

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AMPLOP PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMENARIKAN BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN KETAWANGGEDE KOTA MALANG

Fatkhiyah Nur Yuliani

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

fatkhiyahnuryuliani95@gmail.com

ABSTRACT

This study developed the Smart Envelope Learning Media for the Pancasila Education subject, specifically focusing on the topic of Indonesia's Diversity, to enhance student interest and engagement in learning. Having engaging and relevant learning media is crucial to support an effective learning process. This visual media is expected to serve as a more effective alternative compared to standard school textbooks, which, based on preliminary studies conducted in the fourth-grade class at SDN Ketawanggede, Malang, were found to be less engaging due to the abundance of text and unappealing images. Additionally, the use of the lecture method by teachers often made students feel bored and less actively involved. This research adopted the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved 25 fourth-grade students from SDN Ketawanggede as research subjects. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation, utilizing instruments such as expert validation sheets and student response sheets. The validation process was conducted by media, material, and learning experts, yielding scores of 93%, 98%, and 95%, respectively, indicating that the learning media is highly valid and suitable for use in teaching. Furthermore, the student response questionnaire showed a very high level of interest, with an average score of 95.3%. This research and development study aims to (1) describe the development process of the Smart Envelope Learning Media based on the ADDIE model, and (2) evaluate the level of interest and effectiveness of the media in increasing student engagement. The Smart Envelope Media is expected to contribute positively by enhancing the learning experience and creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere for students.

Keywords: Learning media1, Pancasila Education subject, Smart Envelope Media

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan Media Pembelajaran Amplop Pintar untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Keragaman Indonesia, khususnya pada materi Keragaman Indonesia, sebagai upaya meningkatkan minat dan kemenarikan belajar siswa. Memiliki media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Media visual ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang lebih efektif dibandingkan penggunaan buku paket sekolah, yang berdasarkan hasil studi awal di kelas IV SDN Ketawanggede Kota Malang, dinilai kurang menarik karena berisi banyak teks dan gambar yang kurang interaktif. Selain itu, metode ceramah yang masih digunakan guru cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif. Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba

penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV SDN Ketawanggede. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar validasi ahli dan lembar respon siswa. Proses validasi melibatkan ahli media, materi, dan pembelajaran, yang memberikan hasil masing-masing sebesar 93%, 98%, dan 95%, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan tingkat kemenarikan yang sangat tinggi, dengan rata-rata 95,3%. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan Media Pembelajaran Amplop Pintar berbasis model ADDIE, dan (2) mengevaluasi tingkat kemenarikan serta efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media Amplop Pintar ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan..

Kata-Kata Kunci: Media pembelajaran, Media amplop pintar, Pelajaran pendidikan pancasila

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berperan penting di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan agar tidak ketinggalan zaman. Teknologi telah memengaruhi proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas dan menyederhanakan materi. Media ini berperan sebagai perantara yang membantu siswa memahami dan menyerap materi dengan lebih mudah, membuat pesan yang disampaikan guru lebih efektif. Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran yang lebih berfokus pada teori tanpa penerapan nyata, sehingga siswa sering kurang memahami materi secara mendalam. Guru diharapkan mampu mengembangkan potensi dan kreativitas siswa agar pembelajaran menjadi bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan membantu siswa fokus tanpa merasa bosan.

Amplop Pintar adalah media pembelajaran berbentuk lima amplop warna-warni berisi pertanyaan tentang materi Pendidikan Pancasila, khususnya Keragaman Indonesia. Terbuat dari kayu pinus, media ini digunakan untuk menyampaikan informasi atau sebagai bahan post-test. Tujuannya adalah untuk menarik minat belajar siswa dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi. Penelitian terdahulu mendukung efektivitas media ini dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Keberhasilan pembelajaran tercapai ketika guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif, mengatasi hambatan yang timbul dari kurangnya penguasaan teknologi. Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efektifitas serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah.

KAJIAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran Amplop Pintar

Pengertian media pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa sehingga hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal.

