

Pengembangan Media Pembelajaran Papacin Berbasis Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD

Revina Karmila Putri¹, Muhamad Basori², Ita Kurnia³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri³

revinakarmilap24@gmail.com¹, muhamadbatori@unpkediri.ac.id², itakurnia@ac.id³

ABSTRACT

This research is based on observations, interviews, and questionnaires conducted with teachers and fourth grade students of SDN Sukorame 2. From the observations, it was found that 28 out of 57 students had difficulty understanding the five senses material, with scores below the KKTP. The main function lies in the five senses and their functions. Learning that is less varied, only using videos and open books without concrete media, makes students passive and less interested, so that learning outcomes are not optimal. The formulation of the research problem is (1) How is the validity of the Papacin learning media based on picture guessing games to improve student learning outcomes on the five senses material? (2) How is the practicality of the media? (3) How is its effectiveness? The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Papacin learning media. The method used is ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of the study showed that the Papacin media was highly valid (92% score), practical (89.3% average score), and effective (N-gain score 0.8038). This media is suitable for use in improving student learning outcomes, and further development is recommended.

Keywords: Learning Media, Papacin, Guess the Picture, The five senses

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV SDN Sukorame 2. Dari observasi, ditemukan bahwa 28 dari 57 siswa mengalami kesulitan memahami materi panca indera, dengan nilai di bawah KKTP. Fungsi utama terletak pada bagian panca indera dan fungsinya. Pembelajaran yang kurang bervariasi, hanya menggunakan video dan buku terbuka tanpa media konkrit, membuat siswa pasif dan kurang tertarik, sehingga hasil belajar belum optimal. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Papacin berbasis permainan tebak gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panca indera? (2) Bagaimana kepraktisan media tersebut? (3) Bagaimana keefektifannya?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Papacin. Metode yang digunakan adalah ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papacin sangat valid (skor 92%), praktis (skor rata-rata 89,3%), dan efektif (N-gain score 0,8038). Media ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan disarankan untuk mengembangkan lebih lanjut.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papacin, Tebak Gambar, Panca Indera

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut Pritiwanti, dkk. (2022), pendidikan adalah proses perubahan yang mengarahkan peserta didik menjadi individu terdidik sesuai tujuan dan nilai yang ditetapkan. Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi kunci utama dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran yang bermakna ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Sejalan dengan pendapat Sari, Basori, dan Saidah (2023), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses komunikasi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang penting dalam jenjang Sekolah Dasar karena mengajarkan siswa mengenal fenomena alam secara ilmiah dan konkret. Supardi (2017) menekankan bahwa penggunaan objek konkret dalam pembelajaran IPA akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Sukorame 2, ditemukan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa dukungan media pembelajaran konkret. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang memahami materi, terutama pada tema panca indera.

Hasil wawancara dengan guru dan angket yang disebarkan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media visual yang menarik dan bersifat permainan. Mereka merasa lebih termotivasi saat pembelajaran dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, seperti permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik.

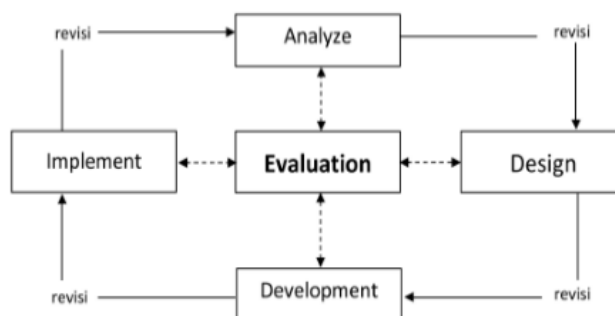
Menanggapi kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Papacin (Papan Panca Indera), yaitu media konkret berbentuk papan edukatif yang menggabungkan unsur permainan tebak gambar dengan materi panca indera. Media ini dirancang agar siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan gambar dan informasi mengenai panca indera melalui aktivitas menebak fungsi dan gambar yang disediakan. Papacin juga mendorong siswa untuk berdiskusi, meningkatkan partisipasi aktif, dan memperkuat pemahaman secara visual dan taktil.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri, dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media papan berbasis gambar dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, dengan hasil N-gain sebesar 0,77. Demikian pula, Kristianingrum (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pop-up book panca indera mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Namun, penelitian yang mengembangkan media berbentuk papan edukatif berbasis permainan tebak gambar khusus untuk materi panca indera di kelas IV SD masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas dan dilihat dari efektivitas serta efisiensi dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Papacin Berbasis Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Papacin (Papan Panca Indera) berbasis permainan tebak gambar materi panca indera pada kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konkret dan mengujinya melalui tahapan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009) dalam Fitria Hidayat (2021) sebagai berikut.



