

PENGEMBANGAN MEDIA (PAKAPIN) PAPAN KANTONG PINTAR BERBASIS LITERASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ahmad Sholeh¹, Sri Cacik², Mega Puspita Sari³, Gargarisna Diputra⁴

Program Studi PGSD UNIROW Tuban¹, 4hm4d5h0l3h@gmail.com¹

Program Studi Pendidikan Biologi UNIROW Tuban², sricacik.mpd@gmail.com²

SDN Kedungprimpen Bojonegoro³, mega85654@gmail.com³

SMA 2 Tuban⁴, namadepan4251@gmail.com⁴

Article history:

Received Agst 27, 2022

Revised, Des 26, 2022

Accepted, Des 30, 2022

Kata Kunci:

*Pakapin, Motivasi,
Hasil Belajar*

Keywords:

*Pakapin, Motivation,
Learning Outcomes*

Abstrak. Perkembangan teknologi memiliki dampak negatif bagi motivasi dan hasil belajar siswa. Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media Pakapin adalah model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek penelitian pada kelas 4 sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 30 Mei 2022. Instrumen penelitian yang dilakukan adalah wawancara, observasi, tes, dan validasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Hasil validasi media kepada validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan media dan diperoleh hasil penilaian dari 2 validator dengan rata-rata skor yaitu 4,6 sehingga media dinyatakan layak. Hasil keefektifan siswa dinilai dari hasil penilaian motivasi dan lembar soal dengan sistem hitung akhir menggunakan teknik N-Gain skor memperoleh hasil motivasi sebesar 0,9 dan hasil belajar siswa sebesar 0,79 sehingga media Pakapin dinyatakan efektif. Hasil kepraktisan yang dinilai oleh penilai memperoleh hasil sebesar 90 sehingga media Pakapin dinyatakan praktis. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Pakapin berbasis literasi dapat mempengaruhi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Abstract. Technological developments have a negative impact on students' motivation and learning outcomes. Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) literacy-based aims to increase student motivation and learning outcomes. The method used in the Pakapin media development research is the ADDIE model, namely Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The research subject is in grade 4 elementary school. The research was carried out on 30 May 2022. The research instruments were interviews, observations, tests, and validations. The analysis technique used is validity test, practicality test, and effectiveness test. The results of media validation to expert validators, namely media experts and material experts to determine the feasibility of the media and obtained the results of the assessment from 2 validators with an average score of 4.6 so that the media was declared feasible. The results of the effectiveness of students were assessed from the results of the motivational assessment and question sheets with a final count system using the N-Gain technique, the score obtained a motivational result of 0.9 and student learning outcomes of 0.79 so that Pakapin media was declared effective. The results of practicality assessed by the appraiser obtained a result of 90 so that Pakapin media was declared practical. From the results of this research, it can be concluded that the development of literacy-based Pakapin media can affect the improvement of students' motivation and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem nasional). Jadi pendidikan itu sendiri adalah suatu komponen yang penting bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia bisa berkembang untuk menghadapi kehidupan di masa depan. Proses pendidikan terjadi apabila antar komponen pendidikan yang ada di dalam upaya pendidikan tersebut saling berhubungan secara fungsional dalam suatu kesatuan yang terpadu. Pendidikan merupakan sesuatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan berusaha mengembangkan potensi individu agar mampu berdiri sendiri. Untuk itu, individu perlu diberi berbagai kemampuan dalam pengembangan beberapa hal seperti: konsep, prinsip, kreatifitas, tanggung jawab, dan keterampilan [1].

