

**PENGEMBANGAN MEDIA BOARDBOOK BERBASIS METODE
KONTEKSTUAL PADA SUBTEMA KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH DI
KELAS III SDN 066057 MEDAN DENAI**

Putri Nurjannah¹, Irfan Dahnia²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

***Corresponding Author:** ptrinrjannahbs@gmail.com, irfandahnial@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study is motivated by the perception that the PPKn learning process is lacking in interest, deemed trivial, monotonous, and associated with other undesirable aspects. The class III teacher at elementary school of 066057 Medan Denai believes that students' lack of interest in learning about PPKn is attributed to the limited use of learning media, specifically relying solely on printed materials such as textbooks. This lack of diversity in learning materials results in decreased enthusiasm and boredom among students during their studies. The objective of this study is to create a Boardbook media using contextual methodologies in order to assess the viability of a product based on the validation of instruments. This study focuses on research and development (R&D) using a modified version of Thiagarajan and Semmel's 4D model, which has been simplified to a 3D model consisting of defining, designing, and creating. The study findings indicate that the Boardbook media, which is based on contextual approaches and focuses on my responsibility and rights at home in class III primary school of 066057 Medan Denai, has been verified by professional media validators. The findings were derived from a product feasibility percentage of 90.90%, which falls inside the "very feasible" category. Based on the material expert validator's assessment, the project has a feasibility percentage of 97.77% and is categorized as "very feasible." This indicates that, when considering the entire perspective, the proportion of contextual method-based Boardbook media falls inside the very appropriate category for usage as a learning medium.

Keywords: Development, Boardbook, Contextual Method

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh persepsi bahwa proses pembelajaran PPKn kurang menarik, dianggap sepele, monoton, dan dikaitkan dengan aspek-aspek lain yang tidak diinginkan. Guru kelas III SDN 066057 Medan Denai ini berpendapat, rendahnya minat siswa dalam mempelajari PPKn disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran, yakni hanya mengandalkan bahan cetak seperti buku teks. Kurangnya keberagaman materi pembelajaran ini mengakibatkan berkurangnya semangat dan kebosanan dikalangan siswa selama mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah membuat media Boardbook dengan menggunakan metodologi kontekstual guna menilai kelayakan suatu produk berdasarkan validasi instrumen. Penelitian ini berfokus pada penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D Thiagarajan dan Semmel versi modifikasi, yang telah disederhanakan menjadi model 3D yang terdiri dari pendefinisian, perancangan, dan pembuatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Boardbook yang berbasis pendekatan kontekstual dan fokus pada tanggung

jawab dan hak saya di rumah pada kelas III SD Negeri 066057 Medan Denai telah terverifikasi oleh validator media profesional. Temuan tersebut diperoleh dari persentase kelayakan produk sebesar 90,90% yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian validator ahli materi, proyek ini memiliki persentase kelayakan sebesar 97,77% dan dikategorikan “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa jika dilihat dari keseluruhan perspektif, proporsi media Boardbook berbasis metode kontekstual termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Boardbook, Metode Kontekstual

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, mengembangkan potensi diri baik dari aspek rohani dan jasmani. Pendidikan dapat diakses dan fleksibel karena dapat diperoleh di banyak lokasi, misalnya sekolah. Sekolah berfungsi sebagai mekanisme untuk memperoleh pendidikan yang paling efisien dan dapat diandalkan. Sekolah berfungsi sebagai institusi akademis dan platform bagi siswa untuk mengembangkan dan menunjukkan pertumbuhan pribadi dan interaksi sosial mereka. Pendidikan sangat penting dalam memfasilitasi proses pengajaran, memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka baik dalam bidang agama maupun ilmiah, dan pada akhirnya menjadi orang yang terpelajar. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kapasitas menjadi individu yang berbudi luhur, memiliki prinsip etika yang kuat, dan menghasilkan transformasi yang konstruktif bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Sebagaimana dikemukakan oleh Agus Dellon Praditya et al. (2019) Undang-undang nomor 20 tahun 2003 mengartikan pendidikan sebagai usaha yang

disengaja dan terorganisir untuk menyediakan lingkungan belajar yang dinamis yang memungkinkan peserta didik meningkatkan kemampuannya dan berkembang menjadi individu yang lebih halus.

