

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO KARTAN (KARTUN ANIMASI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MACAM-MACAM PAKAIAN ADAT INDONESIA UNTUK KELAS I SDN SUDAN

Siti Nurdiana^{1*}, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
*Email: sitinurdiana501@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dikembangkan berdasarkan observasi siswa Kelas I SDN Sudan yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep PPKn yang mengacu pada jenis-jenis pakaian adat. Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan proses pengembangan KARTAN, keefektifan KARTAN, kepraktisan KARTAN, dan keefektifan KARTAN pada berbagai pakaian tradisional Indonesia. Penciptaan media pembelajaran KARTAN diwujudkan melalui pengembangan teknik penelitian dengan metodologi ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Subyek penelitian ini adalah para ahli, guru, dan siswa kelas I SDN Sudan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara, verifikasi ahli, dan formulir tes siswa. Dalam penelitian ini, analisis data digunakan untuk memperhatikan validitas, efektivitas, dan kepraktisan. Hasil penelitian dirangkum sebagai berikut: (1) Proses pengembangan KARTAN dilakukan melalui perencanaan, pengumpulan referensi, instrumen lembar validasi (ahli bahasa, ahli materi dan media), lembar jawaban guru dan siswa, serta lembar tes siswa; (2) Kevalidan proses pengembangan KARTAN berdasarkan penilaian validator adalah kevalidan media 94%, kevalidan materi 92% dan kevalidan bahasa 93,3%; (3) Kepraktisan media KARTAN diperoleh respon guru sebanyak 100% dan 98,1% untuk respon siswa; (4) Keefektifan KARTAN ditunjukkan dengan peningkatan capaian dari hanya 8 siswa menjadi 23 siswa yang mampu memperoleh nilai di atas dari KKTP penggunaan media KARTAN efektif, karena berdasarkan hasil tes siswa diperoleh persentase sebesar 85%.

Kata Kunci: media; video; KARTAN; hasil belajar

PENDAHULUAN

PPKn adalah mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa di sekolah dasar. Lebih jauh, diyakini bahwa prinsip-prinsip yang dituangkan dalam PPKn menginspirasi para siswa untuk mengembangkan rasa kewarganegaraan yang kuat, rasa sayang yang mendalam terhadap Indonesia, dan pandangan patriotik sebagai warga negara tersebut (Dimiyati, 2020). Tentunya jika kita ingin generasi penerus bangsa dapat membantu membangun bangsa kita, prinsip-prinsip tersebut perlu ditanamkan pada mata pelajaran PPKn sekaligus memastikan mereka ahli di bidang IPTEK (Sakti, 2020). Pancasila adalah landasan negara, ideologi, dan cita-cita moral Indonesia, oleh karena itu, sangat penting bagi sekolah-sekolah Indonesia untuk menanamkan rasa kebanggaan kebangsaan kepada siswanya yang berakar pada warisan budaya tanah air (Nurmalisa dkk., 2020). Oleh sebab itu, pada jenjang sekolah dasar kelas I materi "macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia" menjadi sangat penting diajarkan dengan media pembelajaran yang tepat (Hasan dkk., 2021). Tujuannya agar para siswa dapat mengidentifikasi orang hanya dengan pakaian adat mereka, dan agar mereka dapat mengingat dan memahami banyak identitas daerah melalui pakaian. Pakaian adat berfungsi sebagai penanda identitas sekaligus tanda wilayah asal pemakainya (Precillia, 2022). Siswa dapat mengetahui keragaman pakaian adat yang ada di Indonesia serta hal ini mampu menumbuhkan sikap saling menghargai pada siswa sejak dini. Sehingga, hal ini dapat memudahkan siswa dalam mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan (Sudjana, 2020).

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 19 Maret 2024 ditemukan banyak siswa yang belum mencapai nilai KKTP. Materi PPKn meliputi berbagai pakaian adat dan dari total 28 siswa Kelas I SDN Sudan ada 20 yang nilainya di bawah KKTP dan 8 yang nilainya di atas KKTP. Berkurangnya keterlibatan siswa dan kenyataan bahwa sebagian besar pelajaran PPKn hanya mengandalkan referensi buku pelajaran adalah dua alasan mengapa kinerja

siswa di kelas jauh dari ekspektasi (Nasution, 2023). Akibatnya, format belajar lama yang sama lembar kerja yang membosankan yang gagal melibatkan siswa. Meskipun demikian, ada mata pelajaran yang cocok untuk pengajaran berbasis media.

