



**PENGEMBANGAN MEDIA PAPIMAG (PAPAN PINTAR MAGNETIK)
PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS KELAS 3 SEKOLAH
DASAR**

*PAPIMAG Media Development (Magnetic Smart Board) Material of Traffic
Signs and Symbols for Grade 3 Elementary School*

Dwi Retno Suharyani¹, Nanang Khoirul Umam², Arya Setya Nugroho³

^{1,2,3}**Universitas Muhammadiyah Gresik**

¹**Email: dwiretnosuharyani@gmail.com**

²**Email: nanang.08231@gmail.com**

³**Email: aryasetya@umg.ac.id**

Abstract

This study aims to describe the development process and quality of papimag media on the material of symbols and traffic sign symbols for grade 3 elementary school students. The research is the ADDIE (The initial stage of analysis is performance analysis that can be done to find out the problems that are being faced in the classroom. Design designing or compiling a media creation framework from media design, material. Development develops learning media based on the initial design. Implementation conducts media trials in the learning process. Evaluation at this stage a final revision of the developed media is carried out). The subjects in this study were students of grade 3 UPT SD Negeri 131 Gresik, totaling 18 students. The learning model used during implementation uses 3 models, the first is Teams Group Tournament, Inquiry Based Learning, and Group Discussion. Data collection techniques in this study were using validation sheets and student questionnaires. Analysis of the data obtained from the validation sheet of the media expert in the graphic aspect obtained a percentage of 90% and the linguistic aspect obtained a percentage of 91.6%, while the validation of the material expert on the presentation aspect obtained a percentage of 75% and the content feasibility aspect obtained a percentage of 100% with the criteria of "very good".

Keywords: *Traffic Signs, Directions, Warnings, Prohibitions, Commands*

Abstrak

Penelitian bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas dari media papimag pada materi lambang dan simbol rambu lalu lintas untuk peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Model penelitian adalah model ADDIE (Analysis tahapan awal adalah analisis kinerja yang dapat dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi didalam kelas. Design merancang atau menyusun kerangka pembuatan media dari desain media, materi. Development mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal. Implementation melakukan uji coba media dalam proses pembelajaran. Evaluation pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 UPT SD Negeri 131 Gresik yang berjumlah 18 peserta didik. Model Pembelajaran yang digunakan saat implementasi menggunakan 3 model yang pertama Teams Group Tournament, Inquiry Based Learning, dan Diskusi Kelompok. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket peserta didik. Analisis data dari lembar validasi ahli media aspek kegrafikan memperoleh presentase 90% dan aspek kebahasaan memperoleh presentase 91,6%, sedangkan validasi ahli materi aspek

penyajian memperoleh presentase 75% dan aspek kelayakan isi memperoleh presentase 100% dengan kriteria “sangat baik”.

Kata Kunci: *Rambu Lalu Lintas, Petunjuk, Peringatan, Larangan, Perintah*

PENDAHULUAN

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Ketentuan Umum Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Tahun 2003. Setiap orang perlu mendapatkan pendidikan. Ini dianggap sebagai salah satu cara untuk membantu setiap orang mewujudkan potensi penuh mereka. Setiap potensi siswa tumbuh berbeda dari satu ke yang berikutnya. Belajar adalah suatu siklus yang didalamnya terjadi tingkah laku karena ada reaksi terhadap suatu keadaan tertentu (Kusumaningrum, 2021). Dengan perkembangan dalam perspektif ini, diyakini dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Ini dicapai melalui prosedur metodis yang dilakukan dalam suatu sistem. Ini juga mencakup komponen penting yang membantu siswa berhasil dalam belajar. Selain itu, komunikasi sangat penting dalam proses terstruktur ini karena pembelajaran itu sendiri adalah proses komunikasi. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional saat ini. Pada hakekatnya, komponen pendidikan yang paling signifikan adalah kurikulum. Hal ini karena pencapaian tujuan instruktif terkandung dalam program pendidikan yang diselesaikan dalam satu siklus oleh unit-unit instruktif. (Aniskasari, 2020). Dalam kurikulum 2013 ini pembelajaran dilaksanakan melalui tematik terpadu.