Pendidikan berlandaskan sebagai sarana untuk membantu manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari di masyarakat (Junaidi, 2019). Saat ini, teknologi telah menjadi sangat maju, kekinian, dan kekinian. Akibatnya, beberapa sektor, termasuk pendidikan, menggunakan teknologi untuk menyederhanakan tugas dan meningkatkan efisiensi. Menurut Nurillahwaty (2021) teknologi digital semakin banyak digunakan di lembaga pendidikan untuk memudahkan pembelajaran. Ini berfungsi sebagai sarana untuk mengakses informasi dan sebagai alat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.

Pada pembelajaran PPKn sangat cenderung kurang menarik, dianggap sepele, membosankan, dan banyak hal negatif lain dari pembelajaran PPKn. Sementara, penting untuk diketahui bahwa pembelajaran PPKn mempunyai pengaruh yang positif terhadap siswa sebagai bekal mereka menjalani kehidupan sehari-hari dalam

bermasyarakat. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari keaktifan siswa. Tetapi kenyataannya rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Permasalahan tersebut mungkin berasal dari beberapa faktor seperti kurikulum, pendidik, peserta didik, sarana prasarana, materi pembelajaran, dan aspek terkait lainnya. Pembelajaran dikatakan menyenangkan bila lingkungan belajarnya kondusif, aman, menawan, merangsang rasa ingin tahu, mendorong keterlibatan aktif, menarik perhatian siswa, dan menumbuhkan suasana menarik, dinamis, gembira, dan fokus menurut (Trinova, 2012). Guru harus menumbuhkan semangat siswa untuk belajar dengan menciptakan lingkungan yang mendorong relaksasi, kenyamanan, dan kesenangan. (Wandini et al., 2022). Selain itu juga, Dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana belajar yang aktif antara guru dan siswa serta meningkatkan sumber belajar di kelas yang menunjang pembelajaran siswa agar pembelajaran berjalan lancar. Dalam pendidikan di Indonesia sudah mengalami pergantian kurikulum berkali-kali upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas hasil belajar yang semakin maksimal. Praktik pembelajaran K13 berbeda dengan kurikulum sebelumnya, bahkan kurikulum ini mengemas semua mata pelajaran dalam satu pembelajaran tematik.

Dikarenakan penggunaan K13 menjadi kurikulum yang dipakai pada pembelajaran, maka materi yang dibahas kurang mendalam,

disebabkan karena pada K13 penggabungan antar semua matapelajaran yang dijadikan menjadi satu subtema. K13 memerlukan peran serta aktif seluruh unsur sepanjang kegiatan pembelajaran dan pendidikan (KBM), yaitu interaksi timbal balik antara pengajar dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Tentu saja, hal ini mengharuskan guru utama di kelas untuk menunjukkan kreativitas yang luar biasa dalam menyampaikan materi pendidikan yang sesuai. Media pembelajaran yang dimaksud mengacu pada materi pendidikan pelengkap yang melengkapi tema novel dan memikat minat siswa. Media pembelajaran mengacu pada elemen pengajaran yang mencakup berbagai bentuk komunikasi, individu yang terlibat dalam proses, dan alat serta perangkat yang diperlukan. Media pembelajaran mengacu pada teknologi yang digunakan untuk membawa informasi untuk tujuan pendidikan. Ini berfungsi sebagai metode nyata dalam menyampaikan konten instruksional. Evolusi media pembelajaran mengikuti evolusi teknologi menurut (Karimah, 2014). Media pembelajaran didefinisikan oleh Nurlatifah (2015) sebagai setiap dan seluruh sumber pembelajaran yang berhasil mengkomunikasikan ide atau informasi guna membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, penting untuk menyediakan sumber daya pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan khusus siswa, karena kebutuhan ini dapat berubah dan berkembang sepanjang

waktu. Guru harus memiliki kemampuan untuk menghasilkan metodologi baru dan menggunakan beragam sumber daya pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Maka solusi yang dapat diberikan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran bergambar berbasis metode kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah sebuah pembelajaran PPKn siswa agar pembelajaran yang diterimanya menjadi lebih bermakna dan bermanfaat untuk kehidupan mereka (Ginting et al., 2021). Adapun media ajar yang akan dikembangkan yaitu media *picture book* yang bahan utamanya terbuat dari kertas tebal seperti karton. Buku ini dikenal dengan nama "*Boardbook*". Menurut Nurmayani & Ayu Khairani (2021) media berupa buku ini menyoroti fakta bahwa bahan yang digunakan untuk membuat buku lebih tebal, keras, dan kaku dibandingkan kertas biasa. Karena keunikannya, media ini akan membuat pembelajaran jauh lebih menarik dibandingkan dengan buku teks konvensional. Siswa di sekolah dasar cenderung lebih ramah dan ingin tahu, serta suka bermain dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Guru harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan memasukkan hal ini ke dalam proses belajar mengajar. Menurut (Mega Astuti et al., n.d.) berpendapat bahwa berkaitan dengan paket media buku terbaru kurikulum 2013, dengan metode "tematik terpadu" untuk sekolah dasar (SD), syarat buku bagi siswa harus dirancang menarik mungkin dengan