Untuk mewujudkan dunia pendidikan yang ideal diperlukan stimulus (dorongan atau rangsangan) dan respon (tanggapan) yang baik. Dimana peran pemberi stimulus yaitu guru dan peran pemberi respon yaitu siswa. Sehubungan dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru maka minimal ada tiga peran utama yang harus dilakukan guru yaitu, guru sebagai perencana, guru sebagai penyampai informasi, dan guru sebagai fasilitator. Namun di zaman sekarang zaman milenial atau disebut era revolusi industri 4.0 sebagian siswa tergolong kurang aktif dalam memberi respon di dalam pembelajaran. Entah itu pengaruh dari faktor internal atau eksternal. Pengaruh dari faktor internal bisa dari diri sendiri karena di zaman modern segala sesuatu mudah yang menimbulkan muncul kemalasan dalam diri. Pengaruh eksternal bisa dari lingkungan yang kurang baik, orang tua yang kurang memberi dukungan. Apalagi dengan fasilitas-fasilitas di lingkungan sekitar yang sangat banyak dan mudah diakses orang. Baik anak-anak hingga dewasa dalam penggunaan teknologi dan yang paling dekat dengan anak-anak zaman sekarang HP. Bahkan di masa pandemi covid-19 juga kegiatan pembelajaran berbasis online sehingga teknologi HP juga penting dimasa sekarang. Meskipun dengan segala kecanggihan teknologi yang ada, kebanyakan siswa menjadi kecanduan hal yang lain dan tidak fokus dalam menempuh pendidikan. Hadirnya teknologi era industri 4.0 di tengah masyarakat, memberikan tantangan baru bagi orang tua terutama guru. Pengaruh-pengaruh negatif dari media televisi maupun media sosial yang banyak mempertontonkan kekerasan juga pelecehan yang tak layak dilihat oleh anak usia sekolah dasar merupakan awal rusaknya mental anak [1] Sehingga diperlukan suatu pengembangan media yang baru dan dapat mengalihkan fokus anak ke pembelajaran di sekolah. dalam jurnal yang ditulis onde [1], setelah melakukan penelitian pendidikan karakter kepada siswa untuk menanggulangi faktor negatif dari teknologi, juga diperlukan media penunjang untuk keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) adalah media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berupa papan berkantong. Dengan desain media Pakapin yang menarik akan membantu peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran tersebut sehingga peserta didik dapat lebih aktif belajar di dalam kelas tidak hanya itu saja peserta didik juga dapat lebih cepat memahami pembelajaran yang telah berlangsung. Media pakapin sudah sering kali diterapkan dalam pembelajaran sehingga perlu untuk selalu dikembangkan untuk menunjang perkembangan jaman. Media pakapin yang berbasis literasi juga melatih kemampuan siswa dalam berkomunikasi, menulis, mengamati, dan lain-lain. Dalam jurnal yang ditulis oleh Akhir [2] terdapat sebuah penelitian untuk menentukan apakah media Pakapin dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Di dalam jurnal tersebut diperoleh hasil nilai *pre-test* siswa dengan rata-rata rendah dan hasil nilai *post-test*

siswa rata-rata tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pakapin dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

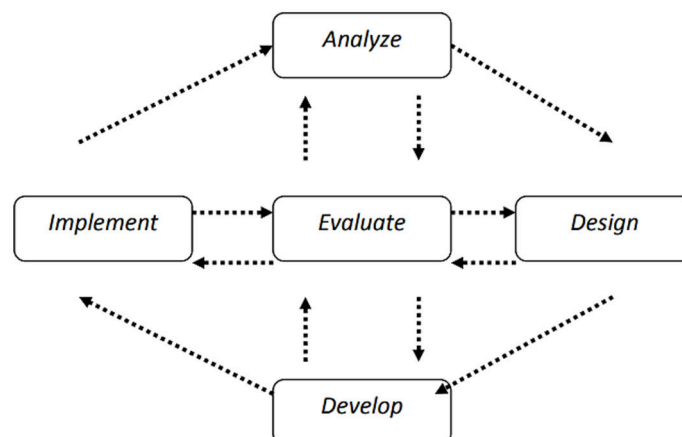
Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya [3]. Penggunaan literasi dalam media pembelajaran sangat membantu siswa untuk mengembangkan bahasa, penulisan, dan pengamatan sehingga secara tidak sadar siswa sudah mengembangkan literasi dalam diri. Apalagi di zaman era digital 4.0 yang mana motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menurun menjadi meningkat dengan adanya media yang bagus dan berbasis literasi yang meningkatkan komunikasi, penulisan, dan pengamatan.

