

## Pengembangan Media Pembelajaran *Ritatoon* untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut

Adhe Mega Mauliddia\*, Khairun Nisa, Ilham Syahrul Jiwandono

Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [megaade211@gmail.com](mailto:megaade211@gmail.com)

### Article History

Received : April 08<sup>th</sup>, 2022

Revised : April 25<sup>th</sup>, 2022

Accepted : May 27<sup>th</sup>, 2022

**Abstract:** Penelitian ini dilakukan karena guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih sebatas mengajarkan konsep dengan menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku tema yang ada. Sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran *Ritatoon*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ritatoon* berdasarkan penilaian validator dan mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Ritatoon*. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4-D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Kerumut dengan teknik pengumpulan data wawancara dan angket. Hasil angket validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran *Ritatoon* memperoleh nilai persentase 92% dengan kriteria “sangat layak” dari dosen ahli media, dari dosen ahli materi memperoleh nilai persentase 96% dengan kriteria “sangat layak” Sedangkan dari respon siswa dalam uji coba lapangan setelah menggunakan media pembelajaran *Ritatoon* memperoleh nilai persentase 98% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ritatoon* “sangat layak” untuk digunakan.

**Keywords:** Minat belajar, PPKn SD, *Ritatoon*.

## PENDAHULUAN

Sa'adah (2015) menyatakan pendidikan yang berhasil dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Dalam proses pembelajaran terdapat komponen pembelajaran yang saling berinteraksi dan berinterelasi yaitu meliputi peserta didik, tujuan, kondisi belajar, sumber-sumber belajar dan hasil belajar. Dalam hal ini kemampuan mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan mengevaluasi peserta didik kearah yang sesuai dengan standar nasional pendidikan harus bisa dilakukan oleh seorang guru sebagai pendidik yang profesional agar menghasilkan peserta didik yang berkualitas demi tercapainya keberhasilan pendidikan. Jiwandono (2020) mengatakan bahwa pembelajaran di abad ke-21 menuntut guru untuk kreatif dalam proses pembelajaran agar hasil belajar dapat diperoleh secara maksimal.

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang baik. Menurut Munib (2004) pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang di lakukan oleh orang-orang yang di serahi tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Melalui media pembelajaran diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN 1 Kerumut menyatakan masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Guru hanya menggunakan media lingkungan di sekitar sekolah seperti, tumbuhan, benda-benda yang ada di ruang kelas, dan bukutema yang di sediakan oleh sekolah. Sehingga media pembelajaran yang digunakan guru memiliki keterterapan yang rendah. setelah

melakukan observasi, bahwasanya saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang bermain dan ribut dalam kelas sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Perilaku tersebut dilakukan oleh siswa ketika siswa tidak dapat memahami penjelasan dan menjadi pemicu menurunnya minat belajar siswa terutama saat penyampaian materi. Guru sebagai penanggung jawab keberhasilan proses belajar mengajar sudah sepatutnya guru mampu membantu lancarnya kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai hasil yang diharapkan (Jiwandono *et al.*, 2017).

Maka dari itu peneliti menawarkan solusi berupa inovasi pengembangan media pembelajaran *Ritatoon* yang dapat membantu guru dalam melakukan bimbingan belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Media *Ritatoon* merupakan sarana visual yang bersifat tiga dimensi yang menyajikan ilustrasi gambar yang dikombinasikan dengan teks secara bersamaan untuk mengungkapkan sebuah pesan yang didukung oleh piranti tiga dimensi. *Ritatoon* memberikan visualisasi cerita yang menarik dan memiliki tampilan gambar yang indah sehingga

media *Ritatoon* sangatlah cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

## METODE

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari respon angket penilai ahli materi dan ahli media. Analisis data kualitatif yaitu dianalisis secara logis dan bermakna sebagai bahan pertimbangan revisi produk. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan angket respon peserta didik. Fungsi perhitungan untuk mengetahui nilai akhir untuk kelayakan media. Kriteria penskoran menggunakan *skala likert*. Skor alternative jawaban yang diberikan oleh responden yaitu:

**Tabel 1.** Kriteria Analisis Penilaian

No	Kriteria penskoran	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat kurang	1

$$\text{Presentase Jawaban respon} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setiap jawaban dari responden. Kemudian nilai tersebut dikonversikan dengan rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut (Arikunto dalam Suhendrianto, 2017:94):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = jumlah skor tertinggi

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan produk media pembelajaran, maka digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

**Tabel 2.** Skala persentase kelayakan

Presentase pencapaian	Interpretasi
76 - 100 %	Sangat Layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup
0 - 39 %	Tidak Layak

Media pembelajaran yang dikatakan valid atau layak adalah media pembelajaran memenuhi kriteria skor dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi dari ahli media, ahli materi dan respon peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil penelitian ini berupa media pembelajaran *Ritatoon* materi PPKn kelas IV SDN 1 Kerumut. Media yang dikembangkan menggunakan desain pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagajaran dkk. Langkah-langkah penelitian pengembangan 4-D ini meliputi empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil pengembangan pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Fase ini mencakup empat langkah pokok, yaitu:

#### a. Analisis Awal

Analisis awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Analisis awal dilakukan dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN 1 Kerumut, Observasi dilakukan di kelas IV SDN 1 kerumut. Hasil wawancara dari guru kelas IV SDN 1 Kerumut menyatakan bahwa penggunaan media di sekolah masih menggunakan fasilitas yang ada di sekolah seperti menggunakan media lingkungan di sekitar sekolah yaitu, tumbuh-tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah, benda-benda yang ada di ruang kelas, dan buku tema yang di sediakan oleh sekolah. Merujuk dari media tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, menarik dan kontekstual.

