

Pengembangan Media Pembelajaran “PAPIN” (Papan Pintar) Tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV di SD Negeri 101767 Tembung

Maryana Meldrin Rosres^{1*}, Lidia Simanihuruk², Elvi Mailani³, Masta Marselina Sembiring⁴, Husna Parluhutan Tambunan⁵

¹⁻⁵ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi Penulis : aisyahhamida2001@gmail.com*

Abstract. *The problem in this research is formulated into three main questions: (1) How to develop "PAPIN" (Smart Board) learning media on ethnic and cultural diversity for Grade IV students at SD Negeri 101767 Tembung? (2) How to validate the "PAPIN" learning media to ensure its appropriateness and quality for use in the classroom? (3) How effective is the use of the "PAPIN" (Smart Board) learning media in improving students' understanding of ethnic and cultural diversity in a primary school setting? The main objectives of this research are: (1) To develop feasible and relevant "PAPIN" learning media that supports the learning of ethnic and cultural diversity in accordance with the needs of Grade IV students at SD Negeri 101767 Tembung. (2) To produce a practical and user-friendly digital learning tool that can be integrated into classroom activities. (3) To evaluate the effectiveness of the media in improving learning outcomes, particularly students' knowledge, engagement, and appreciation of cultural diversity. This research adopts the 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) development model, a systematic method for creating and validating educational products. The research subjects are fourth-grade students from SD Negeri 101767 Tembung, selected as they represent the target users of the media. Data were collected through classroom observations, documentation, expert validation sheets, student response questionnaires, and evaluation instruments to measure the learning outcomes. The findings of this research are expected to contribute to the development of innovative, technology-based instructional tools in elementary education, particularly in promoting multicultural awareness and inclusive learning environments.*

Keywords: "PAPIN (Smart Board), 4D (Four D), Ethnic and cultural diversity, Multicultural learning, Social Studies Learning.

Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan menjadi tiga pertanyaan utama: (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran "PAPIN" (Papan Pintar) tentang keberagaman etnis dan budaya untuk siswa Kelas IV SD Negeri 101767 Tembung? (2) Bagaimana memvalidasi media pembelajaran "PAPIN" untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya untuk digunakan di kelas? (3) Seberapa efektifkah penggunaan media pembelajaran "PAPIN" (Papan Pintar) dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman etnis dan budaya di lingkungan sekolah dasar? Tujuan utama penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran "PAPIN" yang layak dan relevan untuk mendukung pembelajaran keberagaman etnis dan budaya sesuai dengan kebutuhan siswa Kelas IV SD Negeri 101767 Tembung. (2) Menghasilkan perangkat pembelajaran digital yang praktis dan mudah digunakan yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar. (3) Mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pengetahuan, keterlibatan, dan apresiasi siswa terhadap keberagaman budaya. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate), sebuah metode sistematis untuk menciptakan dan memvalidasi produk pendidikan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 101767 Tembung, dipilih karena mewakili target pengguna media. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, dokumentasi, lembar validasi ahli, kuesioner respons siswa, dan instrumen evaluasi untuk mengukur capaian pembelajaran. Temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan perangkat pembelajaran inovatif berbasis teknologi di pendidikan dasar, khususnya dalam mempromosikan kesadaran multikultural dan lingkungan belajar yang inklusif.

Kata Kunci: “PAPIN (Papan Pintar), 4D (Empat D), Keberagaman suku dan budaya, Pembelajaran multikultural, Pembelajaran IPS.

1. PENDAHULUAN

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 19, kurikulum 2013 merupakan sekumpulan rencana dan peraturan tentang tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan oleh guru yang dijadikan sebagai pegangan penyelenggaraan yang diinginkan. Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang mengutamakan skill dan pendidikan karakter, sehingga siswa memiliki sopan santun serta disiplin yang tinggi serta siswa paham terhadap materi yang disampaikan dan aktif dalam berdiskusi pada proses pembelajaran. (Daryanto, 2014).

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam menghasilkan masyarakat yang memiliki kompetensi untuk dapat mempertahankan eksistensinya. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar serta terencana dengan tujuan mengembangkan potensi diri pada peserta didik antara lain kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik membutuhkan tahapan yang berkesinambungan dan juga proses dalam kurun waktu tertentu. Sehingga perkembangan peserta didik berkaitan erat dengan proses belajar yang mereka alami. Inilah yang menjadi tugas dari satuan pendidikan untuk menciptakan proses belajar atau transfer ilmu yang dapat memicu perkembangan potensi yang ada dalam diri peserta didik secara optimal.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar yang pada akhirnya akan membuat siswa berhasil memahami materi yang diberikan. Menurut (Wati, 2016) media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam Lembaga Pendidikan Formal. Serta Media pembelajaran merupakan media dalam kegiatan belajar mengajar terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Kehadiran dalam media ini sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu. Media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa, menambah semangat belajar dan melatih daya pikir siswa. Bagi guru media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang ditetapkan sekolah.