Menurut Muawanah dan Muhid [4] motivasi memiliki arti kata motif yaitu dorongan dari dalam diri individu guna melakukan kegiatan tertentu untuk menggapai tujuan yang diinginkan. Pada aktivitas belajar, motivasi merupakan sebagai segala dorongan di dalam diri siswa yang mengakibatkan, bertanggung jawab, keberlangsungan serta memberi masukan terhadap proses belajar, sehingga tujuan bisa dicapai oleh siswa tersebut. Kekuatan seseorang yang mendorong terjadinya belajar disebut motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu proses perilaku seseorang dalam meningkatkan minat untuk melakukan suatu kegiatan, yang mana apabila di dalam dunia pendidikan kegiatan yang dimaksud adalah pembelajaran sehingga proses perilaku siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Menurut Nasution [5] hasil belajar siswa adalah salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru di tuntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga secara umum hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk mengukur hasil belajar siswa dapat melalui observasi langsung dan berbagai macam tes yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan (Research and Development) yang peneliti lakukan menggunakan model (ADDIE) Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate [6].

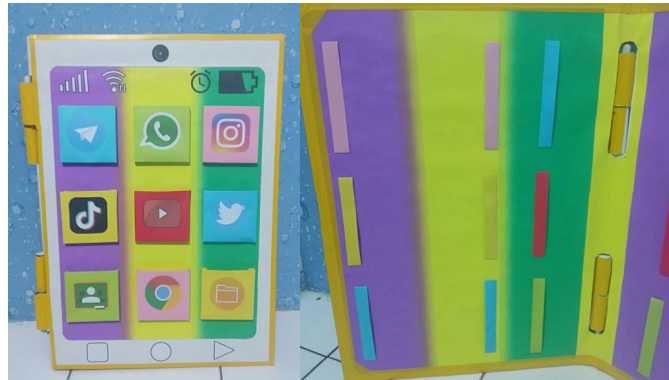


Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap analisis (*Analysis*) peneliti melakukan observasi ke sekolah dan melakukan wawancara kepada guru terkait permasalahan pendidikan yang ada dan mencari

referensi guna menguatkan teori permasalahan yang ada. Wawancara dilakukan di sekolah SDN Sidorerjo I dimana sekolah tersebut dijadikan subjek uji coba media.

Pada tahap desain (*Design*) Peneliti merancang sebuah media dimana media itu ditujukan agar siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat, dan peneliti membuat media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi dengan desain media yang menyerupai HP sehingga siswa lebih tertari dalam mengikuti pembelajaran dan penanaman literasi di dalam media membuat secara tidak sadar juga menanamkan literasi pada diri sendiri. Desain media disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Media Pakapin

Pada tahap pengembangan (*Develop*) setelah mendesain media dan dikembangkan diperlukan sebuah kevalidan media. Kevalidan ini menjadi tolak ukur apakah media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi ini layak diterapkan dalam pembelajaran atau tidak. Untuk mengetahui apakah media Pakapin berbasis literasi ini valid atau tidak dibutuhkan validator. Dalam Afandi [7] dikemukakan bahwa perlu dua validator untuk menentukan kevalidan sebuah pengembangan media. Sehingga peneliti memilih validator sesuai dengan bidang dari media yang dikembangkan. Dalam menghitung hasil analisis data kevalidan media, peneliti menggunakan teknik analisis yang dikemukakan oleh Afandi [7] dan diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Rumus penilaian validasi

$$X = \frac{\sum x_1 + \sum x_2}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

X = Kriteria penilaian media

$\sum x_1$ = Total skor penilaian validator 1

$\sum x_2$ = Total skor penilaian validator 2

n = Jumlah validator

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media diperlukan kriteria penilaian validasi menurut Khusnah [8] sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validator

Nilai	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Pada tahap implementasi (*Implement*) dilakukan di kelas IV SDN Sidorejo I Tuban dengan jumlah siswa 29 anak dan pembelajaran pada materi tema 8 sub tema 1 tentang

Lingkungan Tempat Tinggalku, materi yang dipakai dalam penelitian berfokus pada pembelajaran ke 3 tentang pekerjaan di mana fokus utama berada pada mata pelajaran IPS. Penelitian tersebut menghasilkan produk media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi. Produk dikemas dalam bentuk papan kantong pembelajaran yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas. Penyajian data dalam pengembangan ini memiliki tahap yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Dalam tahap implementasi memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui kepraktisan media dan keefektifan media. Kepraktisan media dinilai dari keterlaksanaan pembelajaran oleh guru kelas dan keefektifan media dinilai dari penilaian observasi motivasi, kuesioner motivasi, dan soal pre-test maupun post-test siswa.

