

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPIN KERDAYA (PAPAN PINTAR KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA) PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Annisaa Anggun Islamiyah<sup>1</sup>, Firosalia Kristin<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana  
<sup>1</sup>292020139@student.uksw.edu, <sup>2</sup>[firosalia.kristin@uksw.edu](mailto:firosalia.kristin@uksw.edu)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop papin kerdaya learning media and assess its feasibility and effectiveness in increasing student activity. The method used is R&D (Research and Development) research with three stages, namely introduction, product development and testing. Data was collected using observation, expert validation sheets, and questionnaires. The research results showed that the media expert validation value reached 93% with very appropriate criteria, while the material expert validation value reached 90% with very appropriate criteria as well. Analysis of student activity from pre-cycle and cycle 1 shows a significant increase. Before using papin kerdaya media, only 2 students (7%) were in the very high category. After the implementation of papin kerdaya media, the number of students in this category increased to 8 students (30%). Based on these results, the papin kerdaya media is suitable for use and is able to increase students' active learning.*

*Keywords: Papin Kerdaya, IPAS, Keaktifan Peserta Didik*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papin kerdaya serta menilai kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan tiga tahapan, yaitu pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian. Data dikumpulkan menggunakan observasi, lembar validasi ahli, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai validasi ahli media mencapai 93% dengan kriteria sangat layak, sedangkan nilai validasi ahli materi mencapai 90% dengan kriteria sangat layak juga. Analisis keaktifan peserta didik dari pra siklus dan siklus 1 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum penggunaan media papin kerdaya, hanya 2 peserta didik (7%) yang berada dalam kategori sangat tinggi. Setelah implementasi media papin kerdaya, jumlah peserta didik dalam kategori ini meningkat menjadi 8 peserta didik (30%). Berdasarkan hasil tersebut, media papin kerdaya layak digunakan dan mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Kata Kunci: Papin Kerdaya, IPAS, Keaktifan Peserta Didik

**A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan

benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang

berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Tujuan IPAS yaitu 1.) mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia; 2.) mendukung peserta didik berperan aktif dalam menjaga, memelihara dan melestarikan lingkungan alam dengan bijak; 3.) mengembangkan keterampilan peserta didik untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah (Kemendikbud, 2022)

Mata Pelajaran IPAS memiliki peran penting untuk menambah pemahaman peserta didik, tetapi dalam pelaksanaan di lapangan masih terdapat kendala. Permasalahan yang muncul di SD Negeri Tingkir Tengah 01 Salatiga yaitu guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sederhana seperti video yang diambil dari video YouTube dan PPT sederhana. Sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru sudah

menjelaskan materi pembelajaran dan sudah memastikan apakah peserta didik paham dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru, namun peserta didik tidak merespon pertanyaan guru dan tidak aktif bertanya terkait materi yang belum dipahami. Keaktifan peserta didik sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang menarik, yang mampu membangkitkan antusiasme mereka, mencegah rasa mengantuk, serta mendorong adanya interaksi dua arah yang efektif antara guru dan peserta didik (Rikawati & Sitinjak, 2020). Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan alat yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yaitu media papan pintar keragaman budaya Indonesia. Media papan pintar adalah alat yang dirancang sebagai papan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kustiawan, 2016). Media papan pintar yang akan

dikembangkan berupa papan yang terdapat roda putar dan kantong angka yang berisi kartu-kartu soal pertanyaan terkait materi keragaman budaya Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan pokok rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang dan mengembangkan media papin kerdaya (papan pintar keragaman budaya Indonesia) pada pembelajaran IPAS yang efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar? Apakah media papin kerdaya (papan pintar keragaman budaya Indonesia) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar?

