

Validitas Media pembelajaran Papan Liga Pada Materi Keberagaman Agama Untuk Kelas II SDN Karangrejo 1

Ellya Vivi Helmalia¹, Wahyudi², Erwin Putera Permana³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

ellyahelmalia@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id², erwinp@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The validity of learning media is the level of feasibility and suitability of a learning medium to be used in the teaching and learning process. The validity of learning media in this study was carried out to determine data on the accuracy of media design and the accuracy of the learning materials developed. This study aims to describe the validity of the Papan Liga learning media in the material of religious diversity in grade II of SDN Karangrejo 1. This research method uses the Research and Development method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. In this study, the media validity test was carried out by two validators, namely media expert validators using media validation questionnaires and material expert validators using material validation questionnaires. The product developed is a Liga Board learning media on religious diversity material for grade II Elementary School. The score on media validation was 96% and material validation was 91%. The total final score of the two validators is 93.5%. Based on the results of data processing from the validity questionnaire, it was stated that the Learning Media of the League Board was very valid and could be used without revision. So that the designed learning media can be used in learning.

Keywords: Validity, Learning Media, Papan Liga

ABSTRAK

Validitas media pembelajaran merupakan tingkat kelayakan dan kesesuaian suatu media pembelajaran untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Validitas media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui data tentang ketepatan desain media dan ketepatan materi pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran Papan Liga pada materi keberagaman agama kelas II SDN Karangrejo 1. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini uji validitas media dilakukan oleh dua validator yakni validator ahli media dengan menggunakan angket validasi media dan validator ahli materi dengan menggunakan angket validasi materi. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Papan Liga pada materi keberagaman agama untuk kelas II Sekolah Dasar. Perolehan skor pada validasi media yakni 96% dan validasi materi 91%. Jumlah nilai akhir dari dua validator tersebut yakni 93,5%. Berdasarkan hasil pengolahan data dari angket validitas dinyatakan media pembelajaran Papan Liga sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga media pembelajaran yang dirancang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Validitas, Media Pembelajaran, Papan Liga

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Media pembelajaran

dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Melalui media pembelajaran, guru dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar dan menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu mencegah siswa bosan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi di dalam kelas. Siswa akan merasa senang menggunakan media pembelajaran tersebut karena mampu mengoptimalkan hasil belajar mereka (Hasan et al., 2021).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pelajaran yang ada pada tingkat sekolah dasar. Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai-nilai karakter yang mencerminkan prinsip-prinsip Pancasila yang dikembangkan dalam kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan. Dalam kehidupan sosial masyarakat kita mengenal berbagai macam keberagaman salah satunya yaitu keberagaman agama. Keberagaman agama dapat dilihat dari adanya perbedaan keyakinan antar umat beragama. Dalam setiap agama memiliki simbol-simbol agama yang membedakan agama satu dengan yang lainnya. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kali ini, bertujuan untuk mengenalkan identitas diri pada setiap individu terutama pada agama dan menanamkan nilai toleransi dan menghargai antar sesama dalam kehidupan di sekolah maupun di rumah. Beberapa materi keberagaman agama yang diajarkan di kelas II sekolah dasar yakni macam-macam agama yang ada di Indonesia dan simbol-simbol keberagaman agama (tempat ibadah, kitab suci, hari raya, dan salam).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Karangrejo 1 pada tanggal 10 Maret 2025 menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung menggunakan metode konvensional yakni ceramah dan tanya jawab, serta belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru yang mengajar di kelas II kurang memahami cara pembuatan media pembelajaran digital dan kekurangan waktu untuk membuat media konkret. Proses pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa kurang semangat dalam belajar dan mudah bosan. Pada saat siswa diberikan tugas oleh guru, siswa sangat antusias untuk mengerjakan, namun banyak yang ramai dan bermain bersama teman sebangkunya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II menyatakan bahwa anak-anak memiliki kemampuan yang sama rata dalam seluruh pelajaran. Sebagian besar siswa kelas II senang mengerjakan soal-soal yang mendukung materi. Namun, ada materi yang sulit dipahami oleh siswa yakni materi keberagaman agama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain hal tersebut, pernyataan guru kelas II didukung oleh hasil penilaian harian yang dilakukan oleh guru kelas II pada tanggal 21 Februari 2025 dengan hasil 20 dari 23 siswa yang mengikuti penilaian harian

mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Karangrejo 1 adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada saat proses pembelajaran.

Adapun upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yakni menggunakan media pembelajaran konkret. Penggunaan media pembelajaran konkret dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa saat memahami materi pembelajaran (Pujiarini, Iriansyah, & Suhel, 2021). Salah satu media konkret yakni Papan Liga. Papan Liga (Lingkar Keberagaman Agama) merupakan media konkret yang dibuat sebagai salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas II di SDN Karangrejo 1. Ketika Papan Liga dimanfaatkan secara optimal, maka media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media MIKARAGAM di kelas IV SDN Jotosanur II Tikung Lamongan yang memiliki kemiripan bentuk dengan media Papan Liga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Anggraini, 2021).

