

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PETUNJUK BERMUATAN KARAKTER
RELIGIUS SISWA ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER DI SD**

Dian Nur Azizah¹, Muhlasin Amrullah²

¹, ²PGSD FPIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

¹dazizah07@gmail.com, ²muhlasin1@umsida.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the absence of learning media in character building books for students with ADHD disorders. The development of religious character-based signage for students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in elementary schools to determine its feasibility and practicality. This research uses Research and Development with 10 Borg & Gall procedures (1983), modified by Sugiyono (2013), into six stages adapted to the conditions and needs of researchers in the field, namely potential and problems, information / data collection, product design and development, product validation, product revision, and product trials. Data collection techniques include interviews and distributing questionnaires. Then the media feasibility test analysis was obtained from the validation of material experts with a percentage of 87.5% and media experts with a percentage of 89.5%, with a very feasible category. The learning media practicality test was obtained from teacher responses with a percentage of 90% and student responses with a percentage of 90% in the very feasible category. Based on these results, the learning media of religious character-laden clue boards for students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder in elementary schools is declared feasible for use in learning. The results of this study are expected to contribute to education, especially for schools, teachers, and students, as well as being a reference for further research, on the effectiveness of the product.

Keywords: Learning Media, Clue Board, Character Religious

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi dengan tidak adanya penggunaan media pembelajaran dalam buku *character building* pada siswa dengan gangguan ADHD. Pengembangan papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan gangguan Attention Deficit Hyperaktiviti Disorder (ADHD) di sekolah dasar untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan Research and Development dengan 10 prosedur Borg & Gall (1983) yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2013), menjadi 6 tahapan yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peneliti di lapangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi/data, desain dan pengembangan produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data yakni wawancara dan penyebaran angket. Kemudian dilakukan analisis uji kelayakan media didapatkan dari validasi ahli materi dengan persentase 87,5% dan ahli media dengan persentase 89,5% dengan kategori sangat layak. Uji praktikalitas media pembelajaran diperoleh dari respon guru dengan persentase 90% dan respon siswa dengan persentase 90% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di sekolah dasar dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam Pendidikan khususnya sekolah, guru, dan siswa, juga peneliti dapat menjadi rujukan pada penelitian lanjutan, yakni efektivitas dari produk tersebut.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Petunjuk, Karakter Religius

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan suatu keadaan dalam upaya menghadapi tantangan pergeseran karakter yang dihadapi pada generasi masa kini (ENDANG KOMARA, 2018). Pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dan sikap yang baik pada siswa agar dapat menjadi individu yang berkualitas dan bermanfaat bagi masyarakat yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan dan pembelajaran. Tantangan pergeseran moral dikarenakan kurangnya penguatan pendidikan karakter pada siswa (Suryanti, Eny Wahyu and Widayanti, 2018). Hal tersebut yang menjadi dasar perlu adanya program penguatan pendidikan karakter disekolah yang diintegrasikan dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler (Kemdikbud, 2018). Proses pendidikan karakter merupakan tanggungjawab semua pihak baik guru, orang tua maupun masyarakat melalui lembaga formal dilingkungan sekolah dan lembaga non formal dilingkungan keluarga dan masyarakat (Nurbaiti, 2020).

Karakter religius merupakan karakter pertama dan utama yang harus ditanamkan kepada siswa sedini mungkin yang menjadi dasar ajaran dalam kehidupan individu, masyarakat dan bangsa (Khoiruddin & Sholekah, 2019). Pendidikan karakter yang penting untuk ditanamkan yakni karakter religius, yang bertujuan agar siswa dalam mengantisipasi permasalahan tentang sikap religius ke depan siap untuk menghadapinya (Purwati, 2022). Akibat banyaknya karakter peserta didik yang mengalami kemunduran dari segi kereligiusan, sehingga perlu adanya pembinaan melalui pembiasaan-pembiasaan keagamaan di sekolah supaya tertanam nilai-nilai agama dalam jiwa peserta didik (Ahsanulhaq, 2019).

Siswa berkebutuhan khusus merupakan siswa dengan karakter khusus yang berbeda dengan siswa lainnya tanpa selalu menunjukkan kekurangan pada mental, emosi, maupun fisik (Amalia, 2018). Siswa dengan ADHD merupakan salah satu dari siswa yang termasuk dalam siswa yang berkebutuhan khusus (Diahwati,

Hariyanto, & Hanurawan, 2016). ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) adalah gangguan perkembangan otak pada siswa yang dapat mengakibatkan gangguan pemusatan perhatian, impulsivitas dan meningkatnya aktivitas motorik yang banyak ditemukan pada tahap anak-anak (Putra, 2018). ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) merupakan gangguan pada kesehatan mental yang sudah diakui secara luas oleh Negara maju namun masih kurang diteliti di Negara berkembang (Pang et al., 2021).