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

1. Amplop Pintar

Amplop pintar adalah media konveksional yang terbuat dari bahan dasar kertas origami. Kemudian kertas origami dibentuk menjadi amplop kecil. Setiap amplop memiliki variasi warna yang berbeda-beda. Di dalam amplop pintar terdapat pertanyaan mata pelajaran Pendidikan pancasila materi toleransi antar sesama.

2. Kemenarikan Belajar

Kemenarikan (interes) adalah menarik disini bukan hanya sekedar menarik perhatian siswa pada saat mempelajari suatu materi pelajaran, lebih dari itu materi yang diberikan hendaknya mampu memotivasi siswa sehingga siswa mempunyai ketertarikan minat untuk belajar. Kemenarikan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, termasuk pilihan warna, tampilan, dan isi. Hasil angket respons siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran terhadap materi yang dipelajari.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan siswa menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan pancasila dan UUD NKRI 1945. Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berpegang pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa. Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah 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. Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan Pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa SD/MI.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research dan development dengan memakai model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran amplop pintar. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan mata pembelajaran Pendidikan pancasila materi toleransi antar sesama semester ganjil. Subjek penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 25 siswa di SDN Ketawanggede Kota Malang. Teknik pengumpulan data menerapkan observasi, wawancara secara mendalam, dan didukung dengan dokumentasi. Kemudian analisis data dengan reduksi data hasil angket responn siswa terhadap produk yang sudah dikembangkan dan kesimpulan.

HASIL

Proses pengembangan media pembelajaran amplop pintar

Pengembangan media pembelajaran amplop pintar dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu 1) Analisis (analisis), 2) Design (Desain), 3) Development (pengembangan), 4) Implementation (implementasi), 5) Evaluation (evaluasi).

1. Analisis(*Analysis*)

Tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu analysis atau analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa melalui observasi dan wawancara secara langsung di SDN Ketawanggede Malang. Tahap ini bertujuan untuk

mengumpulkan informasi mengenai apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran sehingga media tersebut nantinya dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran tersebut diawali dengan penemuan masalah dalam proses pembelajaran yang dialami siswa. Pengembangan media pembelajaran tersebut diawali dengan penemuan masalah dalam proses pembelajaran yang dialami siswa. Sehingga dengan mengikuti perkembangan zaman, media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran amplop pintar. Pada tahap ini peneliti menganalisis mengenai penggunaan kurikulum di sekolah, bagaimana karakteristik siswa, tingkat minat belajar siswa dan masalah apa yang dihadapi oleh siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Ketawanggede Kota Malang menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SDN Ketawanggede adalah kurikulum merdeka. Analisis kurikulum dilakukan guna sebagai landasan dalam menentukan materi apa yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran konvensional. Sedangkan masalah yang sering dihadapi siswa pada saat kegiatan pembelajaran yaitu minat belajar siswa menurun karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Maka beberapa hal di atas telah menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis konvensional sangat cocok dikembangkan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran di kelas.

2. *Desain (Design)*

Tahap desain merupakan tahap merancang konsep produk sebagai tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan produk yang meliputi pengkajian materi dan desain model produk. Pengembangan ini menggunakan materi toleransi dan keberagaman Indonesia, langkah selanjutnya adalah perancangan media amplop pintar, proses perancangan media amplop pintar diawali dengan membuat story board dan merancang kebutuhan pengembangan amplop pintar menggunakan aplikasi canva. Desain background pada media amplop pintar adalah keberagaman Indonesia. Kemudian desain yang sudah jadi dicetak menjadi sticker dengan ukuran 80x60cm.