Gambar 1.1 Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap Analisis, langkah pertama adalah melakukan analisis kerja untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Selanjutnya, pada tahap kedua, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap Desain berfungsi sebagai panduan dalam menyusun kerangka atau konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan pada tahap berikutnya. Pada tahap Pengembangan, tujuan utamanya adalah untuk menciptakan dan memodifikasi media pembelajaran hingga siap untuk diuji coba. Tahap Implementasi bertujuan untuk mengevaluasi apakah tujuan pembuatan media pembelajaran telah tercapai dan apakah media tersebut dapat menyelesaikan masalah yang diidentifikasi pada tahap analisis. Terakhir, pada tahap Evaluasi, dilakukan penilaian terhadap kekurangan media pembelajaran yang telah dibuat, dengan harapan dapat menghasilkan media yang lebih baik.

Lokasi yang dipilih pada penelitian ini adalah SDN Sukorame 2, yang bertempat di Kecamatan Brebek Kabupaten Nganjuk. Penelitian yang sudah dilakukan tanggal 19 Juni 2025 lalu memperoleh beberapa data berupa uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada penelitian uji coba terbatas diambil sampel sebanyak 17 siswa secara acak dari total 57 siswa, sedangkan pada uji coba luas diambil sisanya yaitu sebanyak 40 siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen wawancara, angket kevalidan dan kepraktisan, dan juga soal pretest dan posttest sebagai aspek kepraktisan yang diberikan kepada peserta didik sebagai tolak ukur dalam pencapaian pembelajaran.

A. Analisis Data Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari hasil angket yang ditunjukkan kepada validator ahli materi dan ahli media. Menurut Akbar (2016), berikut adalah langkah-langkah menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket ahli materi dan ahli media sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{\text{Tse}}{\text{TSh}} \times 100 \%$$

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir dari kevalidan dan kepraktisan media yang dibuat dapat dinitung menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{V_{amd} + v_{amt}}{2} = \dots \%$$

Keterangan :

Va : Validitas dari ahli

Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator)

Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Pencapaian Nilai	Kriteria
1	85,01- 100	Sangat valid
2	71,01- 85	Cukup valid
3	50,01- 70	Kurang valid
4	0,1- 50	Tidak valid
5	85,01- 100	Sangat tidak valid

Sumber: (Akbar Sa'dun 2017)

B. Analisis Data Kepraktisan

Data yang digunakan untuk menetapkan kriteria kepraktisan media diperoleh dari penilaian guru dan siswa melalui angket yang disusun oleh peneliti. Analisis pada data ini menggunakan rumus dengan kategori sebagai berikut.

$$\text{Kriteria nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh responden} \times 100}{\text{Jumlah responden}}$$

Berdasarkan nilai akhir dari data kepraktisan yang telah dihitung dengan menggunakan rumus di atas, skor nilai akhir akan dibandingkan dengan kriteria untuk mendeskripsikan hasil data sesuai tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Pencapaian Nilai	Kriteria
1	85,01- 100	Sangat praktis
2	71,01- 85	Cukup praktis
3	50,01- 70	Kurang praktis
4	0,1- 50	Tidak praktis
5	85,01- 100	Sangat tidak praktis

Sumber: (Akbar Sa'dun 2017)

C. Analisis Data Keefektifan

Data nilai yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest digunakan untuk menghitung Nilai gain (N-Gain).

$$\text{NGain} = \frac{\text{SPost} - \text{Spre}}{\text{Sideal} - \text{Spre}}$$

Keterangan :

Spost : Nilai posttest

Spre : Nilai pretest

Sideal : Nilai tertinggi

Tabel 3. Kriteria N-Gain

No	Pencapaian Nilai	Kriteria
Tinggi	$N\text{-gain} > 0,70$	Tinggi
Sedang	$0,30 \leq N\text{-gain} \leq 0,70$	Sedang
Rendah	$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah

Sumber: Sukarelawan, dkk. (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Kevalidan Media Pembelajaran Papacin (Papan Panca Indera)

Validasi media pembelajaran Papacin (Papan Panca Indera) dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Hasil uji kevalidan diperoleh dari gabungan hasil penilaian validator materi dan validator media.