Pembelajaran di abad ke-21 menuntut guru untuk kreatif dalam proses pembelajaran (Jiwandono, 2020c). Oleh karena itu kehadiran media sangat diperlukan untuk dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan karena media pembelajaran mampu membuat pesan yang abstrak menjadi konkrit media pembelajaran dapat mengatasi gangguan suara yang tidak jelas yang disampaikan oleh guru menjadi jelas, karena pesan divisualisasikan media pembelajaran yang mampu mengatasi gangguan situasi pada lingkungan kelas.

#### b. Analisis siswa dan kurikulum

Shobirin (2016:35) menyatakan bahwa kurikulum merupakan pedoman dalam dunia pendidikan yang dijadikan sebagai acuan pokok dalam menjalankan pembelajaran di sekolah. Media ini digunakan untuk melengkapi pemahaman siswa dan menarik minat belajar siswa, semangat dalam belajar akan muncul apabila didalam media tersebut terdapat sebuah teks dan gambar. Kurikulum yang digunakan disekolah adalah kurikulum 2013, karena rata-rata semua sekolah sudah menggunakan K13.

#### c. Analisis materi

Materi yang dianalisis yaitu materi Tema 1 Indahnya kebersamaan subtema 1 indahnya keberagaman bangsaku pembelajaran 2.

#### d. Analisis tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan dijabarkan ke dalam beberapa indikator terhadap media yang dikembangkan yaitu:

1. Setelah mencari informasi, siswa mampu mempresentasi keberagaman Indonesia.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menemukan menjelaskan makna pesatuan dan kesatuan dalam keberagamanIndonesia.

### 2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan sebuah tahap perancangan sebuah kerangka media pembelajaran *Ritatoon* yang akan dikembangkan. Media *Ritatoon* dibuat dengan menggunakan bahan dasar triplek, yang bertujuan agar media tahan lama untuk digunakan, dan media *Ritatoon* merupakan media pelajaran yang fleksibel bisa digunakan pada semua mata pelajaran, Menurut Daryanto (2012:4) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang di sampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun rancangan media pembelajaran *Ritatoon* sebagai berikut:

**Tabel 3.** Desain *Ritatoon*

Bentuk dan ukuran media	Wadah <i>Ritatoon</i>	Panjang = 46 cm Tinggi = 8 cm Lebar = 35 cm
	Papan Gambar	Lebar = 30 cm Panjang = 38 cm
	Piranti	Panjang = 11 cm
Jumlah papan gambar	8 Buah papan	
Bahan media	Triplek	
Alat-alat	Cutter/Pisau, dan lem kayu	

Selain itu tampilan media berkaitan dengan syarat pengembangan media yaitu tulisan. Syarat tulisan/teks mengacu pada tiga aspek yaitu tulisan, gambar, dan warna yang dirincikan sebagai berikut:

a. Tulisan

Jenis font yang digunakan untuk tulisan dalam media ini yaitu Times New Romans Sedangkan Ukuran font berkisar antara 14,16 dan 24.

b. Gambar

Gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi yaitu gambar dalam materi dan sebagian didownload dari google. Kemudian gambar yang ditampilkan tidak membuat siswa bosan melihatnya. Adapun gambar yang ditampilkan di media yaitu gambar yang berkaitan dengan materi.

c. Warna dan corak

1. Cover atau papan gambar yang paling depan yang ditampilkan dalam media *Ritatoon* dengan latar belakang berwarna orange kombinasi putih, batik, dan berbagai keragaman yang ada di Indonesia sesuai dengan mata pelajaran yaitu PPKn sebagai pendukung untuk memperindah tampilan media.

2. Kemudian untuk papan gambar selanjutnya disamakan dengan cover dengan latar belakang berwarna orange kombinasi putih, namun setiap papan memiliki tampilan gambar yang berbeda karena tujuan *Ritatoon* ialah menyampaikan materi dengan cara bertahap-tahap.

3. Media yang dikembangkan menarik

minat siswa dalam belajar karena menyajikan bentuk gambar yang menarik di setiap papan gambarnya.