Sebagai guru profesional, tidak hanya menjalankan tugas pokoknya sebagai seseorang yang berkompeten dalam ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*), namun juga harus bisa menanamkan nilai (*value*) dan membangun serta memberi penguatan karakter (*character building*) pada siswa yang bermanfaat secara berkelanjutan (Arfandi & Samsudin, 2021). Penguatan pendidikan karakter religius merupakan landasan awal untuk menciptakan moral dan akhlak mulia yang ditanamkan dalam diri siswa (Esmael & Nafiah, 2018). Inovasi dan pengembangan dalam penguatan pendidikan karakter

religius pada media pembelajaran dapat membantu mewujudkan nilai-nilai karakter yang lebih bermakna bagi semua siswa terutama pada siswa dengan gangguan ADHD (Rahayu & Afriansyah, 2015). Pada implemetasi pendidikan karakter religius, sering kali siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Terutama pada siswa dengan gangguan ADHD yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, sehingga diperlukan strategi pembelajaran baru berupa media pembelajaran (Taman et al., 2022).

Siswa dengan gangguan ADHD memiliki karakteristik yang berdampak pada proses pembelajaran sehingga diperlukan pendidikan khusus untuk membantu mereka menerima materi pada proses pembelajarannya (Baharun & Astriani, 2019). Inovasi dan pengembangan media yang menggambarkan sebuah konsep dari materi yang diajarkan dapat membantu siswa dengan ADHD dalam menerima materi untuk dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadi individu yang taat (Afriansyah, Herman, Turmudi, & Dahlan, 2020). Di sekolah

siswa dengan gangguan ADHD membutuhkan bantuan berupa benda-benda konkrit untuk menginstruksikan keterampilan pada capaian pembelajaran (DuPaul, Gormley, & Laracy, 2014). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa ADHD dalam mencapai pembelajaran yang aktif serta bermakna (Maghfiroh, 2020).

Berdasarkan wawancara dengan walikelas 6 SD Muhammadiyah 2 Tulangan menunjukkan bahwa capaian siswa pada indikator karakter religius dalam buku *character building* belum maksimal. Penggunaan media pembelajaran pada buku *character building* yang masih kurang dan hanya menggunakan metode ceramah membuat siswa dengan ADHD kurang termotivasi dan merasa bosan. Penguatan pendidikan karakter religius yang sudah diupayakan belum dapat terlaksana dengan baik dalam diri siswa (Hendayani, 2019). Strategi penanaman nilai-nilai karakter religius dapat dilakukan melalui pembelajaran, pembudayaan di sekolah, serta pengembangan diri dengan kerjasama guru dengan orang tua (Perdana, 2018). Dari hasil wawancara tersebut, peneliti

membuat dan mengembangkan sebuah media papan petunjuk yang dapat mengkonstruksikan capaian indikator karakter religius pada buku *character building* agar lebih menarik dan bermakna untuk siswa dengan gangguan ADHD.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mendasari pengembangan media pembelajaran papan petunjuk untuk diusulkan dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Mariyah, Aprinastuti, & Anggadewi, 2017) yang berjudul "Pengembangan Alat Peraga untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika pada Anak dengan ADHD". Hasil penelitian ini menunjukkan jika pengembangan media pembelajaran menggunakan papan peraga berbasis Montessori ini memiliki kualitas yang sangat baik untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika pada siswa dengan ADHD karena metode ini memiliki bentuk dan konstruk warna yang menarik untuk memperjelas konsep yang termuat didalamnya. Kedua berupa artikel yang ditulis oleh (Susiaty, Firdaus, & Andriati, 2021) berjudul "Pengembangan Alat Peraga Papan Positif Negatif Berbasis Metode Montessori pada Siswa

dengan ADHD” yang menyatakan bahwa alat peraga berupa papan peraga berbasis metode Montessori pada siswa ADHD memenuhi kriteria sangat valid dan layak sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa dengan gangguan ADHD.