Media papan pintar merupakan media yang dikemas untuk melatih keaktifan menjawab siswa dan mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Media papan

pintar juga merupakan media pembelajaran visual bagi anak untuk menyampaikan dan menyajikan informasi yang ditampilkan pada papan pintar yang berisi tentang keragaman suku bangsa dan budaya. Media pembelajaran papan pintar adalah salah satu nama yang disematkan kepada benda dalam pembelajaran. Awalnya media pembelajaran papan pintar adalah untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar serta fungsi papan pintar adalah untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran dan tujuannya adalah memberi bantuan bagi siswa dan guru agar pembelajaran menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Evanny Hestia guru kelas 4 yang dilakukan pada hari rabu 17 juli 2024. Diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas 4 SD Negeri 101767 Tembung berjumlah 33 orang. Guru mengatakan “Bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat dilakukan pembelajaran hanya menggunakan buku-buku paket dan gambar serta menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan latihan. dan guru menyampaikan bahwa mereka sedang menggunakan kurikulum merdeka. Media seperti media papan pintar belum pernah dilaksanakan. Karena kurangnya pelatihan yang diberikan terhadap guru membuat guru hanya mengembangkan media cetak.

Dari uraian latar belakang untuk memecahkan permasalahan maka penenliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan *PAPIN* (Papan Pintar) tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas IV SD Negeri 101767 Tembung”. Pengembangan media *PAPIN* (Papan Pintar) tentang keragaman suku bangsa dan budaya disesuaikan berdasarkan factor media pembelajaran yang ada disekolah sangat mini, karakteristik siswa yang masih senang bermain ketika pelajaran sedang berlangsung. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum melibatkan unsur permainan serta siswa hanya bisa mengenal budaya atau daerah tempat tinggalnya. Pengembangan media keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia diharapkan layak digunakan untuk mempermudah belajar para siswa agar mengenal setiap suku dan budaya yang ada di sekitar tempat tinggal mereka bahkan di negara kita

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*). Model yang digunakan adalah model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate*

(Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *PAPIN* (Papan Pintar). Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD N 101767 Tembung. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 101767 Tembung. Waktu Penelitian ini rencana akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini dilakukan yaitu di SD N 101767 Tembung kelas IV. Teknik pengumpulan data penelitian ini tes. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis kelayakan media *PAPIN* (Papan Pintar), dan Analisis Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran papan pintar dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV SD Negeri 101767 Tembung dalam memahami materi IPAS tentang Keragaman suku bangsa dan budaya, telah selesai dikembangkan melalui tahap penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan media pembelajaran "PAPIN" (Papan Pintar) sudah melalui proses ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan uji coba lapangan pada peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.

Suatu produk dalam pengembangan media pembelajaran dikatakan layak untuk diuji coba dan tidak revisi apabila mencapai persentasi minimal 61-80% dengan kualifikasi kelayakan "layak" dan presentase maksimal 90-100% dengan kualifikasi kelayakan "sangat layak".

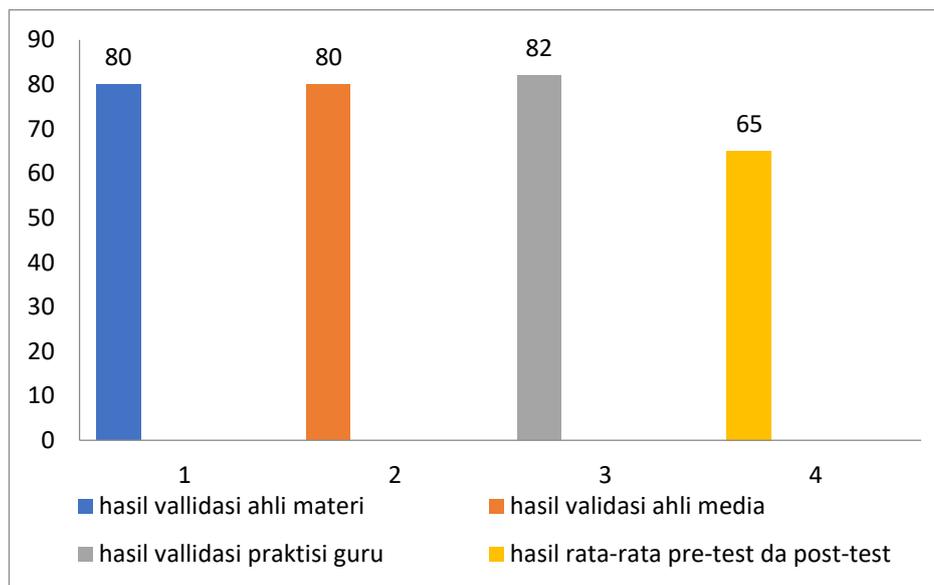
Media pembelajaran "PAPIN" (papan pintar) ini telah mendapatkan kualifikasi yang sangat baik, sesuai dengan hasil validasi oleh ahli materi di peroleh nilai presentase 80% yang berarti media pembelajaran memiliki kualifikasi layak. Dari ahli media juga diperoleh nilai presentase 80% yang berarti memiliki kualifikasi layak dan tidak perlu revisi. Sedangkan dari ahli praktisi mencapai 90% yang berarti memiliki kualifikasi layak dan tidak perlu revisi. Selain itu hasil uji coba lapangan mendapatkan nilai 70,5% untuk nilai *pre-test* dan 75,5% untuk *post-test* maka dapat di rata-ratakan mencapai 73% yang berarti memiliki kualifikasi layak.