4. Warna media disesuaikan dengan kesukaan anak-anak.

**3. Development (Pengembangan)**

a. Pembuatan produk

Setelah melewati tahap perancangan media tahap selanjutnya ialah *develop* yang merupakan tahap dimana mengacu pada proses validasi sebuah produk. Arikunto (2009:167) menjelaskan bahwa validitas adalah keadaan yang menunjukkan tingkat instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang akan diukur. Adapun validasi yang dilakukan terkait dengan validasi produk media pembelajaran *Ritatoon* oleh validator yang merupakan ahli pada materi dan media. Produk media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Media pembelajaran *Ritatoon*

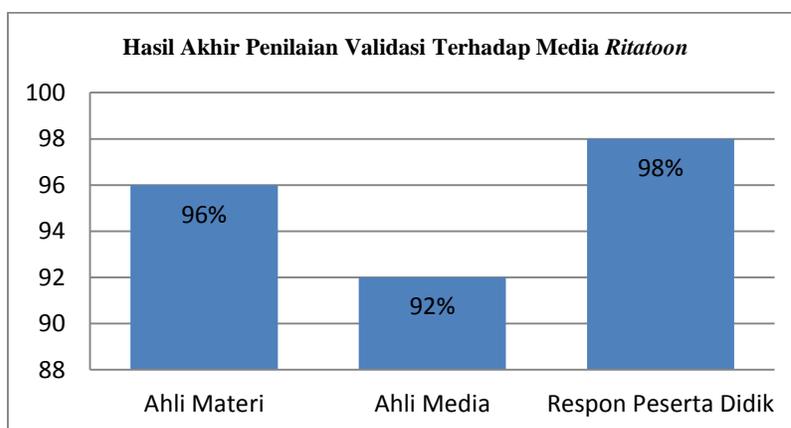
Wuri dan Faturrahman (2011:44) mengemukakan bahwa media pembelajaran

adalah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pembelajaran kepada siswa. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media visual contohnya *Ritatoon*. Menurut Padmono (2011:23) mengemukakan bahwa media *ritatoon* adalah media yang berupa gambar lepas yang cukup menarik dan mengandung suatu pesan informasi dimana dibelakang gambar diberikan tambahan keterangan tentang gambar tersebut, sehingga ketika Guru menjelaskan isi gambar Guru tidak perlu membalik melihat gambar tetapi cukup membaca keterangan yang ada di balik gambar. Menurut Arsyad (2013:28) manfaat media

pembelajaran dalam proses belajarsiswa, yaitu: Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.

#### b. Validasi Produk

Validasi produk bertujuan untuk menguji kelayakan dari Media *Ritatoon* yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Hasil persentase data penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik ditampilkan dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 2.** Diagram hasil penilaian akhir validasi media pembelajaran *Ritatoon*

#### 4. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap ini produk media pembelajaran *Ritatoon* materi PPKn yang dikembangkan bisa disebarluaskan. Namun penyebaran yang dilakukan peneliti hanya pada skala kecil, yaitu dalam jumlah terbatas. Pada konteks pengembangan media pembelajaran *Ritatoon*, tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi media pembelajaran *Ritatoon* melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas yaitu peneliti hanya membuat 1 produk berupa media pembelajaran *Ritatoon* kepada pendidik dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penelitian ini juga dibuat dalam bentuk artikel dan di publish secara online dalam e-journal yang dikelola jurusan pendidikan Universitas Mataram

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Kerumut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Ritatoon* termasuk sangat layak untuk digunakan, hal ini didasarkan pada penilaian keseluruhan yaitu ahli media 92%, ahli materi 96%, dan respon siswa diperoleh skor rata-rata 98%, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ritatoon* yang telah dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat layak dengan persentasi sangat baik. Diharapkan dengan adanya hasil produk media pembelajaran *Ritatoon* yang telah dikembangkan ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk menghasilkan dan mengembangkan sendiri media yang sesuai kurikulum 2013 dengan lebih kreatif dan inovatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah kupanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ritatoon* Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut”. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Kepada kepala sekolah SDN 1 Kerumut serta guru-guru yang telah membantu dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada reviewer artikel ini, sehingga dapat menjadi artikel dengan kualitas yang lebih baik. Dan terimakasih kepada teman-temanku yang tidak pernah sungkan untuk selalu membantu. Semoga Allah membalas kebaikan kalian. aamiin

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Jiwandono, I. S., Degeng, N. S. I., & Kusmintardjo (2017). Peran Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif Di Sdn Wonorejo 01 Lawang. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 6(21), 721–726. Retrieved from <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/265/228>
- Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk Ppkn Jenjang Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 4(1), 9–19. Retrieved from <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/265/228>
- Jiwandono, I. S. (2020b). Pemanfaatan Dan Penggalan Nilai-Nilai Filosofis Wayang Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Mahasiswa Prodi PGSD. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 74–81. Retrieved from <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/viewFile/130/116>
- Munib, Acmad (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Padmono, Y. (2011). *Manajemen Pembelajaran di Kelas*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Sa'dah, Siti (2015). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN melalui Penerapan Metode Kerja Kelompok di Kelas V SDN Pisangan 03*. (Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta). Retrieved from <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/30797>
- Shobirin, M. (2016). *Konsep Implementasi K-13 Di Sekolah Dasar*, Yogyakarta, Penerbit Depublish.
- Wuri & Faturrahman (2011). *Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuhalitera.