

**ANALISIS VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPIN
(PAPAN PINTAR) MATERI SIMBOL SILA-SILA PANCASILA KELAS II UPT
SDN 1 KARAS**

Lusi Anggi Anggraeni^{1*}, Mardi Widodo²
^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe
^{1*}lusianggi04@gmail.com , ²abiyosotopo@gmail.com
*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to evaluate the validity or feasibility of the PAPIN (Smart Board) learning media designed for Pancasila principles material for second-grade students in elementary schools. Research and Development is the method used in this study, while ADDIE is the model used in the research and development process. The validators entrusted with the validation process are language experts, subject matter experts, and media experts. The results of the validation process indicate that the PAPIN (Smart Board) media achieved a validity score of 92.7% from the subject matter expert, 96% from the language expert, and 80% from the media expert. The average validity score reached 89.5%, which falls within the "valid" category. Therefore, the PAPIN (Smart Board) media is suitable for use in educational activities.

Keywords: *Learning Media, PAPIN, Smart Board, Validity, Symbols of Pancasila Precepts, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas atau kelayakan dari media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) yang dirancang untuk materi simbol sila-sila Pancasila bagi siswa kelas II di sekolah dasar. *Research and Development* adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini, sedangkan ADDIE adalah model yang digunakan dalam proses penelitian pengembangan ini. Validator yang dipercaya untuk melakukan proses validasi adalah validator ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil dari proses validasi memperlihatkan bahwa media PAPIN (Papan Pintar) mendapatkan skor validitas sebesar 92,7% dari ahli materi, 96% dari ahli bahasa, dan 80% dari ahli media. Rata-rata validitas mencapai 89,5% yang termasuk dalam kategori "valid". Sehingga media PAPIN (Papan Pintar) layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, PAPIN, Papan Pintar, Validitas, Simbol Sila-sila Pancasila, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses perubahan,

pengembangan, dan penyempurnaan budaya dan nilai-nilai, serta pembentukan karakter, yang

dilakukan secara terencana dan terstruktur. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 1, yang menyatakan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual dan moral, pengendalian diri, karakter mulia, kecerdasan dalam berpikir, moral yang luhur, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka sendiri, dalam konteks masyarakat, bangsa, dan negara (Pelawi J Tyson *dkkl.*, 2021). Pendidikan didefinisikan sebagai proses pematangan siswa agar mereka mampu mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan mereka dalam kehidupan. Oleh karena itu, program pendidikan harus dirancang dengan cermat untuk memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa (Siti Nurhasanah, 2022).

Dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran dibutuhkan ketepatan dalam memilih perangkat bahan ajar, model, dan media pembelajaran, hal ini dikarenakan

memiliki peran yang besar dalam memberi arah jalannya proses belajar dan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Saptono, 2016). Menurut Hamdani (2019) mengartikan bahwa media pembelajaran yang digunakan Proses belajar telah terbukti dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, sehingga menciptakan stimulasi dan motivasi selama kegiatan belajar. Pendapat ini semakin diperkuat oleh pernyataan bahwa media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan kegiatan belajar mengajar. Integrasi media pembelajaran yang menarik dan inovatif telah terbukti dapat memfasilitasi proses belajar siswa, serta menciptakan pengalaman pendidikan yang positif dan menyenangkan. (Saleh & Syahrudin, 2023).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa di UPT SDN 1 Karas dari sarana masih belum terpenuhi secara menyeluruh. Hal ini dibuktikan bahwa di ruang kelas II belum terdapat LCD Proyektor untuk program belajar mengajar. Selain adanya permasalahan tersebut guru kelas II

UPT SDN 1 Karas juga mengatakan pada kegiatan pembelajaran selama ini hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu metode ceramah dan belum bisa menggunakan media pembelajaran yang relevan mengingat tugas guru sekarang begitu banyak sehingga belum bisa untuk membuat media untuk mengajar. Sehingga hal tersebut membawa dampak bagi siswa yang memunculkan rasa tidak bersemangat dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti juga melihat bahwa hasil belajar peserta didik masih dibawah rata-rata, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil pre-test yang dilakukan, dari 30 siswa hanya 13 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi. Sedangkan 17 siswa nilainya masih belum tuntas.

Salah satu solusi yang diusulkan untuk masalah ini adalah pengembangan media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) materi simbol sila-sila Pancasila sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas II sekolah dasar. Seperti yang dikemukakan (Kamaladini *dkk.*, 2021) media papan merupakan suatu sarana yang dirancang sedemikian rupa dalam bentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan

informasi atau merangsang pemikiran serta ketertarikan siswa dalam mencapai proses pembelajaran. Media papan tersebut dapat mencakup: papan pengumuman, papan tulis, papan magnet, dan papan flannel. Selain itu Maghfi (2020) juga menambahkan bahwa media papan pintar adalah media grafis yang bermanfaat untuk menyampaikan pesan tertentu. Papan ini bisa digunakan dengan cara yang sederhana. Elemen gambar yang ditampilkan dapat dipasang dan dihapus dengan mudah, sehingga selain gambar-gambar tersebut bisa diganti dengan menempelkan huruf, angka, ataupun tampilan lainnya dan disesuaikan dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Oleh karena itu papan pintar ini juga dapat digunakan dengan baik di jenjang sekolah dasar ataupun taman kanak-kanak (Putri & Kasrیمان, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran terbukti memiliki peran penting untuk digunakan dalam proses mengajar (Fadilah *et al.*, 2023). Namun dalam tinjauan ini peneliti akan fokus pada aspek