3. *Pengembangan (Development)*

ada tahap pengembangan, peneliti membuat media amplop pintar yang hendak dikembangkan. Hal pertama yang dilakukan yakni pembuatan desain amplop pintar dengan desain yang semenarik mungkin supaya siswa tertarik. Desain media amplop pintar mengangkat tema keberagaman Indonesia. Desain yang telah dibuat dicetak menjadi stiker dengan ukuran 80x60 cm dan ditempel pada papan akrilik berukuran 80x65 cm. Amplop yang terbuat dari kain flannel kemudian dipasang pada tempat yang telah disiapkan. Setelah pembuatan desain selesai, tahap selanjutnya adalah menyusun soal yang relevan dengan materi keberagaman Indonesia dan toleransi antar sesama, berdasarkan materi ajar yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini peneliti juga merancang modul ajar dan petunjuk penggunaan media. Modul ajar disusun sebagai bahan pembelajaran bagi siswa sebelum menjawab soal dari media amplop pintar sedangkan petunjuk penggunaan media dibuat bertujuan sebagai petunjuk menggunakan media pembelajaran amplop pintar. Setelah rancangan media amplop pintar selesai dibuat, tahap

selanjutnya adalah melakukan proses validasi. Validasi yang dilakukan oleh 3 validator, yaitu ahli materi dari salah satu dosen dengan lulusan (S2) jurusan pendidikan kewarganegaraan yang menjadi validator materi keberagaman indonesia dan toleransi antar sesama, ahli media pembelajaran yakni dosen dengan lulusan UM (S2) jurusan teknologi pendidikan sebagai validator media, dan ahli pembelajaran yakni salah satu guru kelas IV di SDN Ketawanggede kota Malang lulusan S1 jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media yang telah dikembangkan dan telah divalidasi kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Ketawanggede Kota Malang sebanyak 25 siswa. Implementasi produk dilaksanakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti menerapkan media pembelajaran amplop pintar yang sudah dikembangkan. Kegiatan pada saat pengamatan yaitu setiap kelompok menjawab soal yang ada di dalam amplop pintar secara bergantian. Setelah semua kelompok telah menyelesaikan misi pada media amplop pintar, siswa melakukan kegiatan presentasi terkait hasil yang sudah siswa kerjakan. Kegiatan penelitian tersebut dilaksanakan sesuai dengan topik pembahasan materi toleransi antar sesama dan keberagaman indonesia pada Kurikulum Merdeka. Pada akhir tahapan implementasi siswa diberikan angket terkait tanggapan siswa usai pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran amplop pintar yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Hasil angket respon siswa. tersebut mendapatkan hasil data dengan rata rata 97.07%. Maka dapat dikategorikan siswa tertarik pada media pembelajaran amplop pintar yang dibuat oleh peneliti.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan terakhir dari pendekatan ADDIE, peneliti akan melaksanakan evaluasi. Kegiatan evaluasi dengan cara melakukan analisis data dari para validator serta respon siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk setelah divalidasi oleh para ahli, saran dan masukan dari para ahli kemudian digunakan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan. Dari adanya kegiatan evaluasi juga, peneliti menjadi tau terkait pengembangan media dan adanya data menjadi dasar evaluasi penentuan kelayakan produk.

Hasil kemenarikan media pembelajaran amplop pintar

Media pembelajaran amplop pintar setelah di validasi dan diperbaiki sesuai dengan saran para ahli, selanjutnya Media pembelajaran amplop pintar di uji cobakan kepada siswa kelas VI SDN Ketawanggede Kota Malang yang terdiri dari 25 siswa. Sebelum siswa menyelesaikan misi di media maplop pintar, siswa diberi materi belajar yang bertujuan sebagai acuan atau sumber wawasan yang mendalam bagi siswa sebelum mereka menyelesaikan misi yang terdapat dalam amplop pintar.

Bahan ajar divalidasi oleh 3 validator ahli pada bidangnya. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi yang terdiri dari 80 pertanyaan, dimana Aspek desain memuat 20 pertanyaan aspek materi/isi memuat 20 pertanyaan, dan aspek pembelajaran memuat 20 pertanyaan. Kriteria penilaian validasi ini menggunakan skala likert yang terbagi menjadi 5 kategori. (Suryana A, 2017)

Sesuai dengan kriteria penilaian tersebut, maka diperoleh hasil validasi sebagai berikut:

1. Validasi desain oleh 1 validator, diperoleh hasil persentase 93% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.
2. Validasi materi oleh 1 validator, diperoleh hasil persentase 95% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.
3. Validasi pembelajaran oleh 1 validator, diperoleh hasil persentase 95% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa adanya revisi.