Media papan petunjuk merupakan media yang berisikan petak-petak yang setiap petaknya terdapat sebuah aktivitas yang dapat melatih siswa dengan ADHD dalam memusatkan perhatian, konsentrasi dan mengontrol gerakan motoriknya (Afriyanti & Permata, 2021). Aktivitas dalam media papan petunjuk ini membuat siswa menjadi lebih aktif serta dapat memberikan variasi dan pengalaman yang bermakna pada siswa dengan gangguan ADHD (Sakti Gunawan Hadi, 2020). Penggunaan media papan petunjuk dapat memberikan stimulus yang baik pada siswa dengan gangguan ADHD dalam memahami kemudian menerapkan capaian indikator karakter religius dalam kehidupan sehari-hari serta dapat digunakan untuk membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran (Yustiana, 2021). Berdasarkan latar belakang diatas, masalah penelitian difokuskan pada pengembangan media papan

petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan kepraktisan dari media papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah dimodifikasi oleh sugiyono (2013) menjadi enam tahap yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peneliti lapangan (Dani & Rahayu, 2022). enam tahap tersebut yakni sebagai berikut : Tahap Potensi dan Masalah dilakukannya wawancara dan analisis materi dan kebutuhan siswa, kemudian pada tahap pengumpulan informasi/data dilakukan untuk memenuhi proses kelengkapan dan kebutuhan dalam proses pembuatan pengembangan media pembelajaran. Tahap Desain

dan Pengembangan Produk yaitu pemilihan format dan komponen pada media. Selanjutnya tahap Valiasi Produk dilakukan dengan uji validasi dengan dua validator ahli. Kemudian tahap Revisi Produk yang dilakukan untuk mengetahui kekurangan produk kemudian direvisi untuk menghasilkan produk akhir yang layak. Selanjutnya tahap Uji Coba produk yang diujikan kepada siswa.

Subjek penelitian pada penelitian ini yakni satu siswa dengan gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), dengan teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dan penyebaran angket. Jenis data yang akan didapat dari penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media berupa komentar dan saran sebagai bahan revisi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator terhadap pengembangan media sebagai bahan revisi dan juga angket respon guru dan siswa. Hasil dari data yang diperoleh selanjutnya dianalisis kelayakan dari angket validasi ahli media dan ahli materi. Kemudian dianalisis kepraktisannya dari angket respon guru dan respon siswa melalui

skala likert 1-4 sesuai dengan pertanyaan yang telah diberikan. Selanjutnya menghitung presentase jumlah rata-rata nilai dengan rumus sebagai berikut :

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

Arikunto (2010)

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

f = Skor penilaian ahli

n = Skor maksimal penelitian

Data presentase perhitungan didapatkan dari nilai validasi ahli, respon guru kelas dan respon siswa. Adapun kriteria penilaian untuk pedoman mengukur kelayakan dan kepraktisan produk yang sedang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Media

Skala	Skor	Kategori
1	0% - 25%	Tidak layak
2	>25% - 50%	Kurang layak
3	>50% - 75%	Layak
4	>75% - 100%	Sangat layak

Dari kriteria kelayakan pada tabel diatas, produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak dan praktis secara teoritis apabila presentasi kelayakan ada pada >50% - 75%. Maka media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan gangguan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity*

Disorder) di kelas 6 layak untuk digunakan jika hasil validasi ahli masuk dalam kriteria layak dan praktis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Hasil pengembangan media pembelajaran papan petunjuk menggunakan model Borg & Gall yang terdiri dari 6 tahap yaitu yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi/data, desain dan pengembangan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk. Penjelasan dari beberapa tahapan sebagai berikut :

Tahap Potensi dan Masalah

Tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah untuk dilakukannya pengembangan media papan petunjuk (Sabila & Sopandi, 2022). Pada tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah melalui observasi dan wawancara kepada guru. Ditemukan adanya permasalahan dari hasil wawancara yakni guru belum menggunakan media pembelajaran pada buku *character building* untuk siswa dengan gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktivitas dan tidak menarik bagi siswa. Analisis kebutuhan, diperlukan pengembangan media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dalam menerima informasi yang

disampaikan oleh guru serta dapat memotivasi siswa terhadap capaian karakter religius untuk mencapai tujuan pembelajaran pada buku *character building* di kelas 6.