Manfaat dari pengembangan media *Papin Kerdaya* materi keragaman budaya Indonesia ini dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memudahkan serta dapat menambah minat peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media papin kerdaya serta menilai kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menerapkan

model pengembangan ADDIE. Model ADDIE, seperti yang dijelaskan oleh (Pardjono et al., 2015), terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media papin kerdaya (papan pintar keragaman budaya Indonesia) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

### Hasil Pengembangan Media Papin Kerdaya



**Background papin kerdaya**  
**Petunjuk**



Gambar 1. Tampilan Produk

### Uji Kelayakan Produk

Tabel 1. Uji Validasi Media dan Materi

| No | Validator   | Skor | Persentase | Kategori     |
|----|-------------|------|------------|--------------|
| 1. | Ahli media  | 56   | 93%        | Sangat Layak |
| 2. | Ahli materi | 45   | 90%        | Sangat Layak |

Berdasarkan validasi oleh ahli media skor yang diperoleh dari validator adalah 56 dan persentase mencapai 93% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli materi mendapat skor 45 dan persentase mencapai 90% dengan kategori

sangat layak. Komentar dan saran dari validator dapat dijadikan acuan untuk perbaikan media agar menjadi lebih baik dan lebih menarik lagi.

### Hasil Pengujian Produk

Setelah media di revisi dan dinyatakan layak maka langkah selanjutnya yaitu pengujian produk. Uji coba produk dilakukan pada 27 peserta didik di SD Negeri Tingkir Tengah 01 Salatiga.

Tabel 2. Hasil Pra Siklus dan Siklus 1

| Rentang      | Kategori      | Pra Siklus |      | Siklus 1 |      |
|--------------|---------------|------------|------|----------|------|
|              |               | F          | P    | F        | P    |
| 12 – 21,6    | Sangat Rendah | 0          | 0%   | 0        | 0    |
| 21,6 – 31,2  | Rendah        | 9          | 33%  | 5        | 18%  |
| 31,2 – 40,8  | Sedang        | 11         | 41%  | 7        | 26%  |
| 40,8 – 50,4  | Tinggi        | 5          | 19%  | 7        | 26%  |
| 50,4 – 60    | Sangat Tinggi | 2          | 7%   | 8        | 30%  |
| <b>Total</b> |               | 27         | 100% | 27       | 100% |

Hasil analisis keaktifan peserta didik dari pra siklus hingga siklus 1 menunjukkan peningkatan dalam beberapa kategori tertentu. Sebelum penggunaan media papin kerdaya, hanya ada 2 peserta didik dengan persentase 7% yang berada dalam kategori sangat tinggi, namun setelah mengimplementasikan media papin kerdaya jumlah peserta didik dalam kategori ini meningkat menjadi 8

peserta didik dengan persentase 30%, menunjukkan bahwa media papin kerdaya efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada tahap awal 5 peserta didik dengan persentase 19% masuk dalam kategori tinggi dan setelah penggunaan media papin kerdaya jumlah peserta didik dalam kategori tinggi meningkat menjadi 7 peserta didik dengan persentase 26% membuktikan bahwa media papin kerdaya membantu peserta didik meningkatkan keaktifan peserta didik dari kategori sedang ke kategori tinggi. Sebanyak 11 peserta didik dengan persentase 41% berada dalam kategori sedang sebelum menggunakan media papin kerdaya, namun jumlah peserta didik dalam kategori ini menurun menjadi 7 peserta didik dengan persentase 26% setelah menggunakan media papin kerdaya menunjukkan pergeseran peserta didik ke kategori yang lebih tinggi. Sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 33% berada dalam kategori sedang sebelum menggunakan media papin kerdaya, namun jumlah peserta didik dalam kategori ini menurun menjadi 5 peserta didik dengan persentase 18% setelah menggunakan media papin kerdaya menunjukkan pergeseran

peserta didik ke kategori yang lebih tinggi. Pada kedua tahapan pra siklus dan siklus 1, tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori sangat rendah, meskipun sebelum intervensi tidak ada peserta didik yang berada dalam kategori sangat rendah, media papin kerdaya tetap berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik yang sudah berada di kategori rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tingkir Tengah 01 Salatiga. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah papan pintar keragaman budaya Indonesia (papin kerdaya) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengembangkan media papan pintar pada mata Pelajaran IPA dan Matematika, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan macam-macam keragaman budaya Indonesia pada media pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fais et al., 2019), (Kamaladini et al., 2021) dan (Sholeh et al., 2022) menunjukkan efektivitas media papan pintar dalam meningkatkan pemahaman materi di berbagai