Pembelajaran tematik merupakan suatu program pembelajaran yang berawal dari topik atau tema tertentu, kemudian dikaitkan dari beberapa mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah dasar. Sedangkan pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang bisa membentuk siswa secara individual atau kelompok aktif pada mencari, menggali, serta menemukan konsep, prinsip pengetahuan secara holistic, bermakna dan autentik (Fauzan, 2020). Sehingga pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang efektif dilakukan karena mampu menyajikan dan mewadahi secara utuh dalam sebuah proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran tematik terpadu mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media pembelajaran berjalan beriringan. Media yang berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dapat digunakan oleh guru sebagai sarana penyampaian isi pendidikan. Media pembelajaran hendaknya digunakan untuk pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan karena pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Kusumaningrum, 2021).

Dari hasil observasi sementara yang dilakukan peneliti, saat proses pembelajaran berlangsung pada kelas 3 di UPT SD Negeri 131 Gresik yang berjumlah dari 18 peserta didik, pembelajaran berlangsung dengan baik, akan tetapi belum adanya media yang kreatif 3 dimensi, serta proses pembelajaran menggunakan media yang ada di dalam kelas berupa gambar-gambar yang ditempel di dekat papan tulis, dan di dinding kelas. Guru memanfaatkan menggunakan media di lingkungan sekitar siswa seperti gambar rambu yang ditempel di dinding, buku tema sebagai sumber belajar di kelas. Selain itu terdapat beberapa peserta didik masih belum dapat membedakan arti simbol rambu-rambu

lalu lintas.

Media PAPIMAG merupakan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik karena media PAPIMAG dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok ataupun Individu. Desain media beralaskan gambar sesuai kriteria simbol rambu-rambu lalu lintas. Media ini dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, memberikan motivasi belajar sambil bermain, dan dapat membedakan simbol rambu lalu lintas seperti rambu larangan, rambu peringatan, rambu petunjuk dan rambu perintah.

Beberapa penelitian pengembangan yang relevan menjadi acuan atau referensi pada penelitian ini. Fauzan, Yonaz (2020) “Peningkatan media papan atraktif level untuk siswa kelas 3 SD” dalam eksplorasinya melihat suatu permasalahan, khususnya dalam materi bentuk level ada beberapa siswa yang masih kurang mampu mengenal beberapa macam bangun datar, misalnya bangun persegi dengan jajar genjang, segitiga dengan layang-layang, dan sebagainya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) mengembangkan produk media yang dikenal dengan nama “Papan Magnet Datar”; dan 2) mendeskripsikan respon siswa terhadap produk media yang dikenal dengan “Papan Magnet Datar” yang memiliki hasil penelitian yang memiliki nilai uji validasi sebesar 80% dan uji validasi ahli media sebesar 81,8% dengan kualifikasi sangat baik sesuai saran. Respon siswa terhadap media Papan Magnet Bentuk Datar mendapatkan persentase 100% yang menunjukkan bahwa media Papan Magnet Lingkungan menarik. Menggunakan penelitian pengembangan media dan model ADDIE melalui lima tahapan sama halnya dengan keterkaitan antara penelitian dan penelitian yang akan dilakukan. Ukhti, Fadhilah (2017, “Pengembangan Media Ponet (Magnetic Point Boards) Sub Tema Kegiatan Siang Hari di Kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang”) melakukan penelitian yang bersangkutan. Masalah bahwa siswa tidak memahami instruksi yang diberikan oleh guru mereka yaitu, cara menempatkan angka menjadi dasar penelitian ini. Dengan adanya tahapan revisi dikatakan dapat menghasilkan media ponet. Kuesioner respon siswa uji coba kelompok kecil mendapat skor 100 persen, sedangkan uji coba kelompok besar mendapat skor 99 persen. Siswa secara aktif berpartisipasi dalam penggunaan media dan merespon secara positif, sesuai dengan temuan penelitian dan prosedur pengembangan. Keterkaitan eksplorasi tersebut setara dengan memanfaatkan penelitian tentang peningkatan media papan atraktif. Nining melakukan penelitian (2020). Memperluas gerak bicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia melalui pemanfaatan model pembelajaran *Endless picture*”. Dalam ujian ini tergantung pada hal bahwa pada contoh siswa pada umumnya akan laten, siswa hanya memperhatikan penjelasan dari guru dan tidak adanya respon antara guru dan guru. siswa, dengan tujuan eksplorasi untuk menggambarkan “memperluas animasi berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan model pembelajaran tanpa henti gambar. Dengan hasil akhir tingkat ketuntasan KKM siklus II, bercerita dengan menggunakan model pembelajaran *endlessly picture* untuk siswa kelas III telah membuahkan hasil atau terjadi peningkatan hasil belajar berbicara bahasa Indonesia dengan model pembelajaran *endlessly picture* untuk siswa kelas III 378. Kaitannya