validitas, agar maksud dari penelitian yang dilakukan ini untuk mengukur dan mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran papan pintar (PAPIN) materi Simbol Sila-sila Pancasila kelas II sekolah dasar. Menurut Nesri & Kristanto (2020) penilaian kelayakan produk yang telah dikembangkan mencakup tiga kriteria utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dalam mengukur hasil validitas peneliti menggunakan instrumen angket/kuisisioner untuk mengukur kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Validitas ini berperan untuk memberikan penilaian terhadap suatu alat atau produk tertentu dalam menjalankan fungsinya (Rahmasari *dkk.*, 2025).

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *R&D (Research and Development)*. Menurut Sugiyono (Sri, 2012) Penelitian dan pengembangan adalah metode yang telah teruji dan terbukti efektif dalam menciptakan desain produk inovatif, menguji efektivitas produk yang sudah ada, dan mengembangkan produk

tersebut lebih lanjut. Sedangkan menurut Borg and Gall (Mailani & Prasetyo, 2022) penelitian pengembangan adalah model penelitian pengembangan berbasis produk dimana pada penelitiannya digunakan untuk mendesain produk yang baru kemudian diuji cobakan di lapangan secara terstruktur, dievaluasi, dan direvisi sehingga menghasilkan produk yang berkualitas dan memenuhi kriteria. Model yang digunakan dalam metode *R&D* ini adalah model *ADDIE*. Dalam model *ADDIE* ini terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implement*), dan evaluasi (*Evaluate*) (Nesri & Kristanto, 2020). Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan model *ADDIE* karena dalam model ini tersusun secara terstruktur dan relevan dengan materi pembelajaran serta kebutuhan dan karakteristik siswa (Asmayanti et al., 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran papan pintar

(PAPIN) materi Simbol Sila-sila Pancasila kelas II Sekolah Dasar ini peneliti mengawali dengan melakukan observasi dan pengamatan di lapangan dengan guru kelas di UPT SDN 1 Karas. Dari hasil observasi dan pengamatan tersebut diperoleh informasi bahwa permasalahan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang bisa dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang tersedia. Sehingga, guru menggunakan buku teks atau buku latihan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Pendekatan ini seringkali mengakibatkan siswa mengalami penurunan tingkat keterlibatan, motivasi, dan minat terhadap penjelasan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat diketahui sekolah perlu untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa untuk belajar terkhususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Simbol Sila-sila Pancasila kelas II sekolah dasar. Selanjutnya setelah peneliti Setelah mengidentifikasi masalah melalui observasi, wawancara, dan

analisis kebutuhan guru dan siswa, peneliti mengembangkan produk media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan. Media yang digunakan adalah jenis media papan pintar (PAPIN) Simbol Sila-sila Pancasila. Alasan menggunakan media ini adalah pada media PAPIN memiliki keunggulan yaitu materi pelajaran dijelaskan dengan jelas kepada siswa, suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi diciptakan di kelas untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar, dan siswa menjadi lebih aktif dengan melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan (Yogi Fernando *et al.*, 2024).



Gambar 1. Media Pembelajaran PAPIN (Papan Pintar)

Pada hasil pengembangan ini, peneliti melakukan validasi media yang telah dibuat kepada pakar/ahli. Validasi tersebut melibatkan pakar/ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi tersebut bertujuan untuk mengukur dan mengetahui kevalidan atau kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebelum melakukan uji coba. Berikut hasil penilaian validasi dari beberapa ahli:

Table 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor
Aspek Kurikulum		
1.	Kesesuaian Media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	5
2.	Kesesuaian Media	4

pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) yang dikembangkan dengan kompetensi dasar (KD)

Aspek Tampilan/Fisik

3.	Kesesuaian media pembelajaran PAPIN yang dikembangkan dengan pembelajaran	5
4.	Materi yang disampaikan pada media pembelajaran PAPIN yang dikembangkan jelas dan mudah dipahami peserta didik.	5
5.	Media pembelajaran PAPIN (papan pintar) mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	5
6.	Media pembelajaran PAPIN (papan pintar) menambah pengetahuan peserta didik tentang penerapan sila Pancasila dan simbol-simbol Pancasila.	5
7.	Informasi pada media pembelajaran PAPIN (papan pintar) disampaikan dengan jelas	5

Aspek Bahasa

8.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran PAPIN (papan pintar) sesuai dengan KBBI.	5
9.	Tata Bahasa pada media PAPIN (papan pintar) jelas dan tepat.	4
10.	Kalimat pada media pembelajaran PAPIN (papan pintar) sederhana dan mudah dipahami peserta didik	4
11.	Media pembelajaran PAPIN (papan pintar) tahan dalam jangka waktu yang lama	4
Jumlah skor yang diperoleh		51
Persentase (%)		92,7%

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 51 dari skor maksimal sebesar 55 dan mendapatkan persentase sebesar 92,7% yang mana masuk dalam kategori “valid” artinya media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar)

yang telah dikembangkan oleh peneliti tidak perlu revisi dan layak untuk digunakan uji coba.