Berdasarkan ketiga hasil validasi media amplop pintar yang telah divalidasi oleh 3 orang validator dari tiga komponen penilaian media, materi, dan pembelajaran yang dijabarkan menjadi 20 aspek pertanyaan. Diperoleh rata rata hasil validasi media amplop pintar aspek Media yaitu 93% dengan kategori sangat valid. Pada aspek materi yaitu 98% dengan kategori sangat valid dan juga pada aspek pembelajaran yaitu 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ketiga validator maka rata rata adalah $\frac{93\% + 98\% + 95\%}{3} = 95,3\%$. Maka dari ketiga

aspek tersebut nilai rata rata persentase hasil validasi media amplop pintar adalah 95,3% dengan kategori sangat valid dan layak serta pemilihan warna pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang digunakan, dan font serta ukurannya tepat, sehingga meningkatkan kejelasan pembacaan pada materi belajar. Sejalan dengan M. Bashoirul, (2018) Pemilihan media haruslah tepat, harus memerhatikan kriteria yaitu cakupan isi, penyajian, keterbacaan, dan gambar, keempat kriteria tersebut harus dipenuhi. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan, pembelajaran akan mudah tercapai. (Yulianti, 2021)

Penilaian kemenarikan produk dapat dinilai dengan menggunakan angket respon siswa. Setiap angket berisi 15 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Hasil ketercapaian memperoleh rata-rata skor secara keseluruhan yaitu 95,3%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat menarik sesuai tabel kemenarikan media. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2010: 129) yang mengemukakan bahwa skor kepraktisan yang diperoleh sebesar 95,3% memperoleh kriteria sangat baik karena $\geq 80\%$ -100%. Hal ini sesuai dengan pendapat Riduwan (2019: 15) bahwa dikatakan sangat baik jika $>80\%$. Dari hasil keterlaksanaan dan ketercapaian pembelajaran serta pendapat pengguna siswa dan guru menunjukkan bahwa media amplop pintar dikatakan layak.

Data hasil pengamatan pelaksanaan keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru adalah menggunakan skala Guttman. Skala ini juga digunakan untuk data tanggapan siswa (angket). Skala Guttman digunakan untuk menghitung jawaban pertanyaan yang konsisten dan tegas. Data hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran mencerminkan kondisi di lapangan. Setelah memperoleh data, maka peneliti memerlukan teknik analisis data untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan menggunakan skala likert, begitu juga untuk mengetahui skor ketercapaian aktifitas pembelajaran maka digunakan skala likert. Penilaian menggunakan skala ini berdasarkan rubrik penilaian yang telah disediakan. Hal ini sependapat dengan Nieveen (2018) bahwa kemenarikan diperoleh dari penilaian hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa, maka media pembelajaran dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Tahap Analisis yaitu peneliti melakukan observasi dan wawancara analisis potensi dan masalah. Hasil analisis digunakan sebagai acuan untuk penyusunan media pembelajaran amplop pintar yang berbasis model pembelajaran kooperatif yaitu model *Model Team Games Tournament (TGT)*. *Pembelajaran kooperatif model Model Team Games Tournament TGT* adalah strategi pembelajaran yang didesain untuk melaksanakan suatu tujuan pembelajaran tertentu. Manfaat pembelajaran kooperatif TGT menurut Savin 2018 antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakter siswa.