pesan visual berupa gambar berwarna yang menarik. Anak SD lebih mudah terstimulasi oleh "buku" yang mempunyai "gambar" dan "warna" yang menarik.

Dari hasil observasi terhadap guru kelas III SD N 066057 Medan Denai masih rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pembelajaran PPKn. Berdasarkan penjelasan dari guru tersebut disebabkan oleh penggunaan media belajar yang kurang beragam yaitu hanya bahan cetak berupa buku teks yang membuat siswa kurang antusias dan mudah bosan saat belajar. Sehingga efek pembelajaran tanpa media menyebabkan siswa tidak memahami materi. Menurut piaget, rentang usia anak 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit.

Pada tahap ini siswa masih mengalami kesulitan berpikir abstrak dan berpikir praktis (Ibda, 2015). Namun, sepanjang proses pendidikan sekolah dasar, sering terlihat banyak pengajar yang sulit menggunakan bahan ajar yang sesuai dalam melaksanakan pembelajaran. Siswa sekolah dasar mempunyai kemampuan berpikir konkrit, namun pendidik sering menggunakan bahasa abstrak yang menghambat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Disarankan untuk memilih teknik pengajaran yang sesuai dengan kelompok umur siswa. (Ulfa & Nasryah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan sumber daya pendidikan yang dibedakan dengan penggunaan alat bantu visual, seperti gambar ilustratif, untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran

siswa. Sementara itu, proses pembelajaran harus memfasilitasi pemahaman menyeluruh untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui penciptaan pengalaman pendidikan yang relevan dan menyenangkan.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas serta rendahnya minat belajar siswa maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku tebal berbasis metode kontekstual yang disebut dengan *Boardbook* yang akan menjadi solusi bagi siswa dalam belajar PPKn untuk itu peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media *Boardbook* Berbasis Metode Kontekstual Pada Subtema Kewajiban dan Hakku Dirumah Di Kelas III SDN 066057 Medan Denai”. Permasalahan yang disebutkan mencakup (1) Terbatasnya penggunaan pendekatan atau teknik pedagogi yang beragam, yang mengakibatkan sejumlah besar siswa memandang PPKn sebagai disiplin ilmu yang monoton. (2) Teknik pembelajaran yang dilakukan guru tidak sesuai dengan keadaan siswa, hal ini menunjukkan bahwa guru menggunakan taktik pembelajaran yang kurang dipahami oleh siswa. (3) Penggunaan bahan ajar yang berulang menyebabkan berkurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran topik PPKn. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana cara pengembangan media ajar *Boardbook* berbasis metode kontekstual pada pembelajaran PPKn Subtema