Tahap Pengumpulan Informasi/Data

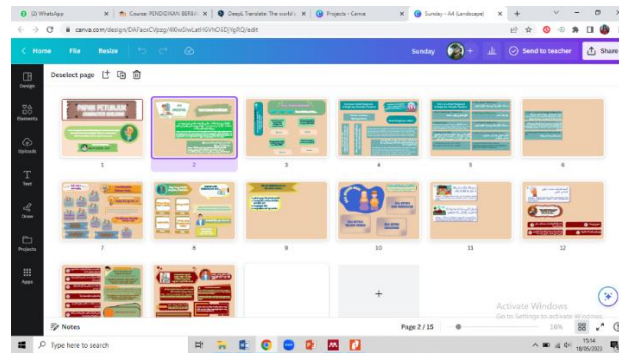
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi/data hasil dari analisis potensi dan masalah serta kebutuhan. Hasil dari informasi/data digunakan untuk memenuhi kelengkapan dalam proses pengembangan media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa ADHD pada buku *character building*.

Tahap Desain dan Pengembangan Produk

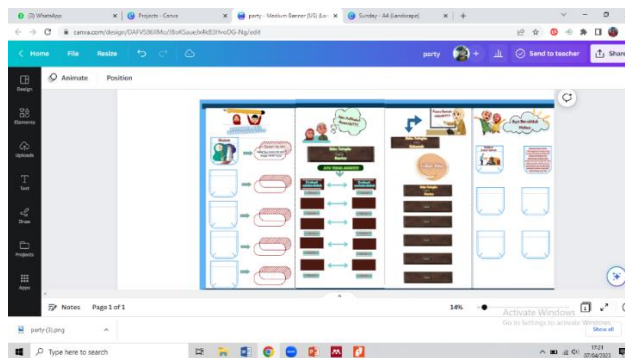
Berdasarkan analisis dan pengumpulan informasi/data yang dihasilkan, perlunya pengembangan media pembelajaran selanjutnya yakni tahap mendesain media pembelajaran. Tahap desain produk sebagai berikut : (1) Penyusunan materi, dibuat alur materi dan buku panduan penggunaan media pembelajaran yang akan dibahas sesuai dengan kemampuan berfikir siswa dengan gangguan ADHD. (2) Pemilihan format gambar dan media pada papan petunjuk bermuatan karakter religius menggunakan desain yang tepat dan menarik dengan memberikan ilustrasi yang inovatif sehingga dapat melatih konsentrasi, memusatkan perhatian, dan

mengontrol gerakan motoriknya. (3) Desain awal, media pembelajaran didesain dengan format yang telah dirancang menggunakan aplikasi canva. Perancangan media untuk siswa ADHD harus memilih ketepatan

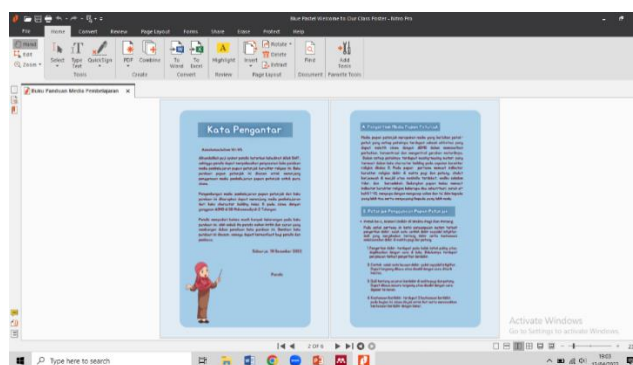
dalam penggunaan warna, huruf, ilustrasi, dan tata letak yang sesuai. Hal ini bertujuan agar dapat menarik siswa serta menghasilkan media pembelajaran yang seimbang dengan tujuan pembelajaran.



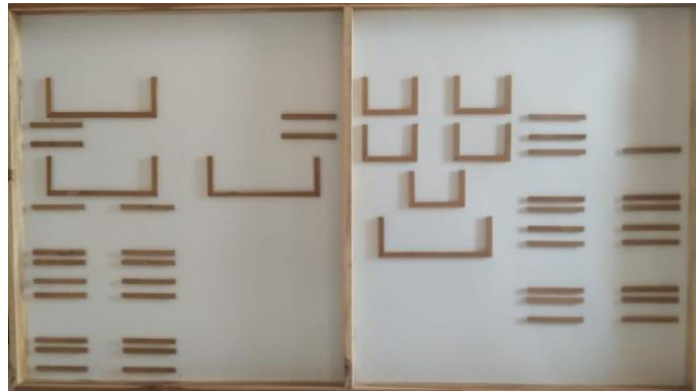
Gambar 1 Penyusunan Materi Pada Media Pembelajaran.