Tahap kedua selanjutnya adalah perancangan (design). Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut:

a. Pengkajian materi

Pada tahap ini, peneliti merancang materi tentang keberagaman Indonesia sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas IV. Langkah awal mencakup penentuan elemen dan rincian yang akan dibahas. Selanjutnya, peneliti menyusun materi yang meliputi teks bacaan mengenai keragaman Indonesia, konsep toleransi antar sesama, serta contoh sikap toleransi di masyarakat, sekolah, dan rumah. Selain itu, peneliti juga menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk mendukung proses belajar siswa. Fitria (2020:8) mengemukakan bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah sarana belajar berupa lembaran-lembaran yang berisi tugas siswa dan latihan-latihan yang telah dikemas sedemikian rupa oleh guru untuk siswanya serta mengacu pada kompetensi dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹ Pada tahap ini Pada tahap ini, peneliti merancang dan menyusun soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam amplop. Soal yang dirancang mencakup materi mengenai keberagaman Indonesia dan toleransi antar sesama, dengan tujuan mendalami dan memperkuat pemahaman siswa tentang kedua topik tersebut secara mendalam. Serta penulisan referensi yang digunakan dalam penyusunan materi mengenai keberagaman Indonesia.

b. Perancangan media amplop pintar

Proses perancangan dimulai dengan pembuatan storyboard sesuai dengan tabel 3.1 yang bertujuan untuk mempermudah pengembangan media. Dalam tahap ini, peneliti merancang desain amplop pintar melalui aplikasi canva termasuk pemilihan gaya penggambaran, jenis font, skema warna, dan petunjuk penggunaan media. Petunjuk penggunaan media disusun untuk memberikan arahan yang jelas dan terperinci tentang cara menggunakan media amplop pintar secara efektif dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini memastikan bahwa

¹ (Anggela et al., 2021)

setiap elemen desain berfungsi secara harmonis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

a. Perancangan Instrument

Media yang telah dibuat akan dievaluasi menggunakan angket yang telah disiapkan. Instrumen ini disusun sesuai dengan tujuan masing-masing angket dan kemudian diserahkan kepada validator serta pendidik untuk uji kelayakan. Setelah media dianggap layak, angket tersebut akan diberikan kepada siswa untuk setelah uji coba media. Instrumen evaluasi berupa angket checklist yang dirancang khusus untuk ahli validator, dan pendidik.

Tahap ketiga yakni pengembangan (development). Tujuan utama pengembangan Media amplop pintar adalah untuk memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta memberikan semangat belajar kepada siswa agar tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Hal ini sependapat dengan Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. (Nurrita, 2018) Berikut ini tahapan pengembangan media amplop pintar:

a. Pembuatan desain amplop pintar

Langkah pertama yang dilakukan adalah merancang desain Amplop Pintar yang dirancang secara menarik untuk meningkatkan daya tarik siswa. Desain ini memuat elemen-elemen penting seperti gambar Keberagaman Indonesia, nama media, logo instansi, logo jurusan, keterangan petunjuk start dan finish, serta nama penyusun. Gambar yang berkaitan dengan materi, yaitu Keberagaman Indonesia, juga ditambahkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Setelah tahap perancangan selesai, desain dicetak dalam bentuk stiker berukuran 80x60 cm dan ditempelkan pada papan akrilik yang telah disiapkan. Proses pembuatan cover dilakukan menggunakan aplikasi canva.

b. Pembuatan amplop pintar

Amplop Pintar dirancang dari kain flanel yang dibagi menjadi lima bagian, kemudian dirakit membentuk amplop. Setelah amplop terbentuk, bagian tepinya dijahit rapat agar amplop terlihat rapih dan kokoh.

c. Pembuatan isi amplop pintar

Pada tahap ini, Amplop Pintar diisi dengan kertas berukuran 8 x 5,5 cm yang memuat soal-soal tentang keberagaman Indonesia dan toleransi antar sesama. Setelah kertas dicetak, kertas tersebut dipotong sesuai ukuran, kemudian dimasukkan ke dalam amplop yang telah dirancang.