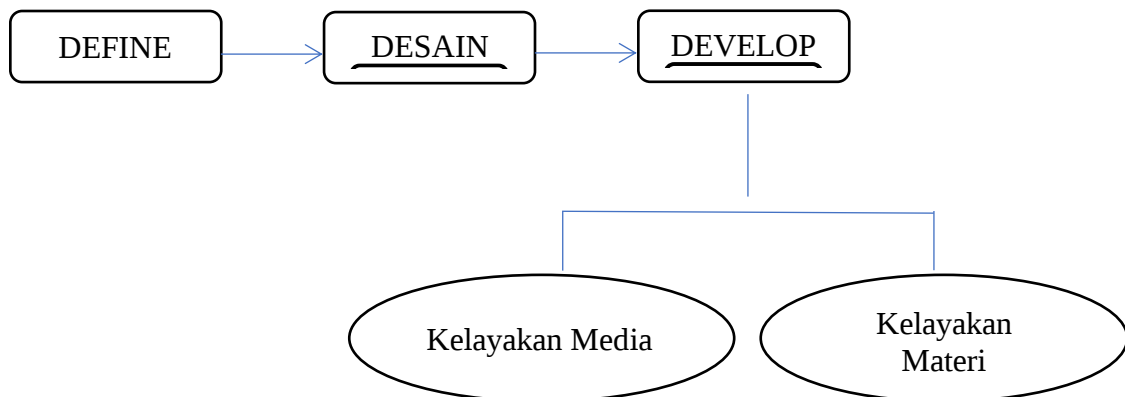
Kewajiban Dan Hakku Di Rumah memenuhi kriteria baik? (2) Bagaimana kelayakan pengembangan *Boardbook* berbasis metode kontekstual pada pembelajaran PPKn subtema Kewajiban Dan Hakku Di Rumah?. Dari latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui bagaimana cara pengembangan buku ajar *Boardbook* berbasis metode kontekstual pada mata pelajaran PPKn subtema kewajiban dan hakku dirumah (2) untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan *Boardbook* berbasis metode kontekstual pada pembelajaran PPKn subtema kewajiban dan hakku dirumah. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu (1) Manfaat teoritis diantaranya (a) Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi atas persoalan-persoalan yang terjadi pada proses pembelajaran PPKn yang sering dianggap sebagai pembelajaran membosankan. (2) Manfaat praktis diantaranya (a) Bagi peserta didik, media *Boardbook* dapat memberikan pengalaman baru dan membantu siswa memahami materi kewajiban dan hakku dirumah berbasis metode kontekstual (b) Bagi guru, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dan dapat menjadi media ajar yang tepat dalam mengajarkan materi kewajiban dan hakku dirumah dengan menggunakan metode kontekstual (c) Bagi peneliti, menambah wawasan pengetahuan dalam merancang sebuah media

pembelajaran *Boardbook* berbasis metode kontekstual

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Study and Development (R&D). Proses penelitian dan pengembangan (R&D) didefinisikan oleh Zulfiah et al (2020) sebagai pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan desain produk baru, menilai kemampuan barang yang sudah ada, serta melakukan inovasi dan penciptaan barang baru. Konten pendidikan ini

dikembangkan dengan terlebih dahulu menyederhanakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Sammel menjadi model 3D (Erawanto & Santoso, 2016). Model pengembangan 3D mencakup proses pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Tahap penelitian menyimpulkan setelah tujuan penelitian tercapai dan ditentukan bahwa media pembelajaran yang dibuat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan

Percobaan yang dilakukan adalah penilaian kelayakan produk media boardbook untuk media pembelajaran isi PPKn di SD Negeri 066057 Medan Denai. Para ahli di bidang media dan materi, serta ahli di bidang kuesioner validasi, disurvei

dan diuji untuk penelitian ini. Untuk mengukur kelayakan produk, kuesioner validasi diberikan. Skala Likert dari 1 sampai 5 dapat digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan suatu produk. Saya dapat memberi Anda rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

(Zaenal Fais et al., 2019)

Setelah skor diterima, langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata untuk mendapatkan skor akhir

yang diubah berdasarkan interpretasi skor, diputuskan sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Nilai	Kriteria
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

Untuk mengetahui kelayakan produk maka dapat diperoleh dengan menggunakan tabel kategori kelayakan produk sebagai berikut sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kelayakan Produk

Interval Skor (%)	Kriteria
81% – 100%	Sangat layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup layak
21% – 40%	Kurang layak
0 – 20%	Tidak layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahapan Pengembangan Media

Belajar adalah usaha yang disengaja di mana kita secara aktif berusaha memperoleh informasi segar dengan memahami ajaran yang diajarkan kepada kita. Pembelajaran PPKn sering kali dianggap tidak menarik, membosankan, dan membosankan. Permasalahan tersebut mungkin berasal dari beberapa faktor seperti kurikulum, guru, siswa, fasilitas, materi pendidikan, dan aspek terkait lainnya. Pembelajaran yang optimal dapat dicapai melalui lingkungan belajar yang menyenangkan dan aman yang merangsang rasa ingin tahu, mendorong keterlibatan aktif, menarik perhatian siswa, dan menumbuhkan rasa gembira, bahagia, dan fokus yang tinggi. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar, guru memerlukan media yang dapat berfungsi sebagai alat untuk memudahkan perolehan pengetahuan

