam kategori “Sangat Valid”. Media bilik pintar (bintar) layak digunakan tanpa revisi.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) Setelah media bilik pintar dinyatakan memenuhi syarat oleh ketiga penilai, dilakukan uji coba media pada kelas IV sebanyak 21 siswa. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2024. Selama media bilik pintar diuji cobakan terdapat angket observasi aktivitas guru yang diberikan kepada guru kelas IV dan 1 orang untuk mengobservasi peneliti selama proses mengajar serta siswa diberikan soal *pretest posttest* untuk menilai tingkat keefektifan media bintar, angket respon guru serta siswa diberikan untuk menilai tingkat kepraktisan media bintar.

1. Hasil uji keefektifan media bilik pintar (bintar)

a. Lembar observasi aktivitas guru

Diberikan untuk menilai tingkat keefektifan uji coba media bintar.

Tabel 8. Hasil Angket Observasi Aktivitas Guru

No.	Keterangan	Persentase
1	Angket observasi aktivitas guru oleh guru kelas IV observer I	92%
2	Angket observasi aktivitas guru oleh observer II	94,66%
Rata-rata Persentase		93,33%

Menurut tabel 8. hasil angket observasi aktivitas guru observer I memperoleh persentase 92% observer II memperoleh persentase 94,66%, jadi didapatkan rata-rata persentase 93,33% yang menempatkan media tersebut dalam kategori “Sangat Efektif”.

b. Hasil penilaian *pretest posttest*

Penilaian *pretest posttest* dipakai untuk menilai hasil belajar siswa, soal *pretest* 10 soal pilihan ganda sedangkan soal *posttest* 5 soal pilihan ganda dan 2 soal *esai*. Penilaian ini digunakan untuk menentukan keefektifan media bilik pintar (bintar) serta hasil belajar sebelum dan sesudah uji coba media selama proses pembelajaran. Jika terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa maka media bilik pintar (bintar) dinyatakan efektif.

Tabel 9. Hasil Tes Belajar Siswa

Nama Siswa	Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-gain Score%
AAR	65	20	45	80	0,5625	56,25

AR	75	20	55	80	0,6875	68,75
CAH	100	80	20	20	1	100
CW	90	30	60	70	0,8571428571	85,71428571
DNA	80	30	50	70	0,7142857143	71,42857143
DEGBE	90	40	50	60	0,8333333333	83,33333333
DAP	90	50	40	50	0,8	80
DEN	90	30	60	70	0,8571428571	85,71428571
FA	90	40	50	60	0,8333333333	83,33333333
FRMR	100	50	50	50	1	100
GAJ	90	30	60	70	0,8571428571	85,71428571
IKS	90	40	50	60	0,8333333333	83,33333333
MHYF	90	30	60	70	0,8571428571	85,71428571
MZMF	65	30	35	70	0,5	50
NAM	80	20	60	80	0,75	75
PRA	90	30	60	70	0,8571428571	85,71428571
RO	80	30	50	70	0,7142857143	71,42857143
RES	100	70	30	30	1	100
TFA	100	60	40	40	1	100
WE	80	40	40	60	0,6666666667	66,66666667
WPCU	90	40	50	60	0,8333333333	83,33333333
Mean	86,90476	38,5714	46,61904	61,42857	0,8102040816	81,02040816
	1905	28571	7619	1429		

Menurut tabel 9. hasil tes belajar uji coba media bilik pintar di kelas IV UPT SD Negeri Mander I sejumlah 21 siswa yaitu memperoleh N-Gain Score 0,8102040816 (0,81) yang menempatkan media tersebut dalam kategori “Tinggi”.

2. Hasil uji kepraktisan media bilik pintar (bintar)

Didapat melalui hasil angket respon guru serta siswa setelah uji coba produk.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No.	Keterangan	Persentase
1.	Angket respon guru	87,5%
2.	Angket respon siswa	92,26%



Menurut tabel 10. Hasil angket respon guru memperoleh persentase 87,5% serta angket respon siswa memperoleh persentase 92,26% yang menempatkan media tersebut dalam kategori “Sangat Praktis”.

Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluate*) peneliti mengatur data berbasis angka setelah uji coba produk yaitu data tes siswa terdiri dari *pretest* serta *posttest*, angket respon guru serta siswa, lembar observasi aktivitas peneliti saat mengajar. Lembar observasi aktivitas guru memperoleh hasil 93,33% yang termasuk dalam kriteria sangat efektif. Hasil tes memperoleh N-Gain score 0,81 yang termasuk dalam kriteria tinggi. Angket respon guru memperoleh hasil 87,5%, angket respon siswa 92,26% termasuk dalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan data yang didapat dapat ditarik kesimpulan bahwa media bilik pintar (bintar) layak digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar.

Revisi produk merupakan sebuah perbaikan terhadap media sebelum media dikatakan sangat layak untuk dilakukan uji coba. Berdasarkan hasil analisis uji kevalidan media bilik pintar (bintar) pada ahli media, ahli materi serta ahli bahasa memperoleh hasil validasi media bilik pintar (bintar) ahli media layak digunakan dengan beberapa revisi kecil, ahli materi layak digunakan dengan beberapa revisi kecil, ahli bahasa layak digunakan tanpa revisi.

1) Revisi oleh ahli media

Tabel 11. Revisi Validasi Ahli Media

Sebelum Dilakukan Revisi	Sesudah Dilakukan Revisi
	
<p>Sebelum dilakukan revisi belum terdapat pedoman atau petunjuk media bilik pintar (bintar).</p>	<p>Setelah revisi sudah terdapat pedoman atau petunjuk media bilik pintar (bintar).</p>

2) Revisi oleh ahli materi

Tabel 12. Revisi Validasi Ahli Materi

Sebelum Dilakukan Revisi	Sesudah Dilakukan Revisi
	
	
<p>Sebelum dilakukan revisi belum disediakan tempat khusus untuk kelengkapan media, materi ajar dicetak di kertas yang tidak tahan air.</p>	<p>Setelah revisi sudah disediakan tempat khusus untuk kelengkapan media, materi ajar dicetak di kertas tahan air atau dilaminating.</p>

KESIMPULAN

Mengacu pada data hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media bilik pintar (bintar) dinyatakan sangat valid memperoleh persentase ahli media 94,54%, ahli materi 92%, ahli bahasa 85%. Angket observasi aktivitas guru 93,33% sangat efektif. Hasil tes uji coba media bilik pintar memperoleh N-Gain score 0,81 dengan kriteria tinggi. Angket respon guru 87,5%, angket respon siswa 92,26% sangat praktis. Media bilik pintar telah valid, efektif serta praktis digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Fuzzy Pada Mata Kuliah Sistem Cerdas untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Aulia, W., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(1).
- Boro, L. F. S. (2017). Pengembangan Media Bilik Pencangkakan Pada Materi Proses Pencangkakan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *PPGT PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1).
- Fauzy, A., Nisa, B., Napitupulu, D., Abdillah, F., Utama, A. G. S., Zonyfar, C., Nuraini, R., Purnia, D. S., Setyawati, I., Evi, T., Permana, S. D. H. P., & Sumartiningsih, M. S. (2022). Metodologi Penelitian. In *CV Pena Persada*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Fakhrudin, A., Hamdani, & Suprapno. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka. In *CV. Literasi Nusantara Abadi*.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pebrianti, D. (2022). Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis Ctl (Contextual Teaching and Learning) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 SD Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram 2022*.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 213–214.
- Pratiwi, R., Agustina, W., & Rahmadani, W. R. (2024). Pengembangan Media Bilik Pancasila Materi Nilai- Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas II di UPT SDN 2 Bandungbaru. *Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 601–605.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Bug Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Souisa, C. S. (2017). Pengembangan Media Bimos (Bilik Emosi) Sebagai Alat Stimulasi Pemahaman Emosi Anak dengan Autisme Usia 4-6 Tahun di Kristha Pertiwi Homeschooling Jenjang TK Bawen Kabupaten Semarang. *Pendidikan Guru Pendidikan Usia Dini Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*, 53(4), 130.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1).