Yang terakhir adalah tahap evaluasi (*Evaluate*) atau penilaian terhadap penelitian pengembangan media Pakapin berbasis literasi. Dalam tahap ini peneliti merekap hasil penelitian yang berupa hasil kuesioner siswa, hasil soal pre-test, hasil soal post-test, dan hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran. Dalam mengevaluasi hasil data diperlukan teknik analisis data dan kriteria untuk menentukan hasil penelitian yang dilakukan apakah berhasil atau tidak. Jika hasil evaluasi data penelitian dianggap kurang memenuhi standar maka diperlukan revisi baik media maupun materi. Apabila hasil penilaian data memperoleh hasil yang baik maka penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu revisi. Dalam tahap evaluasi ini diperlukan teknik analisis data untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media Pakapin. Dalam menghitung hasil analisis data kepraktisan pembelajaran, peneliti menggunakan teknik analisis yang dikemukakan oleh Roliza [9] dan diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Rumus menghitung kepraktisan pembelajaran

$$K = \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Skor}_{\text{Maksimum}}} \times 100\% \quad (2)$$

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media diperlukan kriteria penilaian validasi menurut [9] sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

Tingkat Pencapaian %	Kriteria
81 - 100	Sangat Praktis
61 - 80	Praktis
41 - 60	Cukup Praktis
21 - 40	Kurang Praktis
≤ 21	Sangat Kurang Praktis

Dalam menentukan keefektifan media Pakapin berbasis literasi ini diperlukan penilaian n-gain dari penilaian motivasi siswa dan penilaian hasil belajar siswa. Analisis data keefektifan menggunakan teknik N-Gain menurut Hake dalam Wahab [10] sebagai berikut.

Rumus N-Gain

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}} \quad (3)$$

Dengan teknik analisis yang di atas maka dikemukakan kriteria penilaian menurut Hake dalam [9] yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Keefektifan Media

Rata-Rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan melakukan analisis peneliti terkait permasalahan yang ada di sekolah SDN Sidorejo I dengan melakukan wawancara mendapatkan hasil sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Wawancara Guru SDN Sidorejo I

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimanakah pemahaman guru SDN Sidorejo I Tuban tentang pendekatan tematik?	Pemahaman guru dalam pendekatan tematik sudah baik.
Bagaimana kemampuan guru SDN Sidorejo I Tuban dalam melaksanakan pendekatan tematik?	Untuk melaksanakan pendekatan tematik guru tergolong mampu.
Hambatan-hambatan apa saja yang di alami guru dalam mengimplementasikan pendekatan tematik di SDN Sidorejo I Tuban?	Keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan pembelajaran atau media sehingga motivasi siswa menurun.
Apakah siswa kelas IV di SDN Sidorejo I Tuban mudah bosan dalam proses pembelajaran?	Apabila pembelajaran kurang menyenangkan siswa mudah bosan.
Apakah perlu pengembangan media yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Sidorejo I Tuban?	Sangat perlu karena siswa mudah jenuh atau bosan apabila pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak ada hal yang baru.
Apakah teknologi (HP) mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sidorejo I Tuban ?	HP mempengaruhi pembelajaran siswa, itu tergantung hal positif apa negatif yang mempengaruhi siswa.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, tujuan penelitian pengembangan (*Research and Development*) media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV, sehingga 3 poin analisis data untuk menentukan hasil yang diinginkan sebagai berikut.

Analisis Kevalidan Media Pakapin

Dalam menganalisis kevalidan media diperlukan validator ahli [7]. Sehingga dalam media Pakapin ini diperlukan 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Data validator disajikan dalam tabel berikut