Gambar 2 Prototype Media Pembelajaran



Gambar 3 : Penyusunan Buku Panduan Penggunaan Media



Gambar 4 Proses Pembuatan dan Pengembangan Media Papan Petunjuk

Pada tahap pengembangan media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius pada petak pertama terdapat capaian karakter religius dengan indikator (a) Berdzikir di waktu pagi dan petang, (b) Sholat berjamaah di masjid atau musholla terdekat, (c) Berwudhu sebelum tidur, (d) Bersedekah, (e) Doa sehari-hari, (f) Surah al-kahfi ayat 1-10, bagian ini terdapat 10 ayat dari surah al-kahfi. Aktivitas pada media pembelajaran hampir sama dengan setiap petaknya, siswa diarahkan untuk ikut serta berkontribusi guna melatih konsentrasi dan memusatkan

perhatian dalam menerima materi yang disampaikan.

Tahap Revisi Produk

Pada tahap revisi berisi saran dan masukan dari kedua validator untuk kesempurnaan media sebelum dilakukan uji coba lapangan. Terdapat beberapa revisi pada materi, sebelum direvisi penggunaan kalimat yang kurang tepat pada materi keutamaan berdzikir, tata cara wudhu yang kurang runtut dan tata cara shalat berjamaah yang tidak ada. Kemudian setelah dilakukan revisi, materi pada media pembelajaran sudah tepat, lengkap dan lebih runtut.



Gambar 5 Hasil Akhir Media Papan Petunjuk Bermuatan Karakter Religius

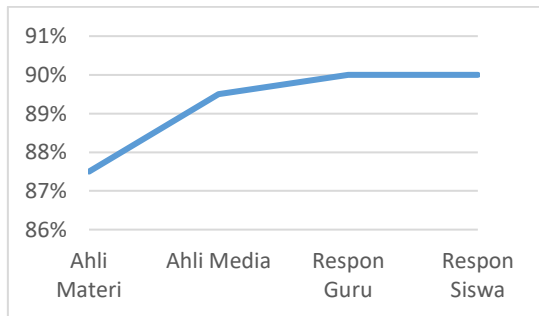
Tahap Validasi Produk

Pada tahap ini dihasilkan draft yang telah dirancang pada tahap pemilihan format media pembelajaran. Hasil dari draft tersebut kemudian divalidasi oleh validator ahli untuk direvisi sehingga dapat memenuhi kelayakan produk sebelum dilakukan penerapan pada subjek penelitian di lapangan. Adapun penilaian produk media papan petunjuk bermuatan karakter religius adalah sebagai berikut : a) Ahli Materi, validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023 oleh Bapak Dr. Supriyadi, M.Pd yang merupakan pakar Pendidikan Islam yang direferensikan dalam bentuk persen yakni 87,5% dengan kategori sangat layak. b) Ahli Media, validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023 oleh Bapak Akbar Wiguna, M.Pd sebagai pakar media pembelajaran, yang direferensikan dalam bentuk persen yakni 89,5% dengan kategori sangat layak.

Tahap Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Tulangan di kelas 6 pada siswa dengan gangguan (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) ADHD pada tanggal 31 Maret 2023. Pada tahap uji coba dilakukan oleh siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran, diantaranya (a) Respon Guru, respon guru merupakan proses evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas yakni melalui angket. Respon guru tersebut mendapat skor 36 dari 40 skor maksimal. Skor tersebut direferensikan dalam bentuk persen yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak. (b) Respon Siswa, evaluasi dilakukan menggunakan angket respon siswa setelah uji coba selesai dilakukan. Secara kualitatif, siswa tidak memberikan masukan apapun terhadap media. Skor yang diperoleh dari respon siswa yakni 36 dari 40 skor maksimal. Skor tersebut direferensikan dalam bentuk persen yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Berikut

disajikan grafik hasil kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).



Grafik 1 Hasil Kelayakan Dan Kepraktisan Media Papan Petunjuk

Pendapat siswa mengenai uji coba menggunakan media pembelajaran dengan papan petunjuk bermuatan karakter religius ini membuat siswa tertarik dengan papan petunjuk ini. Karena media papan petunjuk bermuatan karakter religius ini menggunakan desain yang didalamnya terdapat ilustrasi yang menunjukkan sebuah jawaban dari pertanyaan yang ada sebelum siswa membukanya. Ketika siswa tertarik dengan media papan petunjuk bermuatan karakter religius, maka siswa akan mengerti dan tertarik untuk belajar. Sehingga dapat dengan mudah untuk mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Pembahasan

Penelitian ini dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran

papan petunjuk bermuatan karakter religius (Firman, 2020). Pengembangan media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan materi pada karakter religius ke dalam media pembelajaran untuk membantu siswa dengan (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) ADHD dalam tujuan pembelajaran dan mempercepat pemahaman dari buku *character building* dikelas 6 (Salim & Tiawa, 2015). Media pembelajaran yang digunakan guru mempengaruhi motivasi dan minat siswa dengan gangguan ADHD (Andriani, Maksum, & Wardhani, 2022).