Media pembelajaran berbasis editor Canva untuk membuat video kartun animasi untuk mengatasi permasalahan tersebut, diyakini bahwa kartun yang dibuat akan membantu siswa dalam memahami dan membedakan di antara banyak pakaian tradisional (Septiasari & Sumaryanti, 2022). Media KARTAN (Kartun Animasi) ini dibuat dengan menyajikan macam-macam animasi seseorang yang menggunakan pakaian adat yang berbeda. Media pembelajaran ini nantinya dapat membantu siswa dalam mengingat dan membedakan pakaian adat yang ada di Indonesia, siswa akan lebih mudah memahami konsepnya (Agustien dkk., 2018).

Sebuah penelitian sebelumnya, oleh Haliza dkk. (2023), mengkaji pemanfaatan film animasi dalam mata kuliah PPKn, khususnya yang berkaitan dengan pakaian adat untuk siswa kelas satu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media, menunjukkan bahwa validator melakukan pekerjaan yang baik dalam mengklasifikasikannya. Proporsi meningkat dari 56% menjadi 92% setelah intervensi.

Selain itu, validator menilai media tersebut berkualitas tinggi dalam karya terdahulu Kudsiyah (2022) yang mengkaji penggunaan film animasi dalam pelajaran PPKn tentang materi keberagaman budaya untuk anak kelas IV. Dengan proporsi rata-rata 92,2% yang merespon dengan sangat baik, reaksi siswa terhadap media video animasi terhadap konten keberagaman budaya dilaporkan cukup positif.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Menguraikan proses pengembangan KARTAN untuk materi berbagai jenis pakaian adat Indonesia yang digunakan oleh siswa kelas satu SDN Sudan 2) Untuk mendeskripsikan kevalidan proses pengembangan KARTAN pada materi macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia untuk siswa kelas I SDN Sudan, 3) Untuk mendeskripsikan kepraktisan KARTAN pada macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia untuk siswa kelas I SDN Sudan, 4) Untuk mendeskripsikan keefektifan KARTAN pada materi macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia untuk siswa kelas I SDN Sudan.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah SDN Sudan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan melalui metode kualitatif (observasi, wawancara dan komentar) dan kuantitatif (hasil validasi ahli serta kuesioner respon guru dan siswa). Menurut Sukmadita *dalam* Muqdamien dkk. (2021) menetapkan R&D merupakan metode untuk melakukan kajian dengan tujuan menciptakan atau meningkatkan produk.

Membuat media KARTAN yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran menjadi fokus dari proyek ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai desainnya. Endang Mulyatiningsih sesuai pernyataannya dalam Nababan (2020) Mengevaluasi, merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan adalah lima fase yang membentuk model ADDIE.



Gambar 1. Metode *Research and Development* (R&D) Model ADDIE
Sumber : Cahyadi, 2020

Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan lima langkah yang membentuk paradigma ADDIE, seperti terlihat pada grafik di atas. Subyek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas satu SDN Sudan. Menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Survei, wawancara, lembar validasi ahli, angket guru dan siswa, serta soal tes yang berkaitan dengan hasil

belajar siswa dimanfaatkan sebagai instrumen pendataan dalam pembuatan media KARTAN. Data yang terkumpul akan dievaluasi validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam menentukan kualitas media.

Menganalisis data kevalidan KARTAN (Kartun Animasi) untuk menentukan kevalidan KARTAN dengan rumus:

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

Keterangan :

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor total

Tabel 1 kriteria tingkat kevalidan KARTAN

Persentase	Kriteria Valid
80 – 100%	Valid (tidak perlu revisi)
60 – 79%	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
50 – 59%	Kurang valid (revisi)
0– 49%	Tidak valid (revisi)

Sumber : Arikunto *dalam* Ningtias dkk. (2019)

Kemudian berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, kepraktisan KARTAN dianalisis menggunakan persamaan:

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

Keterangan :

P = Persentase skor (%)

n = Banyaknya jawaban responden

N = Banyaknya responden

Tabel 2 kriteria tingkat kepraktisan KARTAN

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
81 – 100%	Tidak Praktis	Tidak Revisi
61 – 80%	Praktis	Tidak Revisi
41 – 60%	Cukup Praktis	Tidak Revisi
21 – 40%	Kurang Praktis	Revisi
0 – 20 %	Tidak Praktis	Revisi

Sumber : Febrianti *dalam* Nabila dkk. (2021)

Selain itu, analisis efektivitas didasarkan pada nilai siswa dalam mengerjakan lembar evaluasi. Nilai tes hasil belajar maksimal 100, dan KKTP ditetapkan 75.

Menurut Aqib *dalam* Panjaitan dkk. (2020) berikut adalah cara mengetahui keefektifan media KARTAN sebagai media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{n} \times 100\%$$

Informasi :

P = persentase ketuntasan siswa

\sum Siswa yang tuntas belajar = Siswa yang tuntas KKTP

n = Banyaknya seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa kelas satu SDN Sudan melalui penggunaan media KARTAN. Hal ini diterapkan sesuai dengan fase analisis hingga evaluasi model pengembangan ADDIE.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Pada langkah analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan survei pada tanggal 19 Maret 2024 terhadap guru kelas satu SDN Sudan. Berikut data hasil analisis kebutuhan

Tabel 3 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang diperoleh
1.	Produk yang dibutuhkan berupa produk yang menarik dan belum pernah digunakan dalam pembelajaran materi macam-macam pakaian adat Indonesia.
2.	Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran menyebabkan tingkat keaktifan dan kemampuan berpikir kritis sebagian siswa sebagai peserta didik rendah serta mudah bosan pada saat pembelajaran.

b. Hasil Analisis Peserta Didik

Berikut ini adalah uraian hasil penelitian:

Tabel 4 Hasil Analisis Peserta Didik

No	Hasil yang diperoleh
1.	Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Sudan dengan jumlah siswa 27 yang terdiri dari laki-laki 15 siswa dan perempuan 12 siswa.
2.	Siswa antusias dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru akan tetapi, siswa mudah bosan dan materi yang disampaikan tidak mudah diingat karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan media LKS dalam pembelajaran PPKn, peserta didik memerlukan media baru untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Analisis Kurikulum

Tujuan dilakukannya analisis kurikulum adalah untuk mengembangkan tujuan pembelajaran yang berfokus pada hasil belajar (CP). Untuk mempraktikkan tujuan pembelajaran (CP), pertimbangkan hal-hal berikut:

Tabel 5 Hasil Analisis Kurikulum

Capaian Pembelajaran	Fase A (Umumnya untuk kelas I dan II SD/MI/Program Paket A) Pada akhir fase A, peserta didik mampu bersikap menjadi penyimak penjelasan materi macam-macam pakaian adat Indonesia sehingga mereka dapat mengetahui dan membedakan pakaian adat yang ada di Indonesia paling banyak 9 pakaian adat dari daerah yang berbeda. Peserta didik dapat mengenali pakaian adat setiap daerah yang ada di Indonesia sehingga dapat menyebutkan ciri-ciri pakaian adatnya Peserta didik mampu menuliskan nama daerah asal pakaian adat
----------------------	--

2. Tahap *Perancangan* (*design*)

Peneliti mulai mengerjakan media KARTAN yang dibuat selama fase desain. Langkah-langkah dalam tahap perencanaan yaitu pemilihan bahan ajar, pengumpulan sumber materi, merancang materi dan merancang media KARTAN.