siswa. Alat yang dimaksud adalah buku bergambar yang menarik secara visual yang menggabungkan warna-warna cerah dan desain grafis yang dirancang khusus untuk memenuhi permintaan anak-anak. Solusi yang diusulkan melibatkan pengembangan media pembelajaran boardbook oleh peneliti. Media ini akan didasarkan pada metodologi kontekstual dan akan fokus pada topik tanggung jawab dan hak saya di rumah. Hal tersebut diharapkan dapat membangun semangat siswa dalam belajar. Dengan demikian guru adalah fasilitator sekaligus penanggungjawab atas ketidakberhasilan siswa dalam capaian pembelajaran. Para ahli di bidang validasi media, materi, dan bahasa menilai produk sebelum pengujian dimulai. Tujuannya di sini adalah untuk memastikan bahwa orang-orang benar-benar memanfaatkan produk akhir di ruang kelas mereka. Adapun perancangan langkah- langkah model pengembangan sebagai berikut :

a. Tahap Define

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pertama ini meliputi pemeriksaan persyaratan, penilaian siswa, dan evaluasi sumber daya pendidikan seperti kurikulum dan materi. Temuan-temuan dari penelitian sebelumnya diperhitungkan dalam penyelidikan pembangunan saat ini. Untuk penelitian ini, kami menggunakan rencana pembelajaran yang memuat konten tentang tanggung jawab dan hak saya dalam rumah tangga, dengan penekanan khusus pada isu-isu yang berkaitan dengan pendidikan kewarganegaraan. Pengamatan sebelumnya telah mengungkapkan beberapa masalah yang diidentifikasi oleh peneliti. Hal tersebut antara lain kurangnya sumber belajar yang beragam sehingga menimbulkan kebosanan siswa dan menurunnya motivasi dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, bahan ajar yang biasa digunakan rentan terhadap kerusakan yang cepat dan mudah rusak. Oleh karena itu, penggunaan media boardbook berbasis metode kontekstual ini merupakan solusi yang tepat untuk guru dan siswa dan dapat digunakan dalam jangka yang panjang. Selanjutnya analisis materi yang akan dipaparkan di dalam media ini

disusun sesuai RPP yang digunakan oleh guru.

b. Perencanaan (Desain)

Langkah desain melibatkan pembuatan produk yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik Anda (Marnita, Lubis, & Novianti, 2021, hlm. 104). Saat ini, ada tiga tahap perencanaan yang terlibat. Tahap pertama melibatkan pemilihan keterampilan dasar yang berpusat pada tanggung jawab dan hak saya di rumah. Tahap kedua meliputi pemilihan format materi pembelajaran yang meliputi sampul, kata pengantar, tujuan pembelajaran, pemahaman, dan contoh nyata tentang tanggung jawab dan hak saya di rumah. Selain itu, biografi penulis akan dicantumkan di sampul belakang. Dan tahap ketiga yaitu pembuatan rancangan awal. Desain awal yang dihasilkan berupa rancangan media pembelajaran yang disusun sesuai dengan urutan dan dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung dan penjelasan materi.

Berikut perancangan dalam membuat media boardbook.

- 1) Pada perancangan awal yang digunakan untuk membantu penulis membuat desain *boardbook* yaitu menggunakan aplikasi canva.



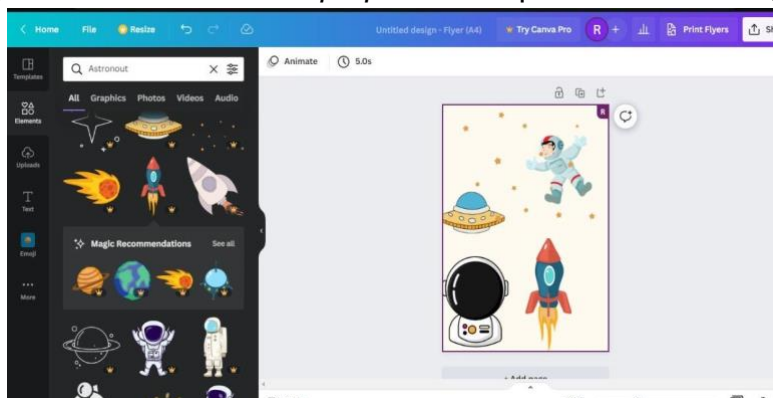
Gambar 1. Aplikasi canva

- 2) Memilih icon ukuran kertas untuk mengatur size sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. Icon untuk mengatur ukuran kertas

- 3) Pembuatan unsur *shape/pictorial* seperti ilustrasi dan gambar



Gambar 3. Contoh memilih unsur shape/pictorial

- 4) Pemilihan unsur *nonpictorial* berupa pemilihan *typography* untuk diterapkan dalam media.