Perkembangan siswa pada usia 7-12 berada pada tingkatan operasional konkret, guru harus mampu mendorong siswa untuk membentuk konsep yang tepat khususnya pada siswa dengan gangguan (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) ADHD (Agung, 2019). Media pembelajaran yang digunakan hendaknya bias memberikan pengalaman belajar yang konkret sesuai kemampuan berfikir siswa dengan gangguan (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) ADHD. Pembaharuan dan inovasi pada

pembelajaran ini diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan pada siswa dengan gangguan (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) ADHD. Siswa tertarik dan dapat mengikuti proses penyampaian materi dengan baik. Siswa juga ikut serta berperan aktif dalam mengaplikasikan setiap ilustrasi yang ada pada media pembelajaran papan petunjuk (Viozeza, Supriatna, & Abdul Hakam, 2022).

Penggunaan media papan petunjuk didemonstrasikan oleh peneliti terlebih dahulu, dibantu dengan siswa membaca materi dari ilustrasi papan petunjuk yang telah disediakan dengan cara dibuka pada kotak balok yang tersedia, atau digeser dan ditarik pada ilustrasi materi yang lainnya untuk dapat dilihat lebih jelas (Alvyenti, 2023). Media pembelajaran dikembangkan dengan ilustrasi yakni agar siswa dengan gangguan adhd dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan tantangan yang merangsang dalam pembelejaran (Pane, Najoan, & Paturusi, 2017). Media pembelajaran papan petunjuk dapat membantu guru maupun siswa dengan gangguan ADHD dalam menerima pengetahuan pada capaian karakter religius dengan lebih efektif

dan efisien (Wati, Yuniawatika, & Murdiah, 2020). Penggunaan media papan petunjuk ini diharapkan dapat meningkatkan respon dan minat belaajr pada siswa dengan gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), maka hasil belajar siswa juga akan meningkat (Samosir, Pitasari, & Tjahjono, 2018).

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh dua orang validator menunjukkan bahwa media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius layak untuk digunakan. Skor validasi media yang diperoleh dari produk yang dikembangkan ditinjau dari format media, tampilan media, dan kemenarikan penyajian media yang menunjukkan pada persentase 89,5% dengan kategori sangat layak. Berikut ini disajikan hasil validasi media dalam bentuk tabel terhadap pengembangan media papan petunjuk bermuatan karakter religius dengan pengukuran skala likert :

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Format media	100%	Sangat layak
2.	Tampilan media	81,25%	Sangat layak
3.	Penyajian media	91,6%	Sangat layak
Rata-Rata		89,5%	Sangat layak

Skor validasi materi yang diperoleh ditinjau dari isi materi yang ada pada media, kebahasaan didalamnya, dan kesesuaian penyajian materi pada media pembelajaran papan petunjuk yang menunjukkan pada persentase 87,5% yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan dengan materi capaian karakter religius yakni sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini disajikan hasil validasi materi dalam bentuk table terhadap pengembangan media papan petunjuk sbermuatan karakter religius dengan menggunakan pengukuran skala likert :

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Perse ntase	Interpretasi
1.	Isi materi	83,3%	Sangat layak
2.	Kebahasaan materi	91,6%	Sangat layak
3.	Penyajian materi	91,6%	Sangat layak
Rata-Rata		87,5%	Sangat layak

Hasil praktikalitas media pembelajaran dinilai menggunakan respon angket guru dan siswa. Jika dikumpulkan secara keseluruhan, angket respon guru terhadap media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius dengan nilai persentase 90% dengan kategori sangat praktis. Karena bentuk dan penyajian media sudah sesuai dengan

karakteristik siswa dengan gangguan ADHD, Selain itu isi dan pembahasan yang disampaikan pada media pembelajaran memiliki kualitas yang baik. Tujuan dan manfaat pada media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius tersebut juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dari capaian indikator buku *character building* kelas 6 di SD Muhammadiyah 2 Tulangan. Berikut ini disajikan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan ADHD dengan menggunakan pengukuran skala likert

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Bentuk dan penyajian	83,3%	Sangat praktis
2.	Tujuan dan manfaat	91,6%	Sangat praktis
3.	Isi dan pembahasan	93,7%	Sangat praktis
Rata-Rata		90%	Sangat praktis