3. Tahap *Pengembangan* (*develop*)

Sebelum peneliti dapat memvalidasi produk KARTAN, peneliti melakukan koreksi ulang terlebih dulu. Indikator kevalidan produk KARTAN menggunakan pedoman sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Tidak Baik

a. Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi ini dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2024 bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi KARTAN dari segi kurikulum, kedalaman materi, dan penyajian materi. Hasil evaluasi diperoleh berupa data kuantitatif dengan menggunakan rumus perhitungan yang telah ditentukan. Rata-rata hasil evaluasi ahli bahasa disajikan pada tabel 6

Tabel 6 Hasil validasi ahli materi

No	Pertanyaan	Skor
Kesesuai CP TP ATP		
1	Kesesuain CP	5
2	Kesesuaian TP	5
3	Kesesuaian ATP	5
Kedalaman Materi		
4	Kedalaman materi sesuai dnegan tingkat perkembangan siswa	4
5	Penjabaran materi sesuai dengan kurikulum	4
Penyajian Materi		
6	Penyajian materi mudah dipahami	5
7	Materi jelas dan spesifik	4
8	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
9	Kejelasan uraian materi macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia	5
10	Materi yang disajikan sistematis	4
Skor total		46
Persentase skor		92%
Kriteria		Valid

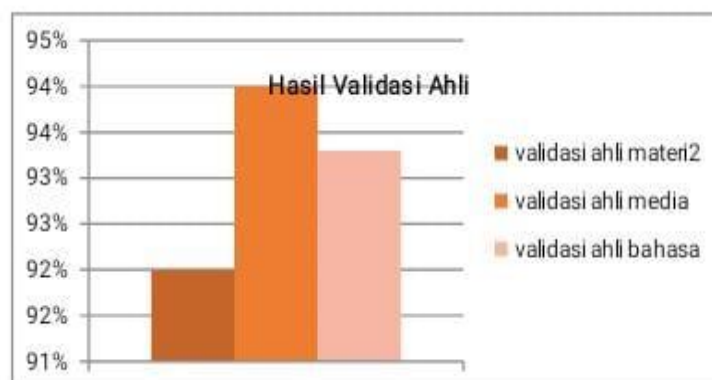
b. Validasi Ahli Media

Uji ahli media dilakukan pada tanggal 3 Juni 2024 oleh dosen UNIROW Tuban. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan pengembangan media KARTAN untuk meningkatkan hasil belajar kelas I. Penilaian ahli media meliputi aspek nilai estetika dan tampilan desain, serta kegunaan media. Hasil evaluasi ini diperoleh berupa data kuantitatif dengan menggunakan rumus perhitungan yang telah ditentukan. Rata-rata hasil evaluasi ahli bahasa disajikan pada tabel 7.

Tabel 7 Hasil validasi ahli media

No	Pertanyaan	Skor
Nilai Estetika dan Tampilan Desain		
1	Kualitas gambar dan animasi dalam media	5
2	Tampilan desain pada media KARTAN dapat meningkatkan hasil belajar	5
3	Media KARTAN dapat memudahkan siswa dalam memahami materi macam-macam pakian adat	5
4	Tampilan media dapat meningkatkan kenyamanan siswa dalam belajar	5
5	Media KARTAN memiliki letak gambar yang sesuai	4
6	Audio penjelasan jelas dan mudah dipahami	4
7	Desain animasi membantu menambah pemahaman dan keterampilan	5
8	Media KARTAN merupakan media belajar yang menarik	5
Aspek Kemudahan Penggunaan Media		
9	Media KARTAN mudah dan sederhana dalam penyajian	4
10	Media KARTAN dapat digunakan kapan saja	5
Skor total		47
Persentase skor		94%

Kriteria		Valid
c. Validasi Ahli Bahasa		
Uji validasi bahasa dilakukan pada tanggal 3 Juni 2024. Hasil evaluasi diperoleh berupa data kuantitatif dengan menggunakan rumus perhitungan yang telah ditentukan. Rata-rata hasil evaluasi ahli bahasa disajikan pada tabel 8.		
Tabel 8 Hasil validasi ahli Bahasa		
No	Pertanyaan	Skor
Aspek Lugas		
1	Media KARTAN menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	5
2	Media KARTAN menggunakan kata ejaan yang tepat	4
3	Media KARTAN menggunakan kalimat yang baku	4
Aspek Komunikatif		
4	Media KARTAN memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	5
5	Bahasa yang digunakan pada media KARTAN sederhana, jelas dan mudah dimengerti	5
Aspek Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa		
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	5
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional siswa	5
Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa		
8	Penggunaan bahasa pada media KARTAN sesuai dengan PEUBI	4
9	Bahasa yang digunakan pada media KARTAN mudah dipahami oleh siswa	5
Skor total		42
Persentase skor		93,3%
Kriteria		Valid