Media pembelajaran Papan Liga (Lingkar Keberagaman Agama) merupakan media konkret yang terbuat dari multiplek dengan ukuran 80 cm x 80 cm. Dalam papan ini tertera simbol-simbol agama dan soal-soal dari 6 agama yang ada di Indonesia untuk menguatkan pemahaman siswa terkait materi keberagaman agama. Tidak hanya itu, dalam papan ini siswa dapat memutar panah untuk menentukan pos agama secara acak yang akan digali informasinya terlebih dahulu. Media dapat dikatakan baik jika telah melalui tahapan uji kevalidan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap proses belajar. Maka media Papan Liga perlu dilakukan uji validitas untuk terciptanya media pembelajaran yang menarik dan dinyatakan valid oleh validator. Validitas merupakan kemampuan alat tes mampu untuk mengukur sesuatu yang akan diukur (Hutabri, 2022).

Validator yang akan menguji validitas pada penelitian ini yakni validator materi dan validator media. Validasi media pembelajaran memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dan sebagai bahan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dikembangkan oleh peneliti diuji validasi media menggunakan angket validasi media. Produk yang dikembangkan diuji validasi materi menggunakan angket validasi materi. Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam media pembelajaran.

Berdasarkan paparan analisis kebutuhan di atas, pengembangan Media Papan Liga (Lingkar Keberagaman Agama) merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar khususnya pada materi keberagaman agama di kelas II. Rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana kevalidan media

Papan Liga (Lingkar Keberagaman Agama) pada materi keberagaman agama di kelas II SDN Karangrejo 1?. Tujuan penelitian pada penelitian ini yakni untuk mengetahui kevalidan media Papan Liga (Lingkar Keberagaman Agama) pada materi keberagaman agama di kelas II SDN Karangrejo 1. Oleh karena itu, artikel ini berjudul **"Validitas Media Pembelajaran Papan Liga Pada Materi Keberagaman Agama Untuk Kelas II SDN Karangrejo 1"**.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk yang dihasilkan atau biasa disebut R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. (Sugiyono, 2009) menyatakan bahwa dalam model ini melibatkan lima tahapan yakni 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Model pengembangan ini memiliki tujuan utama yakni menghasilkan inovasi terbaru yang bermanfaat dan dapat digunakan secara praktis dalam bidang tertentu (Saputro, 2017).

Pelaksanaan uji validasi media yakni pada tanggal 17 Juni 2025 pada pukul 15.00 WIB. Lokasi uji validasi yakni di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validator ahli media yaitu Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. Pelaksanaan uji validasi materi oleh Bapak Wikan Sasmita, M.Pd. pada tanggal 19 Juni 2025 pada pukul 13.00 di ruang dosen prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pada tahap pengembangan Papan Liga akan dilakukan uji validitas yang kemudian akan direvisi berdasarkan saran dari validator. Adapun langkah-langkah untuk memvalidasi media Papan Liga yaitu:

1. Menemui ahli media dan ahli materi untuk meminta kesediaan menjadi validator.
2. Memberikan angket validasi media kepada validator media dan memberikan angket validasi materi kepada validator materi.
3. Memberikan media pembelajaran Papan Liga kepada validator ahli media untuk menilai produk.
4. Memberikan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran kepada validator ahli materi untuk menilai materi keberagaman agama.
5. Merevisi produk pembelajaran Papan Liga dan perangkat pembelajaran sesuai arahan dari validator media dan validator materi.

Setelah seluruh data terkumpul, selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data analisis kuantitatif untuk mengelola data yang diperoleh dari angket validasi media dan validasi materi. Pada angket uji kevalidan produk ahli media dan ahli materi, jawaban yang digunakan adalah menggunakan skala Likert. Berikut adalah skor dalam skala Likert.

Tabel 1. Kategori Skor Validitas Ahli Media dan Ahli Materi

No	Skor	Kriteria
1.	5	Sangat Valid
2.	4	Valid
3.	3	Cukup Valid
4.	2	Kurang Valid
5.	1	Tidak Valid

Uji angket validitas ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran Papan Liga dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal yang telah ditetapkan dalam angket validasi media pembelajaran. Berikut rumus yang digunakan untuk mengolah angket validitas ahli.

$$\text{Presentase skor validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi media dan validasi materi yang telah diperoleh dilanjutkan untuk mendapatkan nilai akhir. Berikut rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai akhir validitas.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor validasi ahli media} + \text{Skor validitas ahli materi}}{2} \times 100\%$$

Kriteria tingkat ketercapaian validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	61%-80%	Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	41%-60%	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan besar
4.	21%-40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
5.	0%-20%	Sangat Kurang Valid	Tidak dapat digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yakni produk media pembelajaran Papan Liga (Lingkar Keberagaman Agama). Papan Liga berisi materi keberagaman agama meliputi macam-macam agama dan simbol-simbol keberagaman agama (tempat ibadah, kitab suci, hari raya, dan salam). Adapun komponen yang ada pada Papan Liga yaitu miniatur tempat ibadah, miniatur karakter religi, kotak materi, kotak soal, dan hiasan. Pada kotak materi berisi materi keberagaman agama meliputi macam-macam agama yang ada di Indonesia dan simbol-simbol agama meliputi nama dan gambar tempat ibadah, kitab suci, hari raya, dan salam yang relevan dengan 6 agama tersebut. Pada kotak soal berisi 5 soal yang berkaitan dengan materi keberagaman agama tersebut.