Comis Sans MS
A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 4. Salah satu jenis tulisan yang diterapkan didalam media

- 5) Langkah akhir yaitu memperhatikan *layout* untuk menyesuaikan gambar dan huruf sehingga terciptanya keindahan di dalam media tersebut.



Gambar 5. Contoh layout pada Cover depan/belakang buku.

- 6) Media yang sudah dirancang dari beberapa unsur diatas, desain tersebut dapat di cetak menjadi poster dan penulis dapat melakukan langkah finishing dengan merekatkan hasil cetakan pada kertas tebal yang sudah disiapkan.
- c. Pengembangan (Develop)
- Setelah mendesain media boardbook, dilanjutkan dengan mengembangkan media tersebut dengan merealisasikan rancangan produk yang siap dikembangkan. Selanjtnya penulis memproduksi dan
- a. Ahli Media
- mengevaluasi kualitas produk dengan melakukan uji validasi dari ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk.
- 2. Tahapan Kelayakan Para Ahli**
- Dengan menggunakan lembar kuesioner kesesuaian produk, ahli materi dan media melakukan pengujian kesesuaian media pada saat ini. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui apakah media yang dihasilkan layak digunakan sebagai bahan ajar. Dua orang ahli, satu di bidang media dan satu lagi di bidang materi, menguji kuesioner kelayakan. Berikut hasil uji kelayakannya:

Tabel 3. Angket Kelayakan Ahli Media

No	Komponen Media Pembelajaran	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Media <i>Boardbook</i> yang dikembangkan menggunakan ilustrasi berkaitan dengan materi					✓
2.	Penggunaan ilustrasi pada <i>Boardbook</i> dapat mempermudah siswa dalam mendeskripsikan materi				✓	
3.	Penampilan pada media <i>Boardbook</i> menarik perhatian siswa				✓	
4.	Media <i>Boardbook</i> tidak mudah rusak dan koyak.					✓
5.	Jenis kertas yang dipilih efektif dan sesuai dengan keadaan siswa					✓
6.	Kesusaian gambar pada <i>Boardbook</i> dengan materi					✓
7.	Kesesuaian jenis huruf dan komposisi layout				✓	
8.	Background yang digunakan pada <i>Boardbook</i> sesuai dengan kondisi siswa				✓	
9.	Keterpaduan dalam pemilihan warna pada media					✓
10.	Penggunaan media <i>Boardbook</i> terlihat jelas dan menarik perhatian pada setiap aspek				✓	
11.	Penggunaan media <i>Boardbook</i> dapat meminimalisir salah pernyataan terhadap materi yang dijelaskan					✓

Adapun hasil uji dan perhitungan lembar angket validasi pada media *Boardbook* berbasis metode kontekstual yang dinilai oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu inisial FRD. Evaluasi angket instrumen

b. Ahli Materi

menghasilkan persentase kelayakan sebesar 90,90% yang ditentukan oleh profesional media. Persentase temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Boardbook* yang dihasilkan dengan teknik kontekstual mempunyai kriteria sangat layak.

Tabel 4. Angket Validasi Ahli Materi

No	Komponen Media Pembelajaran	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Terdapat kejelasan tujuan pembelajaran pada media					✓
2.	Contoh yang dipaparkan sesuai dengan materi				✓	
3.	Kelengkapam isi materi					✓
4.	Materi yang dipaparkan dapat menambah wawasan siswa					✓
5.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa					✓
6.	Kejelasan penggunaan kalimat mudah dibaca					✓
7.	Bahasa dalam <i>Boardbook</i> sesuai dengan masa perkembangan siswa					✓
8.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa					✓
9.	Kemudahan dalam menggunakan media <i>Boardbook</i>					✓

Selanjutnya hasil uji dan perhitungan lembar angket validasi materi *Boardbook* berbasis metode kontekstual yang dinilai oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu berinisial KW. Dari hasil penilaian lembar angket instrument ahli media memperoleh hasil persentase kelayakan sebesar 97,77%. Persentase temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Boardbook* yang dihasilkan dengan teknik kontekstual mempunyai persyaratan kepraktisan yang tinggi.