Sedangkan angket respon siswa dengan gangguan ADHD berdasarkan pada data sekolah dilokasi penelitian kami, dari sekian siswa berkebutuhan khusus yang memiliki gangguan ADHD hanya terdapat 1 siswa. menghasilkan persentase 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian siswa dengan gangguan ADHD

dilokasi penelitian, media papan petunjuk sangat mudah dipahami. Konsep yang terdapat pada media dan isi materi berbeda dari sebelumnya, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna serta siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajarannya. Tujuan dan manfaat media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan minat siswa dengan gangguan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) dalam membaca (Heni, 2022). Berikut ini disajikan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan ADHD dengan menggunakan pengukuran skala likert

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Tampilan dan isi	91,6%	Sangat praktis
2.	Tujuan dan manfaat	87,5%	Sangat praktis
Rata-Rata		90%	Sangat praktis

Hal yang sama juga dilakukan oleh peneliti (Mariyah et al., 2017) dengan hasil pengembangan yaitu papan petunjuk penjumlahan dan

pengurangan dan mendapat hasil yang sangat baik berdasarkan klasifikasi skala 4. Hal yang sama pula dilakukan oleh (Susiatty et al., 2021) dengan hasil validasi media sebesar 94,67% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 94,41% dengan kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran layak untuk digunakan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan serta menunjang keberhasilan dalam sebuah tujuan pembelajaran (Mujab, 2015).

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Tulangan pada siswa kelas VI dengan gangguan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dan hasil pembahasan terkait pengembangan media pembelajaran bermuatan karakter religius, dapat disimpulkan sebagai berikut : proses pengembangan media pembelajaran bermuatan karakter religius dengan menggunakan model Borg & Gall (1983) yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2013) dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validasi dari dua

validator ahli materi dan ahli media. Kepraktisan media pembelajaran bermuatan karakter religius diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa dengan kategori sangat praktis. Hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran, yang diharapkan dapat bermanfaat dan berkontribusi pada bidang pendidikan khususnya bagi guru, siswa, dan sekolah yang bersangkutan. Papan petunjuk bermuatan karakter religius untuk siswa dengan gangguan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk pengembangan lebih lanjut dapat dievaluasi kembali agar dapat disebarluaskan dengan memperhatikan beberapa hal seperti situasi, kondisi, karakteristik siswa, subjek sasaran, kemudahan dalam akses dan penggunaan, serta cakupan materi yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat menjadi rujukan pada penelitian lanjutan, yakni efektivitas dari produk tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, E. A., Herman, T., Turmudi, T., & Dahlan, J. A. (2020). Mendesain Soal Berbasis Masalah untuk Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Calon Guru. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 239–250.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.649>
- Afriyanti, E. D., & Permata, R. D. (2021). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN ABJAD UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN*. 6(1), 680–685.
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Ahsanulhaq. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik

- Melalui Metode Pembiasaan.
Jurnal Prakarsa Pedagogia, 2(1).
- Alvyenti, A. (2023). Efektivitas Media Balok Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat Puluhan bagi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 11 Nomer 1. Retrieved from ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu
- Amalia, R. (2018). *Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy*. 2(1), 27–33.
- Andriani, N. F., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2022). Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Dalam Muatan Pelajaran Ips Tema “Pahlawanku” Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.407>
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37–45. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Baharun, H., & Astriani, S. A. (2019). Pendekatan Webbed Learning Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Peserta Didik Inklusif Di Madrasah. *Journal AL-MUDARRIS*, 2(1), 79. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v2i1.220>
- Dani, G., & Rahayu, S. (2022). *The Development of Teaching Materials Based on Project-Oriented TPACK Approach to Improve the Creative Thinking Skills of Elementary School Teacher Prospective Students*. 10(2), 225–242.
- Diahwati, R., Hariyanto, & Hanurawan, F. (2016). Keterampilan Sosial Siswa Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Inklusi. *Jurnal Pendidikan*, 1(8), 1612–1620.
- DuPaul, G. J., Gormley, M. J., & Laracy, S. D. (2014). School-

- Based Interventions for Elementary School Students with ADHD. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 23(4), 687–697. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2014.05.003>
- ENDANG KOMARA. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. Retrieved from www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan
- Esmael, A., & Nafiah. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Religius di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 16.
- Firman, B. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA SUB TEMA PEMANFAATAN ENERGI DI KELAS IV SD. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8 Nomor 2, 397–412. Retrieved from <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary>
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Henri, S. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI MELALUI MEDIA KOMIK KARTUN BERSAMBUNG DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA ANAK ADHD (ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER). *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 2 Nomer 4, 889–898. Retrieved from <https://doi.org/10.47353/bj.v2i4.176>
- Kemdikbud. (2018). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Retrieved from <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?wpdmpo=buku-konsep-dan-pedoman-ppk>
- Khoiruddin, M. A., & Sholekah, D. D.