Tahap keempat yakni implementasi (implementation). Peneliti merealisasikan rancangan produk menjadi sebuah produk jadi melalui proses validasi yang dilakukan menggunakan instrumen validasi. Dimana tahap validasi ini dilakukan kepada validator ahli media, ahli desain, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran amplop pintar yang sudah disusun. Tujuan utama pengembangan media pembelajaran amplop pintar

digunakan untuk memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar (Nurfadhillah et al., 2021). Hasil validasi dari semua para ahli menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran amplop pintar layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilain yang telah diberikan oleh para ahli sebagai validator. Perolehan penilaian dari ahli materi adalah 98%, penilaian dari ahli media 93%, dan penilaian dari ahli pembelajaran 95%. Pada tahapan ini peneliti menjadi tahu terkait pengembangan media pembelajaran amplop pintar dan adanya data menjadi dasar evaluasi penentuan kelayakan produk.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran amplop pintar dilakukan dengan tahapan dalam pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan dalam proses pengembangannya yakni analisis kebutuhan, proses pengembangan, validasi produk pengembangan, penerapan produk pengembangan, dan evaluasi.
2. Media pembelajaran amplop pintar yang sudah dikembangkan dilakukan validasi produk kepada tiga ahli yang sesuai bidangnya. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 98%, ahli desain media mendapatkan nilai sebesar 93%, dan ahli pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 95%. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran amplop pintar yang dikembangkan sangat layak digunakan karena mendapatkan kriteria sangat valid.
3. Hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran amplop pintar menunjukkan persentase rata rata sebesar 95,3% yang menunjukkan kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran amplop pintar dinyatakan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi toleransi.
4. Media pembelajaran amplop pintar menunjukkan bahwa dengan penerapan media dipadukan model ini dapat memberikan dampak positif kepada siswa. Media ini dapat meningkatkan sikap toleransi siswa terhadap lingkungan sekitar. Media ini juga dapat menghindari kasus bullying dan intoleransi yang ada di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Abdul, Wahid. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 173–79.
- Anggela, Duwi Liana, Tio Gusti Satria, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 46 Lubuklinggau." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4, no. 2 (2021): 246–59. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1247>.

- Hidayah, Nurul, and Moh. Jufriyadi Sholeh. "Nasionalisme Dalam Al-Qur'an (Studi Tematik Terhadap Ayat-Ayat Nasionalisme Perspektif Ahmad Musthafa Al-Maraghi)." *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman* 7, no. 1 (2021): 148–65.
<https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v7i1.4328>.
- Huri, Mahdum Daman. "Cinta Tanah Air Dalam Al-Qur'an," 2022.
- Kosanke, Robert M. "Pengembangan Media Metode" 5, no. 2 (2019).
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–30. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Margareta, Elisabeth, and Sarah Indah Yani Manalu. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1, no. 3 (2023): 24–33.
<https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>.
- Mufaizin. "Harmonis Dengan Agama Dan Keimanan, Sebagaimana Ungkapan 'Hubbul Wathan Minal Iman' Cinta Tanah Air Adalah Sebagian Dari Iman ." *Jurnal Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2019): 40–56.
- Mukhadis, Amat, and Nurul Ulfatin. "Pembelajaran Terintegrasi." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2014, 238–52.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nurfadhillah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kaunyah, Reza Wanda Anggraeni, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Nurrita. "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03 (2018): 171–87.
- Okpatrioka. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Rockyane, Irania Suci, and Wahyu Sukartiningih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 5 (2018): 767–76.
<https://media.neliti.com/media/publications/255055-none-fadc1059.pdf>.
- Rokania, Stkip. "Jurnal Basicedu" 4, no. 2 (2020): 337–43.
- Santosa, Donald Samuel Slamet (President University). "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran." *Statistical Field Theor* 53, no. 9 (2019): 1689–99.
- Suryana A. "Metode Penelitian Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif*, no. 17 (2017):