Tabel 5. Nama Validator

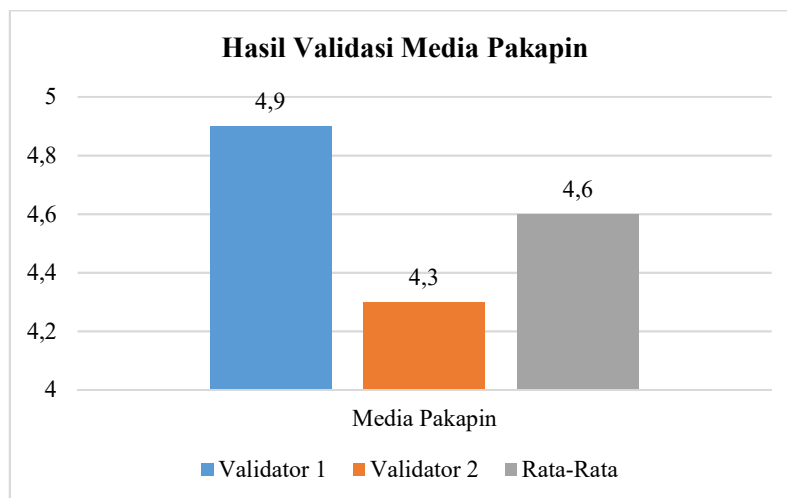
No.	Nama Ahli	Bidang Keahlian	Lembaga Asal
1.	Mega Puspita Sari, M.Pd	Guru Kelas SD	SDN Kedungprimpen Bojonegoro
2.	Gargarisna Diputra, M.Pd	Guru IPS	SMA 2 Tuban

Dari penilaian kevalidan media yang dilakukan oleh 2 ahli, instrumen penilaian oleh dua validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Instrumen Validasi Media

Aspek Penilaian	Skor	
	Validator	Validator
	1	2
1. Penampilan warna media pakapin	5	5
2. Penampilan letak komponen media pakapin	5	5
3. Kejelasan tulisan media pakapin yang di sampaikan	4	4
4. Kejelasan gambar media pakapin yang di sampaikan	5	4
5. Kesesuaian media pakapin dengan tujuan pembelajaran	5	4
6. Kesesuaian media pakapin dengan konten isi pembelajaran	5	4
Aspek Penilaian	Skor	
	Validator	Validator
	1	2
7. Petunjuk penggunaan media pakapin	5	4
8. Kemudahan dalam penggunaan media pakapin	5	4
9. Kesesuaian media pakapin dengan karakteristik siswa sekolah dasar	5	5
10. Kesesuaian media dengan konsep media pakapin	5	4
Jumlah	49	43

Sesuai rumus yang dikemukakan oleh Afandi [7], maka hasil validasi media Pakapin yang diperoleh disajikan pada tabel berikut.



Gambar 3. Hasil Validasi Media Pakapin

Penilaian validator ahli media dan ahli materi pada tanggal 30 Mei 2022 mendapat sebuah saran atau masukan dari para ahli adalah untuk penggunaan media harus dilakukan siswa sendiri guru hanya memberikan arahan dan mendorong siswa untuk aktif dalam penggunaan media Pakapin, dan didalam materi harus menyisipkan dengan kehidupan nyata sekitar siswa sehingga siswa lebih memahami isi maksud materi. Dan hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli sejumlah 4,6. Sesuai kriteria validasi pada tabel 1 maka nilai validasi dari media Pakapin berbasis literasi ini dinyatakan baik atau layak.