- (2019). *ISLAMIC RELIGION EDUCATION IMPLEMENTATION IN FORMING*. 06(01), 123–144.
- Mariyah, Aprinastuti, & Anggadewi. (2017). Pengembangan alat peraga untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika pada anak dengan ADHD. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia Dengan Tema Peran Psikologi Perkembangan Dalam Penumbuhan Humanitas Pada Era Digital*, 5(2), 240–250.
- Mujab, M. S. (2015). Kolaborasi Metode Bagdadiyah dan Media Hearing Aid Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDLB. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, (20). Retrieved from <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/viewFile/1457/1333>
- Nurbaiti, T. (2020). Pembentukan Karakter Religius Siswa Melalui Pembiasaan Aktivitas Keagamaan. *Journal Of Islamic Elementary Education*, 2 nomor 1, 55–65.
- Nurul, Maghfiroh, maslikkhah, widhyahrini khusna. (2020). THE TEACHING TECHNIQUE OF INDONESIAN IN MADRASAH IBTIDAIYAH : LEARNING FROM MI SURUH 1 PLUS MIFTAHUL ULUM AND MA ' ARIF PULUTAN. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(Mi), 225–246. Retrieved from <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary%0ATHE>
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/17793/17317>
- Pang, X., Wang, H., Dill, S. E., Boswell, M., Pang, X., Singh, M., & Rozelle, S. (2021). Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) among elementary students in rural China: Prevalence, correlates, and consequences. *Journal of Affective Disorders*, 293(October 2020), 484–491. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2021>

- .06.014 [afa/article/view/mv4n1_4/201](https://doi.org/10.24127/pendas.v8i1.2014.06.014)
- Perdana, N. S. (2018). Implementasi Peranan Ekosistem Pendidikan Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2358>
- Purwati, E. (2022). PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS SEKOLAH DASAR DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT IDEALISME. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 4, 1–8. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Putra, A. P. (2018). Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Adhd Melalui Literasi. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 354–370. <https://doi.org/10.36768/abdau.v1i2.20>
- Rahayu, D. V., & Afriansyah, E. A. (2015). Matematik Siswa Melalui Model Pembelajaran Pelangi Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 29–37. Retrieved from <http://www.e-mosharafa.org/index.php/moshar>
- Sabila, P., & Sopandi, A. A. (2022). *Pengembangan Media Bank Token dalam Upaya Mengurangi Class Distruption pada Siswa Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) (Research and Development di SD Negeri 16 Takengon)*. 5.
- Sakti Gunawan Hadi, H. F. (2020). PenHadi Gunawan Sakti, H. F. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Salim, K., & Tiawa, D. H. (2015). The Student's Perceptions of Learning Mathematics Using Flash Animation Secondary School in Indonesia. *Journal of Education and Practice*, 6(34), 76–80.
- Samosir, F. T., Pitasari, D. N., &

- Tjahjono, P. E. (2018). Efektivitas YouTube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa. *Record and Library Journal*, 4(2), 81–91. Retrieved from <https://ejournal.unair.ac.id/index.php/RLJ>
- Suryanti, Eny Wahyu and Widayanti, F. D. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Religius. *Conference On Innovation and Application Of Science and Technology (CIASTECH 2018)*, (September), 254–262.
- Susiaty, U. D., Firdaus, M., & Andriati, N. (2021). Pengembangan Alat Peraga Papan Positif Negatif Berbasis Metode Montessori pada Siswa dengan ADHD. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 73–84. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i1.870>
- Taman, D. I., Qur, P., Al, A. N., Pakis, M., Islam, P. A., Ma, S., & Malang, A. (2022). *MELALUI STRATEGI JOYFULL LEARNING*. 03(01), 10–18.
- Vioreza, N., Supriatna, N., & Abdul Hakam, K. (2022). Development of Digital Teaching Materials Based on Betawi Local Food to Increase Ecoliteracy in Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 402. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11888>
- Wati, I. F., Yuniawatika, Y. Y., & Murdiah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31880>
- Yustiana, S. (2021). *THE DEVELOPMENT OF POP-UP BOOK LEARNING MEDIA IN PANCASILA MATERIALS BASED ON LOCAL*. 9, 57–74. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i1.10001>