43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf).
- Wahyudin, Dinn, Edy Subkhan, Abdul Malik, Moh. Abdul Hakim, Elih Sudiapermana, Maisura LeliAlhapip, Lukman Solihin Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, Nur Berlian Venus Ali, and Fransisca Nur'aini Krisna. "Kajian Akademik Kurikulum Merdeka." *Kemendikbud*, 2024, 1–143.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yulianti. "Pembelajaran Menggunakan Media Pop Up Book, Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas Iv-C Sdn Pendem 01 Junrejo Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 1, no. 4 (2021): 2013–15.
- Rahmat Arofah, Pengembangan bahan ajar berbasis model ADDIE, *Islamic education journal*. (01 Juni 2019)
doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124
- Sumber tabel : Mulyatiningsih (2012:29)
- Prasetyo, E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Pintar Dalam Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Bagi Siswa Kelas Vii Smp/Mts* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Widiana, G. T., & Sa'diyah, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PANCASILA PINTAR (PAPANTAR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 105-132.
- Bahan, S., Nadziroh, N., & Chairiyah, C. (2021). Pengembangan media pakapin dalam pembelajaran tematik muatan PPKn pada siswa Kelas II SD Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1).
- Putriningsih, K. D., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Tema 6 Subtema 1 untuk Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Pelalawan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 129-136.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64-80.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529-1534.
- Fikri, A. H. A., Gushadyantoro, A. R., & Syafi'i, I. (2023). URGENSI KONSEP NASIONALISME KH. HASYIM ASY'ARI DALAM MEREVITALISASI NASIONALIS GENERASI MUDA DI ERA GLOBALISASI. *At-Tabayyuun: Journal Islamic Studies*, 5(1), 18-31.

- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Bumi Aksara
- Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 767-776.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Nurul Qamar, D. K. K. (2018). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.
- Batu, J. K. PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA POP UP BOOK, UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV-C SDN PENDEM 01 JUNREJO KOTA BATU Yulianti.
- Anggela, D. L., Satria, T. G., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Discovery Learning pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 246-259.
- Abdul, Wahid. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 173–79.
- Anggela, Duwi Liana, Tio Gusti Satria, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 46 Lubuklinggau." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4, no. 2 (2021): 246–59. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1247>.
- Hidayah, Nurul, and Moh. Jufriyadi Sholeh. "Nasionalisme Dalam Al-Qur'an (Studi Tematik Terhadap Ayat-Ayat Nasionalisme Perspektif Ahmad Musthafa Al-Maraghi)." *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman* 7, no. 1 (2021): 148–65. <https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v7i1.4328>.
- Huri, Mahdum Daman. "Cinta Tanah Air Dalam Al-Qur'an," 2022.
- Kosanke, Robert M. "Pengembangan Media Metode" 5, no. 2 (2019).
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–30. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Margareta, Elisabeth, and Sarah Indah Yani Manalu. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrpreneurship* 1, no. 3 (2023): 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>.
- Mufaizin. "Harmonis Dengan Agama Dan Keimanan, Sebagaimana Ungkapan 'Hubbul Wathan Minal Iman' Cinta Tanah Air Adalah Sebagian Dari Iman ." *Jurnal Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2019): 40–56.
- Mukhadis, Amat, and Nurul Ulfatin. "Pembelajaran Terintegrasi." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2014, 238–52.

- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Nurfadhillah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kaunyah, Reza Wanda Anggraeni, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1." *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Nurrita. "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03 (2018): 171–87.
- Okpatrioka. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Rockyane, Irania Suci, and Wahyu Sukartiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 5 (2018): 767–76. <https://media.neliti.com/media/publications/255055-none-fadc1059.pdf>.
- Rokania, Stkip. "Jurnal Basicedu" 4, no. 2 (2020): 337–43.
- Santosa, Donald Samuel Slamet (President University). "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran." *Statistical Field Theor* 53, no. 9 (2019): 1689–99.
- Suryana A. "Metode Penelitian Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif*, no. 17 (2017): 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf).
- Wahyudin, Dinn, Edy Subkhan, Abdul Malik, Moh. Abdul Hakim, Elih Sudiapermana, Maisura LeliAlhapip, Lukman Solihin Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, Nur Berlian Venus Ali, and Fransisca Nur'aini Krisna. "Kajian Akademik Kurikulum Merdeka." *Kemendikbud*, 2024, 1–143.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yulianti. "Pembelajaran Menggunakan Media Pop Up Book, Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas Iv-C Sdn Pendem 01 Junrejo Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* 1, no. 4 (2021): 2013–15.