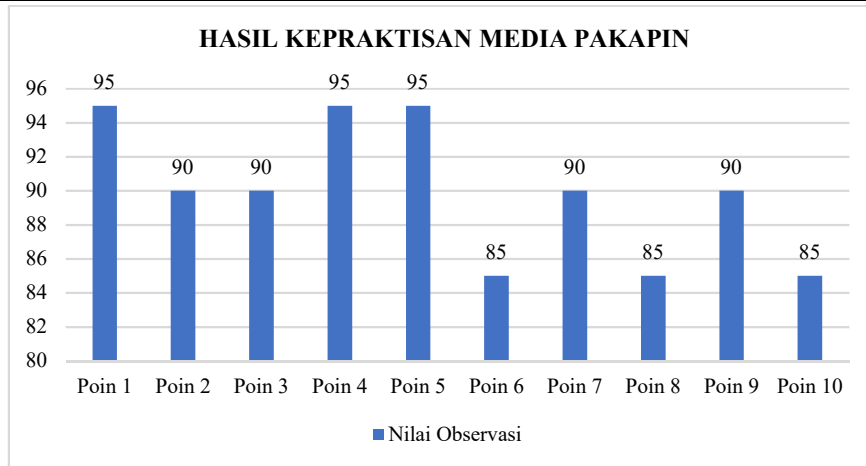
Analisis Kepraktisan Media Pakapin

Untuk mengetahui kepraktisan media dibutuhkan penilaian keterlaksanaan pembelajaran [9]. Penilaian dilakukan oleh penilai lapangan atau guru kelas waktu pembelajaran menggunakan media Pakapin. Hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Aspek	Deskripsi	Skor Penilaian
Pendahuluan	1. Guru mengawali pembelajaran dengan baik	95
	2. Guru memberikan motivasi kepada siswa	90
	3. Guru menyiapkan fisik dan psikhis siswa	90
Inti	4. Guru menyajikan pembelajaran menggunakan media Pakapin	95
	5. Siswa memahami petunjuk penggunaan media Pakapin	95
	6. Guru memberikan petunjuk penggunaan media Pakapin	85
	7. Siswa aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	90
	8. Siswa bekerja sama dalam kelompok	85
Penutup	9. Guru memberikan refleksi kepada siswa	90
	10. Siswa Aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	85
Jumlah Skor		900

Sesuai rumus yang dikemukakan oleh Roliza [9], maka hasil kepraktisan media Pakapin yang diperoleh disajikan pada tabel berikut.



Gambar 4. Hasil Penilaian Kepraktisan media Pakapin

Dari hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran sebelum pembelajaran menggunakan media Pakapin berbasis literasi sebesar 90%. Dalam penilaian keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui kepraktisan media Pakapin bagi guru maupun siswa. Sesuai dengan kriteria pada tabel 2 maka untuk kepraktisan media Pakapin berbasis literasi dinyatakan Sangat Praktis.

Analisis Keefektifan Media Pakapin

Menurut Wahab [10] dalam mengukur keefektifan media diperlukan teknik analisis data n-gain di mana teknik ini menggunakan nilai pre-test dan post-test sebagai acuan penilaian. Dalam menentukan keefektifan media Pakapin berbasis literasi ini diperlukan penilaian dari motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Motivasi siswa dinilai berdasarkan hasil kuesioner motivasi siswa dan penilaian observasi motivasi siswa. Dalam penilaian kuesioner siswa diberikan lembar kuesioner motivasi untuk memilih apakah ingin pembelajaran sebelum menggunakan media Pakapin atau pembelajaran sesudah menggunakan media Pakapin dan penilaian observasi motivasi dilakukan penilai lapangan atau guru kelas waktu pembelajaran baik sebelum maupun sesudah penggunaan media Pakapin. Hasil kuesioner motivasi siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Penilaian Motivasi Siswa Kelas IV

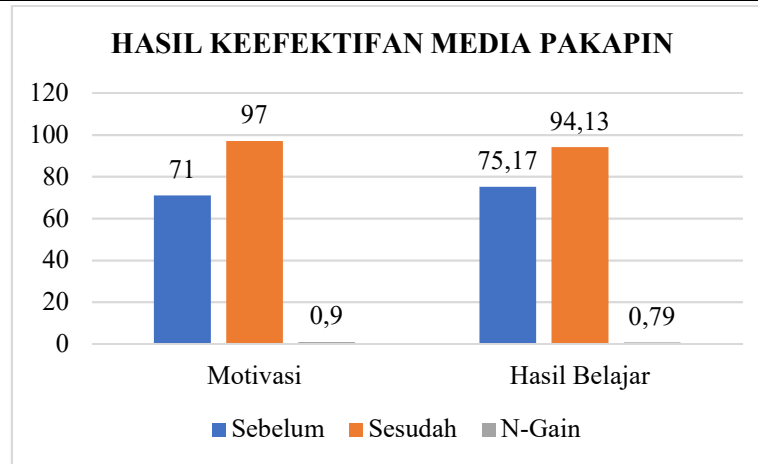
Deskripsi	Hasil Penilaian Motivasi	
	Sebelum menggunakan media Pakapin	Sesudah menggunakan media Pakapin
Kuesioner Motivasi	70%	94%
Penilaian Observasi Motivasi	72%	100%
Jumlah Rata-Rata	71%	97%

Yang selanjutnya melakukan penilaian hasil belajar melalui lembar soal pre-test dan post-test. Soal pre-test dikerjakan siswa sebelum pembelajaran menggunakan media Pakapin dan soal post-test dikerjakan siswa sesudah pembelajaran menggunakan media Pakapin dengan hasil yang diperoleh disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Jumlah Siswa	Hasil Nilai	
	Pre-Test	Post-Test
29	75,17	94,13

Sesuai rumus N-Gain yang dikemukakan Hake dalam Wahab [10], maka hasil keefektifan media Pakapin yang diperoleh disajikan pada tabel berikut.