dengan eksplorasi ini adalah materi yang digunakan setara khususnya pembelajaran gambar dan gambar rambu lalu lintas di kelas 3 SD.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik) Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas Kelas 3 Sekolah Dasar”

METODE

Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). UPT SD Negeri 131 Gresik yang terletak di Jalan Raya Klotok Desa Klotok Kecamatan Balongpanggang, Kabupaten Gresik menjadi tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan selama semester kedua tahun ajaran 2021–2022. Siswa kelas II, ahli media dan materi, dan ahli hasil pengembangan produk menjadi subjek penelitian ini. Metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian perbaikan ini adalah persetujuan, survei reaksi, pendahuluan. Oleh karena itu, lembar validasi ahli media atau disebut juga validator ahli bahasa atau validator ahli grafis digunakan dalam penelitian ini. Validasi ahli penyajian dan validasi ahli kelayakan isi adalah hal yang sama. dan lembar instrumen respon siswa.

Evaluasi merupakan kegiatan memperoleh data dari sesuatu yang dipelajari dan hasil yang diperoleh diukur dengan standar yang ditetapkan oleh peneliti, maka dasar penyusunan instrumen adalah menyusun alat evaluasi (Akbar, 2013). Peneliti menggunakan lembar validasi karena penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data validasi media PAPIMAG. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai pendapat validator terhadap validitas pengembangan media PAPIMAG. Validator kemudian diminta untuk memberikan skor penilaian yang objektif untuk setiap aspek. Data hasil validasi buku media PAPIMAG kemudian dianalisis dengan rumus pengolahan data.

Media PAPIIMAG pada materi rambu lalu lintas dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan tingkat validasi kurang dari 70%. didapat diperkirakan dengan standar yang tidak ditetapkan oleh para ahli (Arikunto, 2007). Instrumen yang digunakan peneliti adalah angket respon karena penelitian ini menggunakan teknik mengumpulkan respon dari siswa. Tanggapan siswa terhadap pembuatan media PAPIMAG dikumpulkan melalui penggunaan angket tanggapan. Kemudian, pada saat itu, siswa didekati untuk memeriksa lembar angket. Penelitian ini, analisis data respon siswa yaitu dari angket yang dapat di isi ya atau tidak. Bisa dilakukan menggunakan perhitungan dengan rumus:

Presentase Siswa= (Jumlah skor hasil pengumpulan data)/(Jumlah Skor Kriteria Tertinggi) x 100 % (Arikunto, 2007). Tanggapan siswa dikatakan baik jika persentase $\geq 61\%$. maka media PAPIMAG pada materi rambu lalu lintas dinyatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menyampaikan suatu materi khususnya media PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik) mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi rambu lalu lintas yang telah disetujui oleh ahli media, ahli materi. Media