bidang, namun belum ada yang spesifik mengembangkan media papan pintar serupa untuk mata pelajaran IPAS. Kebaharuan lainnya penggunaan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang menggabungkan model sukmadinata dengan pendekatan ADDIE untuk memastikan media papan pintar keragaman budaya (papin kerdaya) tidak hanya valid dan praktis tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya mengembangkan media saja, tetapi juga memberikan kontribusi dalam pemahaman materi keragaman budaya Indonesia.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Aryaningrum & Hetilaniar, 2024), (Wilujeng et al., 2023), dan (Sabtika, 2019) penelitian-penelitian tersebut mendukung bahwa media papan pintar dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan pintar keragaman budaya Indonesia (papin kerdaya) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami macam-macam

keragaman budaya Indonesia, dengan harapan hasil yang serupa atau lebih baik.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan yang signifikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Salah satu kelebihannya adalah penggunaan media papan pintar keragaman budaya Indonesia yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami macam-macam keragaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sari, 2018) bahwa tujuan utama penggunaan media bukan hanya pada kecanggihannya, tetapi lebih pada fungsi dan peran media tersebut dalam membantu proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas pengajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah papin kerdaya yang tidak hanya menyajikan permainan edukatif, tetapi juga menyisipkan materi pembelajaran yang relevan dengan kurikulum. Penggunaan media ini telah melalui berbagai tahap yaitu validasi dan uji coba yang menunjukkan hasil sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu kepraktisan media papin kerdaya ini terlihat dari

hasil uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah memahami petunjuk penggunaan media dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar melalui dua pertemuan.

Meskipun penelitian ini telah memberikan hasil yang positif ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama penelitian ini hanya terbatas pada peningkatan keaktifan peserta didik di kelas IV SD. Hal ini berarti jika diimplementasikan di kelas lain, hasil peningkatan keaktifan peserta didik mungkin berbeda. Setiap kelas atau tingkat pendidikan memiliki karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda-beda, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat secara langsung diterapkan pada konteks pembelajaran lain tanpa penyesuaian. Selain itu media papan pintar keragaman budaya Indonesia (papin kerdaya) sebagai media pembelajaran tidak dapat langsung diterapkan pada pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut harus lebih mempertimbangkan berbagai aspek pembelajaran dan melibatkan variasi konteks yang lebih luas.

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media papan pintar keragaman budaya Indonesia (papin kerdaya) layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan persentase validasi oleh ahli media mencapai 93% dan ahli materi mencapai 90%. Hasil validasi tersebut menegaskan bahwa media papin kerdaya sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah melewati tahap validasi, uji coba dilapangan, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan. Sebelum penggunaan media papin kerdaya, hanya ada 2 peserta didik dengan persentase 7% yang berada dalam kategori sangat tinggi, namun setelah mengimplementasikan media papin kerdaya jumlah peserta didik dalam kategori ini meningkat menjadi 8 peserta didik dengan persentase 30% menunjukkan bahwa media papin kerdaya efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryaningrum, K., & Hetilaniar, M. P. (2024). Pengembangan Media PAPAN (Papan Pintar) Kegimi (Kegiatan Ekonomi) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 SD Negeri 142 Palembang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(4), 1182–1195.
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>
- Kamaladini, K., Abd Gani, A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1, 93–100. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5693>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kuurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Pardjono, P., Sugiyono, S., & Budiyo, A. (2015). Developing a model of competency and expertise certification tests for vocational high school students. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 1(2), 129–145.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Sabtika, Z. A. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERMAINAN MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV. *BASIC EDUCATION*, 8(3), 220–230.
- Sari, N. (2018). Pengembangan Media Komik IPA Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik SMP. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 5–10.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA (PAKAPIN) PAPAN KANTONG PINTAR BERBASIS LITERASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Elementary School Journal*, 1(1), 23–32.

Wilujeng, R. S. A., Nugroho, A. S., & Umam, N. K. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN P3 (PAPAN PUTAR PINTAR) PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN DI INDONESIA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN UNGGULAN KARANGGENENG. *Nusantara Hasana Journal*, 3(2), 169–177.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.59003/nhj.v3i2.924>