Gambar 5. Hasil Keefektifan Media Pakapin

Dengan hasil rata-rata yang diperoleh motivasi siswa 0,9 dan hasil penilaian soal *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,79. Maka sesuai kriteria, bisa dikatakan bahwa keefektifan media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi untuk diterapkan dalam pembelajaran tergolong tinggi. Dalam jurnal yang ditulis oleh Akhir [2] terdapat sebuah penelitian untuk menentukan apakah media Pakapin dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa atau tidak. Di dalam jurnal tersebut diperoleh hasil penelitian dengan rata-rata tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pakapin dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE dapat disimpulkan bahwa Kevalidan media pembelajaran telah dinilai oleh 2 validator ahli media dan ahli materi dengan nilai dari ahli media sebesar 4,9 dan nilai dari ahli materi sebesar 4,3, sehingga sesuai kriteria, media Pakapin berbasis literasi dinyatakan baik atau layak. Kepraktisan media pembelajaran telah dinilai oleh guru kelas IV SDN Sidorejo I Tuban selama kegiatan pembelajaran berlangsung diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata sebesar 90. Sehingga sesuai kriteria, media Pakapin berbasis literasi dinyatakan sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dilakukan penilaian menggunakan teknik n-gain berdasarkan hasil penilaian motivasi sebelum maupun sesudah dan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, hasil rata-rata yang diperoleh motivasi siswa 0,9 dan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,79. Maka sesuai kriteria, bisa dikatakan bahwa media Pakapin berbasis literasi dinyatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa media Pakapin (Papan Kantong Pintar) berbasis literasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal yang baru dari media Pakapin ini dari media Pakapin yang sudah ada adalah berbasis literasi dimana siswa secara tidak sadar mendalami literasi yang meliputi membaca, menulis, berdiskusi, dan mengkomunikasikan. Pengembangan produk ini hanya diterapkan pada satu kelas dalam satu sekolah. agar produk ini dapat menjadi lebih baik lagi, maka disarankan bagi pengembangan lebih lanjut bahwa produk ini bisa diterapkan pada jenjang kelas maupun sekolah yang lebih luas dengan memperhatikan materi, karakteristik siswa, dan permasalahan pendidikan yang sedang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. R. S. Mitrakasih La Ode Onde, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, “Jurnal basicedu,” *J. basicedu*, vol. 4, no. 6, pp. 268–279, 2020.
- [2] M. Akhir, M. Agus, and W. Sanytiara, “Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia,” *AUFKLARUNG J. Kaji. Bahasa, Sastra Indones. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2021.
- [3] I. M. Ngurah Suragangga, “Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas,” *J. Penjaminan Mutu*, vol. 3, no. 2, p. 154, 2017, doi: 10.25078/jpm.v3i2.195.
- [4] E. I. Muawanah and A. Muhid, “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review,” *J. Ilm. Bimbing. Konseling Undiksha*, vol. 12, no. 1, pp. 90–98, 2021, doi: 10.23887/jjbk.v12i1.31311.
- [5] M. K. Nasution, “Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa,” *Stud. Didakt. J. Ilm. Bid. Pendidik.*, vol. 11, no. 1, pp. 9–16, 2017.
- [6] R. A. H. Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [7] R. Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar,” *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 1, no. 1, p. 77, 2015, doi: 10.22219/jinop.v1i1.2450.
- [8] N. Khusnah, S. Sulasteri, S. Suharti, and F. Nur, “Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline,” *J. Anal.*, vol. 6, no. 2, pp. 197–208, 2020, doi: 10.15575/ja.v6i2.9603.
- [9] E. Roliza, R. Ramadhona, and L. Rosmery, “Praktikalitas Lembar Kerja Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Statistika,” *J. Gantang*, vol. 3, no. 1, pp. 41–45, 2018, doi: 10.31629/jg.v3i1.377.
- [10] M. A. Abdul Wahab, Junaedi, “Jurnal Basicedu,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1039–1045, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>