Pembahasan

1. Hakikat Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi oleh siswa dalam belajar yang disebabkan oleh proses pembelajaran sangat cenderung kurang menarik, dianggap sepele, membosankan, dan banyak

hal negatif lainnya. Pembelajaran PPKn mempunyai pengaruh yang positif terhadap siswa sebagai bekal mereka menjalani kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat. Sehingga dalam proses belajar disekolah diharapkan siswa dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari keaktifan siswa Tetapi kenyataanya rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi sebagai instrumen yang berharga dalam melibatkan siswa dan mencegah monoton sepanjang proses pembelajaran. Alat harus disesuaikan untuk mengakomodasi tuntutan siswa yang beragam dan terus berkembang. Guru dapat mendorong pendekatan inovatif dan menggunakan lingkungan kelas untuk mengembangkan teknik baru bagi siswa. Media pendidikan

mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. (Tafonao, 2018). Demikian halnya menurut Aqib (2013) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan memperlancar proses pendidikan pada siswa. Selain itu, Suryani dkk. (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat sepanjang proses belajar mengajar, merangsang kognisi, afek, fokus, dan kompetensi siswa, sehingga menumbuhkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu media yang dikenal dengan media *boardbook* berbasis metode kontekstual. Proses pengembangan media *boardbook* yaitu menggunakan aplikasi canva yang didesain dengan gambar dan narasi setelah itu dicetak menjadi sebuah buku yang utuh.

2. Hasil Pengembangan Media Boarbook

Produk yang dihasilkan menjalani prosedur validasi media yang diverifikasi oleh ahli media, dan validasi ahli materi yang divalidasi oleh ahli materi untuk dinilai kesesuaiannya. Validator merupakan salah satu dosen jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Adapun perolehan skor validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 90,90% dengan kriteria "sangat layak". Perolehan skor validasi ahli materi menunjukkan persentase skor sebesar 97,77% dengan kriteria "sangat layak". Berdasarkan konversi pencapaian maka media pembelajaran *boardbook* mendapatkan predikat "sangat layak" digunakan pada proses pembelajaran.

Demikian halnya menurut Nurmayani & Ayu Khairani (2021) dalam pengembangan media *Smart Boardbook* berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan bantuan teknologi dan perangkat keras dalam pengoperasian media. Potensi inovasi dapat diwujudkan dalam bentuk buku yang memiliki daya tahan dan tahan terhadap sobek atau noda ketika digunakan dalam lingkungan pendidikan dasar. Temuan dari penelitian ini mengonfirmasi bahwa para ahli media telah memvalidasi media "*smart boardbook*" yang memanfaatkan *augmented reality*. Untuk dianggap "memenuhi syarat" pada putaran pertama, Anda harus mencapai persentase kelayakan sebesar 73,80%. Untuk masuk dalam kategori "sangat layak", persentase kelayakannya melonjak menjadi 95,20 persen pada tahap berikutnya. Kelayakan ditetapkan sebesar 75,55 persen pada verifikasi ahli materi putaran pertama. Dengan mempertimbangkan kriteria "layak" dan "sangat layak", tahap kedua menghasilkan tingkat kelayakan sebesar 92,22%. Hasilnya menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 98,18%, memenuhi persyaratan untuk dianggap "sangat layak" menurut komentar dari para profesional pendidikan. Nilai rata-rata 1 baik dari uji coba individu maupun kelompok kecil termasuk dalam kategori "baik". Selama fase uji lapangan, persyaratan kemanjuran terpenuhi ketika jumlah siswa yang memperoleh hasil yang diinginkan dalam post-test mencapai 17, yaitu sekitar 89,47%.

Dalam upaya untuk memacu semangat anak usia dini berdasarkan hasil penelitian Humairoh (2023) dalam menciptakan media pembelajaran *boardbook* yang diberi nama Sirah Nabawiyah. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa boardbook sirah nabawiyah yang telah melalui pengujian dan validasi ketat oleh para ahli berhasil memenuhi seluruh kriteria yang diperlukan. Kesimpulan ini didukung oleh penilaian para ahli di bidangnya yang menilai konten dengan skor rata-rata 4,93, sehingga menempatkannya pada rentang sangat memuaskan. Selain itu, penilaian dari pakar media menghasilkan skor rata-rata sebesar 4,33, yang sekali lagi berada dalam kisaran sangat memuaskan. Studi produk memperoleh skor 96%, menempatkannya pada kategori “memadai”. Berdasarkan hasil penelitian secara komprehensif dapat disimpulkan bahwa boardbook Sirah Nabawiyah merupakan media pembelajaran yang sangat cocok untuk meningkatkan moral anak usia dini di TK Negeri Pembina Pandeglang Banten.