tersebut juga dicoba pada reaksi siswa. Dalam memperoleh konsekuensi dari siklus pemeriksaan, spesialis menggunakan model perbaikan ADDIE dengan tahapan Investigasi, Perencanaan, Pengembangan, Eksekusi, dan Penilaian. Analisis kebutuhan dan analisis kinerja termasuk dalam tahap analisis tahapan. Langkah ini diselesaikan dengan memeriksa pelaksanaan sekolah. sementara kebutuhan guru dan siswa dilihat dalam analisis kebutuhan Ketika guru kelas III di UPT SD Negeri 131 Gresik diamati, mereka menemukan bahwa tidak ada media tiga dimensi yang digunakan untuk menjelaskan materi. Sebagai gantinya, siswa diperlihatkan gambar-gambar sederhana yang ada di lingkungan terdekat mereka. Oleh karena itu, memiliki media untuk menyampaikan materi sangatlah penting. Kelas III UPT SD Negeri 131 Gresik dijadikan sebagai tempat penelitian ini. Pada tahap ini perancangan tahap kedua bertujuan untuk merancang media papimag yang dapat digunakan untuk mengajar kelas III SD. Berikut ini adalah beberapa temuan yang peneliti gunakan dari tahap perancangan: tahap penyusunan dasar, tepatnya pada tahap pembuatan konfigurasi media pembelajaran Papimag dengan memanfaatkan rencana aplikasi pada PC, setelah tahap pembuatan yaitu penataan rencana alat pemeriksaan. Berbentuk angket respon dan lembar validasi, instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai validitas dan efikasi media.

Penyusunan instrumen ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi untuk angket peserta didik dan lembar validasi. Validasi ahli media aspek kegrafikan dilakukan Bapak Iqnatia Alfiansyah, M.Pd. Validasi media dilakukan dengan mengisi nilai aspek yang meliputi kesesuaian warna, penyajian media, kesesuaian ukuran, keamanan media. Memperoleh skor 90% dengan kriteria “sangat valid” Validasi kedua peneliti yaitu dengan validator ahli media aspek kebahasaan Bapak Ismail Marzuki, M.Pd. Validasi media dilakukan dengan mengisi nilai aspek kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia dan Kesesuaian dengan perkembangan dengan Hasil validator kebahasaan memperoleh skor 91,6% dengan kriteria “sangat valid”. Validasi ketiga peneliti yaitu dengan validator ahli materi aspek kelayakan isi Ibu Nur wahyuningtyas, S.Pd selaku guru UPT SD Negeri 131 Gresik. Validasi dilakukan dengan mengisi nilai aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD dan Keakuratan konsep. Hasil validator aspek kelayakan isi memperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat valid”. Validasi keempat peneliti yaitu dengan validator ahli materi aspek penyajian Ibu Fendwi Puspitarini, S.Pd selaku guru kelas III UPT SD Negeri 131 Gresik. Validasi dengan mengisi nilai aspek penyajian pembelajaran serta kelengkapan penyajian. Hasil validator aspek penyajian memperoleh skor 75% dengan kriteria “cukup valid”.

Tahap ketiga merupakan tahap development (pengembangan), pembuatan awal yaitu kotak media dengan ukuran 35x46cm yang di ukur sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kemudian membuat papan magnetik, papan magnet warna putih glossy yang digunakan untuk menempelkan ornamen rambu lalu lintas, dapat di tulisi menggunakan spidol memudahkan guru untuk mengatur model pembelajaran. Kemudian membuat ornamen-ornamen rambu lalu lintas Ornamen rambu lalu lintas terbuat dari kertas buffalo glossy tujuannya agar warna pada ornamen tersebut cerah dan tidak pudar, digunting sesuai bentuk ornamen rambu lalu lintas. Pada bagian belakang ditempel magnet double tipe agar dapat menempel pada papan magnet yang ada dikotak magnet. Tahap keempat merupakan tahap implementasi langkah ini yaitu melakukan implementasi media

pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti 18 peserta didik dan dilaksanakan 2 hari dengan 3 kali model pembelajaran, yang pertama 2 kali pertemuan di kelas selama 2 kali jam pelajaran dan hari berikutnya 1 kali pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan proses belajar mengajar melalui 3 model pembelajaran, pertama menggunakan model pembelajaran TGT, Model pembelajaran Inquiry Based Learning, model ketiga menggunakan model pembelajaran SOLE berfokus pada metode diskusi kelompok. Pada tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi) tahap evaluasi dengan menggunakan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik serta keefektifan media pembelajaran PAPIMAG di kelas III UPT SD Negeri 131 diperoleh dari membagikan angket respon peserta didik angket respon peserta didik yang berisi lima pertanyaan yang diberikan. Peserta didik mengisi angket dengan menyentang pada kolom penilaian. Hasil perolehan angket peserta didik dikonversikan dalam bentuk pernyataan ya atau tidak. Pengisian angket dilakukan 3 kali yang pertama pada model pembelajaran TGT memperoleh skor 93,3% dengan presentase “sangat valid”, angket kedua setelah melalui model pembelajaran Inquiry memperoleh skor 90% dengan kriteria “sangat valid” dan yang terakhir pengisian angket setelah melalui model pembelajaran SOLE berfokus metode diskusi kelompok memperoleh skor 91,1% dengan kriteria “sangat valid”.

KESIMPULAN

Pengembangan papimag menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (perencanaan), Development (pengembangan), Implementation (Penerapan), Evaluation (evaluasi). Media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kinerja serta analisis kebutuhan. Produk yang dikembangkan berupa media papan magnet, sebelum pembuatan media terlebih dahulu pembuatan tahap perencanaan awal dilanjut dengan mendesain instrumen penelitian, sehingga menghasilkan media papimag, tahap selanjutnya yaitu memvalidasikan media pembelajaran ke ahli media dan ahli materi, tahap implementasi dengan yaitu tahap uji coba dengan peserta didik kelas III UPT SD Negeri 131 Gresik dengan model pembelajaran yang berbeda selama tiga kali, dan tahap akhir pada penelitian ini yaitu evaluasi dengan angket respon peserta didik Kelayakan dari media pembelajaran papimag berdasarkan penilaian dapat dikatakan valid karena mendapat hasil presentase sebesar 90% untuk aspek kegrafikan, sedangkan untuk aspek kebahasaan mendapatkan 91,6%. Media pembelajaran papimag dikatakan efektif dari hasil uji coba dengan menggunakan model pembelajaran TGT, dan mendapatkan hasil presentase angket peserta didik 93,3% menggunakan model inquiry mendapatkan hasil presentase 90% dan menggunakan model pembelajaran diskusi 91,1% yang memiliki kriteria “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartikasari, Hanida. (2020). *Pengembangan Media Pamara pada Tema Keberagaman di Negeriku, Subtema 1 Keberagaman Budaya dan Agama di Negeriku, Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar.*
- Karo Karo, Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran.*
- T, Rachman. (2018). *Mengembangkan media “Fun Thinker Book” untuk*



meningkatkan kreativitas anak kelas IV SD yang sudah mencangkup pembelajaran tematik, "Fun Thinker Book" pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN 02 Purwosekar Malang.

Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran.*

R, Widyaningrum. (2017). *Model Pembelajaran Tematik Di MI/SD.*

R, Afandi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar.*

Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar.* BSNP.

Y, Fauzan. (2020). *Pengembangan Media Papan Magnetik Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.*

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian.*

Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran.* PT Rosada Rosdakarya.

Listyarini, Ikha. (2019). *Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika.*

Fais, Muhammad Zaenal. (2019). *Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Pembelajaran Matematika..*

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.* Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).

Agustina, Fika. (2017). *Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran Kelas II SDN Punten 01 Batu.*

Rayanto, Yudi Hari. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2d Teori dan Praktek.* Lembaga Academic & Research Institute.

Hamid, Abi M. (2020). *Buku Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis.

Hasan, Muhammad., & Milawati, D. (2021). *Media Pembelajaran Buku Ajar.* Tahta Media Group.

Bantul, Humas Polres. (2014). *Arti dan Lambang Rambu Lalu Lintas.* Blogspot.