Pada Papan Liga dilengkapi dengan panah yang dapat diputar. Panah terletak di tengah lingkaran yang digunakan oleh siswa untuk menentukan pos agama secara acak yang akan digali informasinya terlebih dahulu. Berikut desain media pembelajaran Papan Liga (Lingkar Keberagaman Agama) yang dikembangkan.



Gambar 1. Media Pembelajaran Papan Liga

Produk pengembangan media pembelajaran Papan Liga dinilai kevalidan oleh dua validator. Dua validator tersebut adalah validator ahli media dan ahli materi.

1. Validasi Ahli media

Validasi media pembelajaran Papan Liga dilakukan untuk menilai media yang akan digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman agama di kelas II. Berikut hasil dari validasi media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan konten materi pelajaran		√			
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pelajaran	√				
3.	Penyajian materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	√				
4.	Gambar yang ada sesuai dengan materi pelajaran	√				
5.	Tampilan media pembelajaran sesuai dengan konten materi pelajaran	√				
6.	Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca		√			
7.	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran	√				
8.	Ketepatan tata letak tiap komponen pada media pembelajaran	√				
9.	Kerapian desain media pembelajaran	√				

10.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan	√				
Jumlah skor		40	8	-	-	-
Total jumlah skor		48				
Presentase		96%				

Pada tahap validasi media diperoleh presentase skor 96% berada pada rentang 81% - 100% dengan berdasarkan tabel kriteria validitas termasuk dalam kategori validitas sangat valid dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator media yakni media pembelajaran dapat digunakan untuk penelitian dan desain media bisa lebih portabel.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi materi keberagaman agama pada media pembelajaran Papan Liga dilakukan untuk menilai perangkat pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam materi keberagaman agama di kelas II. Berikut hasil dari validasi materi.

Tabel 4.2. Hasil validasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Isi Materi	Materi yang tercantum dalam media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	√				
		Materi yang tercantum dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
		Materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersusun secara sistematis	√				
		Materi yang tercantum sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	√				
		Materi tercantum secara jelas dan spesifik	√				
		Simbol yang tercantum sesuai dengan materi keberagaman agama		√			
2.	Kebahasaan	Ketepatan struktur kalimat sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan baku		√			
		Bahasa yang digunakan dalam pemaparan materi mudah untuk dipahami	√				
		Bahasa yang digunakan tidak bersifat ambigu	√				
		Kalimat pada soal tidak menggunakan kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa	√				
		Tidak menggunakan bahasa lokal/daerah	√				
3.	Evaluasi	Relevansi soal terhadap capaian pembelajaran		√			

	Relevansi soal terhadap tujuan pembelajaran	√				
	Relevansi soal terhadap tingkat perkembangan kognitif siswa	√				
	Batasan pertanyaan dan jawaban yang jelas	√				
	Pertanyaan pada butir soal menggunakan kata tanya atau perintah		√			
	Kesesuaian kunci jawaban dengan isi soal	√				
	Memiliki tingkat kesulitan yang proporsional antara sulit, sedang, dan mudah			√		
	Ada pedoman penilaian			√		
	Ada petunjuk cara mengerjakan soal		√			
Jumlah skor		65	20	6	-	-
Total jumlah skor		91				
Presentase		91%				

Pada tahap validasi materi diperoleh presentase skor 91% berada pada rentang 81% - 100% dengan berdasarkan tabel kriteria validitas termasuk dalam kategori validitas sangat valid dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi. Komentar dan saran yang diberikan oleh validator media yakni lebih diperjelas pedoman penilaian dan petunjuk pengerjaan soal.

Berdasarkan jumlah nilai akhir dari validasi media dan validasi materi diperoleh presentase 93,5%, sehingga dari dua validasi tersebut berada pada rentang 81% - 100% dengan kriteria validitas masuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan nilai akhir kevalidan, maka perolehan hasil validitas media dan materi disimpulkan bahwa media pembelajaran Papan Liga (Lingkaran Keberagaman Agama) termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, N. D. (2021). Pengembangan Media Mikaragam (Miniatur Kereta Api Keberagaman Agama) Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Agama Kelas IV SD. *Artikel Ilmiah. Universitas Negeri Surabaya*, 09(03), 1931–1942. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39816>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. (D. F. Sukmawati, Ed.) *Tahta Media Group*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 3(1), 171–187.
- Pujjarini, V., Iriansyah, herinto S., & Suhel, A. R. (2021). Pengembangan

- Media Kartu Bergambar untuk Pemahaman Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 800–805. Retrieved from <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1496%0Ahttp://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1496/1015>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Al-Fabeta.