Dalam penelitian Erwin et al (2023) media interaktif dikaji sebagai sarana penyampaian informasi. Kajian difokuskan pada pencantuman nama bulan dan artinya, tulisan hijaiyah, dan gambar yang menunjukkan peristiwa masa lalu. Media yang digunakan untuk penelitian ini adalah media boardbook. Konten yang ditawarkan kepada khalayak sasaran melalui media tersampaikan secara efektif dan aspek interaktif berhasil dilibatkan, terbukti dari hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap 10 anak muda.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Demikian pula penggunaan media boardbook mungkin dipandang tepat untuk tujuan pendidikan dalam proses

pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh beberapa sumber literatur yang telah disebutkan sebelumnya.

D. Kesimpulan

Berikut adalah beberapa temuan yang diperoleh dari pengembangan media dan observasi awal yang dihasilkan dari berbagai prosedur implementasi: (1). Kelayakan media pembelajaran *Boardbook* berbasis metode kontekstual pada kewajiban dan hakku dirumah di kelas III SD N 066057 Medan Denai diperoleh nilai kelayakan dengan hasil penilaian 90,90% yang menunjukkan kualitas media pembelajaran tersebut sangat valid untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. (2). Kesesuaian materi pada media pembelajaran *Boardbook* berbasis metode kontekstual pada kewajiban dan hakku dirumah di kelas III SD N 066057 Medan Denai diperoleh nilai kevalidan dengan hasil penilaian 97,77% yang menunjukkan kesesuaian materi pada media tersebut sangat valid untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan persentase rata-rata sebesar 94,33% berdasarkan teknik kontekstual, boardbook dinilai sebagai media pembelajaran yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Dellon Praditya, P., Komang Sudarma, I., Pudjawan, K., & Teknologi Pendidikan, J. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dengan Evaluasi Instructional Game Matematika Siswa Kelas Vii Smp/b-B Negeri 1 Buleleng. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 66–76.
- Aqib, Z. (2013). Model-model, media, dan strategi pembelajaran

- kontekstual (inovatif). *Bandung: Yrama Widya*.
- Erawanto, U., & Santoso, E. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Membantu Meningkatkan Berfikir Kreatif Mahasiswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2(2), 427. <https://doi.org/10.22219/jinop.v2i2.2629>
- Erwin, F. A., Faisal, D., Studi, P., Komunikasi, D., Rupa, D. S., & Padang, U. N. (2023). *BOARDBOOK INTERAKTIF MENGENAL NAMA-NAMA BULAN PADA TAHUN HIJRIAH*. 57–66. <https://doi.org/10.24036/grafiti.v11i1.xxxx>
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>
- Humairoh, U. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARDBOOK SIRAH NABAWIYAH UNTUK MENINGKATKAN MORAL ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA PANDEGLANG BANTEN*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karimah, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 2(1), 120547.
- Latifah, S. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 43–51. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.104>
- Mega Astuti, Y., Seni Rupa, P., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Yogyakarta, U. (n.d.). *Pengembangan Media Buku Pop Up Pancasila Di Sd Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul the Development of Pancasila'S Book Media Pop Up in Muhammadiyah Elementary School Ambarbinangun, Kasihan, Bantul*. 191–199.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Nurlatifah, N. anda jaunda dan maryuningsih. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientiae Educatia*, 5(2), 1–13.
- Nurmayani, N., & Ayu Khairani, L. (2021). Pengembangan Media “Smart Boardbook” Berbasis Augmented Reality Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas Ii Sd Negeri 104197 Desa Klambir. *School*

- Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 232–241. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v11i3.30132>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP – UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD beda dalam memahami konep pembelajaran . Hal ini dapat menjadikan mereka memiliki mudah , dan hasil belajar menjadi lebih baik . Dalam proses pembelajaran .* 1(1), 10–16.
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKn Membosankan Menjadi Pembelajaran PKn Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1489–1496. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5557>
- Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v3i1.17097>
- Zulfiah, I. A., Hidayah, N., & Negara, H. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 59–68.