Tabel 1.3 Hasil Validasi Media Pembelajaran Papacin

No.	Aspek	Nilai
1.	Validasi materi	100%
2.	Validasi media	84%
	Jumlah nilai	184
	Rata-rata	92%

Dari hasil yang diperoleh dari rata-rata nilai validator materi dan media yaitu 92%, maka media Papacin (Papan Panca Indera) dapat dikatakan valid dan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan dalam proses pembelajaran IPA materi panca indera.

B. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Papacin (Papan Panca Indera)

Kepraktisan pada media pembelajaran Papacin ini diketahui dari hasil respon siswa dan guru. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 91% yang dikategorikan "sangat praktis". Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga diperoleh hasil 87,6% yang dikategorikan "sangat praktis".

$$\begin{aligned}
 \text{Kriteria nilai} &= \frac{\text{Jumlah nilai seluruh responden}}{\text{Jumlah responden}} \times 100 \\
 &= \frac{91 + 87,6}{2} \times 100 \\
 &= 89,3
 \end{aligned}$$

Hasil nilai kepraktisan memperoleh nilai 89,3% dapat disimpulkan bahwa kepraktisan media pembelajaran Papacin (Papan Panca Indera) memperoleh kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

C. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Papacin (Papan Panca Indera)

Keefektifan pada penelitian ini dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Papacin. Pada hasil uji coba keefektifan media pembelajaran Papacin pada uji coba terbatas memperoleh hasil n-gain yaitu 0,7765 dengan

kriteria tinggi. Sehingga media dikatakan sangat efektif dan bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas. Sedangkan pada uji coba luas memperoleh hasil n-gain yaitu 0,8038 kategori tinggi. Sehingga media dikatakan sangat efektif dan bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran dikelas.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	17	.33	1.00	.7765	.26207
Ngain_Persen	17	33.33	100.00	77.6471	26.20737
Valid N (listwise)	17				

Gambar 1. Hasil N-gain Uji Coba Terbatas

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	40	.33	1.00	.8038	.22553
Ngain_Persen	40	33.33	100.00	80.3750	22.55253
Valid N (listwise)	40				

Gambar 2. Hasil N-gain Uji Coba Luas

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Papacin kelas IV sekolah dasar layak digunakan apabila memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Media pembelajaran Papacin dinyatakan valid setelah melalui uji validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil 84% yang dikategorikan sangat valid. Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh hasil 84% yang dikategorikan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan.

Media pembelajaran Papacin dinyatakan praktis diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 91% dikategorikan sangat praktis dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil 87,6% dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran ular tangga membuktikan bahwa respon guru dan siswa sangat baik terhadap media pembelajaran ular tangga.

Pengembangan media pembelajaran Papacin dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil n-gain uji coba terbatas memperoleh 0,7765 dan skala luas memperoleh 0,8038 yang

dikategorikan sangat efektif digunakan sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

Saran

Bagi peneliti Selanjutnya, semoga penelitian ini bisa menjadi referensi peneliti selanjutnya dan diharapkan mampu dalam mengembangkan media dengan memperhatikan kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dan dapat mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Papacin.

Bagi Pendidik, Media pembelajaran Papacin dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru kepada siswa khususnya pada materi panca indera. Selain itu, juga bisa memotivasi para guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif lagi agar antusias belajar siswa dalam pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- RUHIYAT, S. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TERPADU PESERTA DIDIK KELAS IV SD. FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33.
- Putri, S. A., Saefurohman, A., & Juhji, J. (2024). Pengembangan Media Papan Pintar Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 15–26
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. *Surya Cahya*.
- Wahyuningtyas, D. P., & Roziah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun. *Preschool*, 1(2), 119–132.
- Sari, C. A., Basori, M., & Saidah, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 90–98.