Dalam penerapan media pembelajaran "PAPIN" (Papan Pintar) di SD Negeri 101767 Tembung dilakukan uji coba *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik kelas IV diperoleh nilai *post-test* lebih bagus dari pada nilai *pre-test*. Nilai *pre-test* adalah nilai peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran "PAPIN" (Papan Pintar). Selain meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran ini secara

efektif dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran tentang keragaman suku bangsa dan budaya dengan melihat hasil peserta didik kelas IV SD Negeri 101767 Tembung sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna dan berkesan baik bagi peserta didik.

Media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pre-test*. Berikut adalah bentuk diagram hasil penelitian oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan hasil *pre-test dan post-test*.

Diagram hasil penilaian



Gambar 1 diagram hasil penilaian

Dari diagram hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “PAPIN” (Papan Pintar) pada kelas IV SD sudah layak digunakan, maka media yang telah dikembangkan dapat digunakan di sekolah maupun diluar sekolah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir pada media pembelajaran “PAPIN” (Papan Pintar) tentang keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV di SD Negeri 101767 Tembung dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini menghasilkan kelayakan produk media pembelajaran “PAPIN” (Papan Pintar) tentang keragaman suku bangsa dan budaya. Pengembangan produk ini telah menghasilkan tingkat validasi kriteria kelayakan media pembelajaran dari para validator.
2. Hasil penilaian terhadap media pembelajaran “PAPIN” (Papan Pintar) praktis oleh ahli

materi diperoleh nilai presentase 80% yang berarti media tersebut layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 80% yang berarti layak. Sedangkan hasil validasi ahli praktisi yaitu mencapai 82% yang berarti layak dan tidak perlu di revisi. Selain itu hasil uji coba lapangan memperoleh presentase 75% yang berarti layak dan tidak perlu revisi. Perolehan hasil penerapan media pembelajaran "PAPIN" (Papan Pintar) efektif berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep materi pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya pada kelas IV SD Negeri 101767 Tembung yang dapat dilihat dari tes pencapaian hasil pre-test dan post-test. Perolehan nilai post-test mencapai 72,38% sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesta, N. D., Perangin-Angin, L. M., Karo-Karo, D., Mailani, E., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran Busy Book pada materi Tema 6 Subtema 4 Kelas III di SD Negeri 10104481 Alur Baung TA 2022/2023. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(1), 233-244.
- Albertus, Bibit, Devi, Feni, Ratna, & Ridha. (2018). Buku pelengkap IPS SD kelas IV 4.
- Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryaningrum, K., & Hetilaniar, M. P. (2024). Pengembangan media PAPIN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) pada mata pelajaran IPS kelas 4 SD Negeri 142 Palembang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(4), 1182-1195.
- Daryanto, P. P. S. K. (2013). Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014.
- Daryanto. (2013). *Pendekatan pembelajaran saintifik kurikulum*. Penerbit Gava Media, 2014.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 104-117.
- Fitria, T. A. N., Iriansyah, H. S., & Suhel, A. R. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar keragaman suku bangsa dan budaya melalui pembelajaran kontekstual. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 818-823).
- Kamaladini, K. (2021). *Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 di kelas 1 Sekolah Dasar*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Kamaladini, K., Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan media papan edukasi pintar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional...*, 1(September), 93–100.

- Kurikulum, P., Depdiknas, B., & No, J. G. S. R. (2006). Pengembangan model pendidikan kecakapan hidup.
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79-85.
- Maghfi, U. N., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157-170.
- Mardianto, M. Media papan pintar mengembangkan strategi pembelajaran dari matematika sampai mata pelajaran lainnya.
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.
- Nurhasanah, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Rejosari. *Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75-84.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. Pernada Media.
- Thiagarajani. (1974). Prosedur pengembangan model 4 D. *Jurnal Pendidikan*, 6-9.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Kata Pena.
- Wulandari, D., Hadis, A., & Sulasminah, D. Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa cerebral palsy di SLB Negeri Lutang. *Jurnal Pendidikan*.
- Yosiva, A., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran papan pintar (PAPIN) dan katalog ajaib (KAJIB) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kaliwalu. *Jurnal PGSD*, 7(2), 20-26.