Table 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator Penilaian	Skor
Aspek Kalimat		
1.	Menggunakan struktur kalimat yang sesuai dengan kaidah tata Bahasa	5
2.	Menggunakan kalimat yang sederhana	4
Aspek Penggunaan Bahasa		
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	5
4.	Efektifitas Bahasa pada media pembelajaran PAPIN (papan pintar)	5
Aspek Penggunaan Ejaan		
5.	Ketepatan penggunaan ejaan yang disempurnakan (EYD)	5
Jumlah skor yang diperoleh		24
Persentase (%)		96%

Hasil perolehan nilai dari validasi ahli bahasa mendapatkan jumlah skor 24 dari skor maksimal sebesar 25 poin yang terdiri dari tiga aspek meliputi aspek kalimat, aspek penggunaan bahasa, dan aspek penggunaan ejaan serta terdiri dari lima pernyataan. Sehingga dari skor tersebut mendapatkan persentase sebesar 96% yang artinya dapat dikategorikan “valid” atau layak digunakan uji coba.

Table 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor
Aspek Kepraktisan		
1.	Media pembelajaran PAPIN (papan pintar) dalam	4

Aspek Tampilan Media		
2.	Media pembelajaran PAPIN (papan pintar) dapat digunakan berulang-ulang.	4
3.	Media pembelajaran PAPIN (papan pintar) mudah dibawa kemana-mana.	4
4.	Media pembelajaran PAPIN (papan pintar) sesuai apabila digunakan di dalam kelas.	4

Aspek Kelayakan Keagrafikan		
5.	Desain media pembelajaran media PAPIN (papan pintar) menarik.	4
6.	Kesesuaian gambar pada media pembelajaran PAPIN (papan pintar) dengan materi.	4
7.	Tampilan media pembelajaran PAPIN (papan pintar) menarik bagi peserta didik	4

Aspek Keamanan		
8.	Ukuran huruf yang jelas dan mudah dibaca peserta didik.	4
9.	Kalimat yang digunakan dapat dipahami peserta didik.	4
10.	Penggunaan warna pada media pembelajaran PAPIN (papan pintar) menarik.	4
11.	Kesesuaian tata letak gambar pada media pembelajaran PAPIN (papan pintar).	4

Jumlah skor yang diperoleh		52
Persentase (%)		80%

Hasil perolehan nilai dari validasi ahli media mendapatkan jumlah skor 52 dari skor maksimal 65 poin yang terdiri dari empat aspek meliputi aspek kepraktisan, aspek tampilan/media, aspek kelayakan atau keagrafikan, aspek keagamaan. Keempat aspek tersebut terdiri dari

13 pernyataan. Sehingga dari perhitungan nilai validasi tersebut mendapatkan persentase sebesar 80% yang artinya media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) materi Simbol Sila-sila Pancasila dikategorikan “valid” dan dapat digunakan.

D. Kesimpulan

Kesimpulan Kelayakan dalam mengembangkan media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) Materi Simbol Sila-sila Pancasila dapat dilihat pada hasil penilaian ketiga validator ahli. Dari ketiga validator tersebut masing-masing mendapatkan perolehan persentase sebesar 92,7% dari ahli materi, sebesar 96% dari ahli bahasa, dan persentase sebesar 80% dari ahli media dan dari data tersebut termasuk dalam kategori “valid”. Melihat pada hasil rata-rata penilaian ketiga ahli, dan kriteria kelayakan. Sehingga media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) yang dikembangkan secara keseluruhan dapat terpenuhi dengan rata-rata skor 89,5%. Dengan demikian dari perolehan hasil penilaian ketiga validator tersebut dapat dikategorikan

“valid” yang artinya pengembangan media pembelajaran PAPIN (Papan Pintar) materi Simbol Sila-sila Pancasila layak digunakan dan diuji coba.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Kamaladini, Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagogia*, 1(September), 93–100.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip>
- Maghfi, N. U., & Suyadi. (2020). SELING Jurnal Program Studi PGRA Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *Seling “Jurnal Program Studi PGRA,”* 6(2), 157–170.
<https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/631>
- Mailani, R., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis WEB Game untuk Meningkatkan Kemampuan dalam Pemecahan Masalah Kecepatan dan Debit pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5063–5068. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1127>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Pelawij tyson, Idris, & Is M Fadhlan. (2021). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur). *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(Vol 9 No 2 (2021): Vol.9.No.2.2021), 562–566. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2792/1782>
- Putri, R., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Rahmasari, S. L., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2025). *Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Augmented Reality Materi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1. 2*, 1–16.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen. Volume 1 | Nomor 1 | Maret*, 1(1), 181–204.
- Siti Nurhasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.333>
- Sri, H. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- 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>