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa

Gambar 1 dari temuan validasi di atas menunjukkan bahwa 92% untuk validasi materi, 94% untuk validasi media, dan 93,3% untuk validasi bahasa. Oleh karena itu, media KARTAN layak diuji cobakan pada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implement*)

Uji coba produk KARTAN dilakukan pada hari Selasa 11 Juni 2024 pada kelas I semester II di SDN Sudan. Pada tahap implementasi terdapat penilaian untuk mengukur tingkat keefektifan dan kepraktisan produk KARTAN. Berikut adalah hasil dari penilaian keefektifan dan kepraktisan.

1. Keefektifan
 - a. Hasil Tes Siswa

Siswa diberikan pertanyaan penilaian dan hasil belajar ditentukan. Hasil belajar dihitung dengan menggunakan ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal prestasi siswa tercapai apabila skor hasil belajarnya lebih besar dari 75 dari skor maksimal 100, sebaliknya, dapat dicapai bila 80% dari jumlah siswa di kelas mencapai nilai di atas 75. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 Hasil tes belajar siswa

No.	Nama siswa	Skor	Ketuntasan
1	AB	80	Tuntas
2	AA	80	Tuntas
3	AP	80	Tuntas
4	AIP	90	Tuntas
5	AQ	80	Tuntas
6	ARM	60	Tidak Tuntas
7	ADP	90	Tuntas
8	ATA	90	Tuntas
9	AF	80	Tuntas
10	BRI	90	Tuntas
11	DRA	80	Tuntas
12	DA	80	Tuntas
13	EM	60	Tidak Tuntas
14	ENA	80	Tuntas
15	KAM	60	Tidak Tuntas
16	KNT	90	Tuntas
17	KAS	80	Tuntas
18	MZFA	80	Tuntas
19	MAA	80	Tuntas
20	MZFA	80	Tuntas
21	MGA	80	Tuntas
22	MHB	60	Tidak Tuntas
23	MSQ	80	Tuntas
24	RNF	80	Tuntas
25	RND	90	Tuntas
26	RI	90	Tuntas
27	SCP	80	Tuntas
28	SQ	-	-

Nilai di atas KKTP diraih oleh 23 siswa dari total 27 siswa yang mengikuti, sedangkan nilai di bawah KKTP 4 siswa. Persentase ketuntasan setelah dihitung memperoleh hasil persentase sebesar 85%, dapat dikatakan bahwa KARTAN adalah alat yang sangat baik bagi guru yang ingin melengkapi pelajaran mereka dengan media.

b. Kepraktisan

Setelah siswa memahami materi pada KARTAN, selanjutnya diberikan angket respon guru dan siswa, untuk mengetahui tingkat kepraktisan KARTAN.

a. Hasil Angket Respon Guru

Hasil angket respon guru dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10 Hasil angket respon guru

No	Pernyataan	Skor	
		Ya (1 Poin)	Tidak (0 poin)
1	Tampilan media KARTAN menarik untuk dipelajari siswa	√	
2	Media KARTAN mudah dioperasikan oleh guru	√	
3	Menggunakan media KARTAN dapat menghemat biaya dalam melakukan kegiatan pembelajaran	√	
4	Pembelajaran menggunakan media KARTAN berjalan lebih efektif dan efisien	√	
5	Penyajian materi pada media KARTAN tersusun secara sistematis	√	
6	Bahasa dan tampilan media KARTAN dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	√	
7	Media KARTAN memudahkan siswa untuk memahami materi macam-macam pakaian adat	√	
8	Penyajian yang interaktif dapat membuat siswa berpartisipasi aktif	√	
Skor total		8	
Persentase skor		100%	
Kriteria		Sangat Praktis	

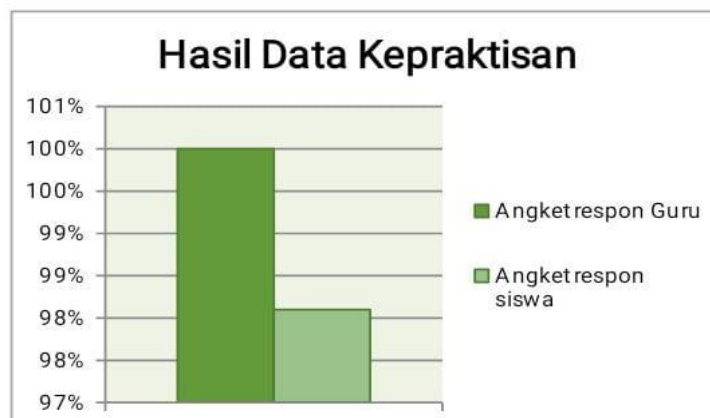
b. Angket Respon Siswa

Hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11 Hasil Angket Respon Siswa

No	Angket Respon	Poin Ke-								Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	AB	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	AIP	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5	AQ	1	1	1	1	1	1	1	1	8
6	ARM	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7	ADP	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8	ATA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
9	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	BRI	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	DRA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	DA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13	EM	1	1	1	1	1	1	1	1	8
14	ENA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
15	KAM	1	1	1	0	1	1	1	1	7
16	KNT	1	1	1	1	1	1	1	1	8
17	KAS	1	1	1	1	1	1	1	1	8
18	MZFA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
19	MAA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
20	MZFA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
21	MGA	1	1	1	1	1	1	1	1	8
22	MHB	1	1	0	1	1	1	1	1	8
23	MSQ	1	1	1	1	1	1	1	1	8
24	RNF	1	1	1	1	1	1	1	1	8
25	RND	1	1	1	1	1	1	0	1	7

26	RI	1	1	1	1	1	1	1	1	8
27	SCP	1	1	1	1	1	1	0	1	7
28	SQ	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jumlah Skor										212
Persentase Skor										98,1%
Kriteria										Sangat praktis



Gambar 2 Hasil data kepraktisan

Hasil data menunjukkan bahwa tingkat respon guru 100% dan siswa 98,1%. Oleh karena itu, media KARTAN merupakan sarana pendidikan yang unggul.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Dalam tahap terakhir penelitian dilakukan tahap evaluasi gunanya tahu hal yang mesti dibenahi dari pengembangan produk media KARTAN. Peneliti menggunakan data kuantitatif yang berasal dari tahap implementasi, seperti nilai ujian dan tanggapan kuesioner baik dari guru maupun siswa. Jika skornya lebih besar dari 75 dengan KKTP 75, siswa akan dianggap efektif sesuai dengan hasil tes. Hasil dari student tes menunjukkan bahwa media KARTAN ini berhasil digunakan, dengan persentase sebesar 85%. Menurut Trianto *dalam* Panjaitan dkk. (2020) menyebutkan bahwa tingkat keefektifan yang mencapai persentase skor 81% sampai dengan 100% maka produk tersebut berada pada kriteria sangat efektif. Hasil kuisisioner jawaban guru dan siswa menunjukkan persentase yang identik masing-masing sebesar 100% dan 98,1%. KARTAN yang dibuat dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan persentase hasil yang diperoleh.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KARTAN memiliki validitas materi sebesar 92%, validitas media sebesar 94%, dan validasi bahasa sebesar 93,3%. Pada saat yang sama, 98,1% siswa dan 100% guru menggunakan kriteria yang sangat praktis saat menjawab pertanyaan kepraktisan. Selanjutnya, media dinilai efektif oleh rata-rata 85% dari 27 siswa. Uji validiasi, efektivitas dan kepraktisan menunjukkan bahwa media KARTAN cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran di SDN Sudan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana,

- & Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : CV. Tahta Media Group.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nasution, S. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3820–3828
- Ningtiyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran IPA Bab Siklus Air Dan Peristiwa Alam Sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115–120.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34–46.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357.
- Precillia, M. (2022). Fungsi Pakaian Adat Depati Dan Ninik Mamak Kecamatan Kumun Debai Kota Sungai Penuh. *Jurnal Cerano Seni: Pengkajian Dan Penciptaan Seni Pertunjukan*, 1(1), 26–40.
- Sakti, B. P. (2020). Upaya Peningkatan Guru Profesional Dalam Menghadapi Pendidikan Di Era Globalisasi. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 74. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.632>
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64.
- Sudjana, N. (2020). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.