

Pengembangan Media *Picture in The Box* Untuk Pemahaman Materi Makanan Tradisional Khas Riau di Kelas IV Sekolah Dasar

Qurrota Akyuni Azzahra¹ Zariul Antosa² Eddy Noviana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: qurrota.akyuni3641@student.unri.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran pengenalan makanan tradisional khas Riau di Kelas IV SD yang dilakukan uji kelayakan dan kepraktisan terhadap media. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Tahap pengembangan model ADDIE terdiri dari tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media yang dikembangkan peneliti telah divalidasi oleh 2 orang ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Kemudian untuk menguji kepraktisan media dilihat dari angket respon dari siswa dan guru kelas yang dilakukan pada uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti terdiri dari wawancara, observasi, dan angket. Berdasarkan hasil validasi media didapatkan persentase 81,82% dengan kategori sangat layak untuk validasi ahli media, dan 98,44% dengan kategori sangat layak untuk validasi materi. Kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil mencapai persentase 88,75% dengan kategori sangat praktis dan uji coba kelompok besar mencapai persentase 91,98% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan persentase respon guru mencapai 93,75% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, ADDIE, Validasi, Layak, Praktis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa pada satuan pendidikan (Chayani & Rachmadyanti, 2020). Pembelajaran pada jenjang SD saat ini menggunakan kurikulum pendidikan yaitu Kurikulum Merdeka yang salah satu mata pelajarannya adalah mata pelajaran IPAS. Pada Kurikulum Merdeka, menerapkan konsep pembelajaran yang menuntut kemandirian belajar pada peserta didik berupa kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal (Manulu, dkk, 2022). Siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran melalui berbagai sumber belajar. Untuk lebih menunjang pembelajaran yang berpusat pada siswa diperlukan media pembelajaran yang mampu menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Media merupakan kata yang berasal dari bahas latin yang memiliki arti perantara atau pengantar (Sudirman, dkk., 2011 dalam Hasan, dkk, 2021). Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai pemberi informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran yang dibahas, sedangkan murid berperan sebagai penerima informasi. Untuk memaksimalkan peran antara guru dan siswa, perlu adanya komunikasi yang baik dari pemberi dan penerima informasi. Media *Picture in the Box* merupakan media visual yang menggunakan gambar yang berada di dalam kotak. Media gambar merupakan salah satu jenis media visual yang melibatkan indera penglihatan. Sebuah informasi akan lebih menarik jika disampaikan melalui gambar atau visual (Pribadi, 2011 dalam Afuarita, 2015). Media *Picture in the Box* salah satu

pengaplikasian media visual diam. Hal ini dapat dilihat dari klasifikasi media berdasarkan indera yang terlibat (Bertz dalam Aghni, 2018), yaitu: media audio visual gerak, media semi gerak, media audio-visual diam, media audio, media visual gerak, media cetak, dan media visual diam.

Salah satu media visual yang sering digunakan adalah media gambar. Media gambar lebih disukai dibandingkan hanya berupa tulisan dikarenakan media gambar (visual) dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. peneliti mengembangkan media pembelajaran manual berupa gambar yang terdapat dalam kotak yang disebut sebagai media *Picture in the Box* agar media lebih mudah untuk digunakan dan dapat menjadi media interaktif meskipun menggunakan media manual. Media pembelajaran *Picture in the Box* ini merupakan media yang dapat merangsang secara visual yang mengakibatkan hasil belajar yang lebih baik pada beberapa tugas yang berkaitan dengan kemampuan mengingat, mengidentifikasi, mengingat kembali, serta mengaitkan fakta dan konsep (Arsyad, 2014 dalam Afuarita, dkk, 2015).

Media *Picture in the Box* salah satu pengaplikasian media visual diam. Pada media *Picture in the Box* menggunakan media visual diam yang berupa gambar beragam makanan tradisional khas Riau. Dari penggunaan media visual diam berupa gambar, peneliti menjadikan media menjadi lebih interaktif dan aktif dengan bantuan media *Picture in the Box* ini. Pengembangan media *Picture in the Box* ini berkaitan dengan beberapa teori belajar, yaitu: (1) teori behaviorisme, (2) teori kognitif, (3) teori konstruktivisme, dan (4) teori humanistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilaksanakan pada responden di sekitar tempat tinggal peneliti dan siswa kelas IV SDN 003 Rambah, Rokan Hulu. Penelitian dilakukan pada semester genap, tahun ajaran 2023/2024. Waktu pengambilan data dilakukan pada bulan April 2024. Pengambilan data dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pengambilan data uji coba kelompok kecil didapatkan dari responden yang berada di sekitar tempat tinggal peneliti di Kabupaten Rokan Hulu. Sementara untuk uji coba kelompok besar data diambil dari responden yang merupakan siswa kelas IV SDN 003 Rambah. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa/i kelas IV SDN 003 Rambah yang terdiri dari tiga kelas, yaitu IVA, IVB, dan IVC. Dari populasi diambil sampel dari salah satu kelas, yaitu kelas IVB SDN 003 Rambah. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti terdiri dari wawancara, observasi, dan angket.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa terhadap materi yang digunakan dalam penelitian mulai dari CP, TP, ATP, dan cakupan materi yang akan digunakan. Dalam Bab 6- Indonesiaku Kaya Budaya, peneliti mempersempit cakupan materi hanya pada topik A berkaitan dengan kearifan lokal karena adanya keterbatasan waktu. Kearifan lokal terdiri dari beragam hal, mulai dari baju tradisional, senjata tradisional, rumah adat, makanan tradisional, tradisi, dan lain-lain. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mempersempit cakupan materi

hanya pada materi makanan tradisional khas Riau. Siswa SD yang menjadi subjek penelitian merupakan siswa heterogen. Siswa SD kelas 4 berada pada kisaran umur 10-11 tahun. Siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Siswa yang menjadi subjek penelitian terdiri dari siswa yang memiliki karakter belajar secara visual dan kinestetik.

Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan dimulai dari memuat sketsa rancangan produk, memilih bahan yang akan digunakan dalam menggunakan media, memilih gambar makanan tradisional khas Riau yang digunakan, alur penyampaian materi, dan alur materi yang disampaikan menggunakan media. Adapun alur perancangan Media *Picture in the Box* dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menentukan material yang dibutuhkan untuk mengembangkan media.
2. Merancang jaring-jaring kotak berbentuk kubus.
3. Lapisi bagian luar dan dalam kotak dengan karton.
4. Mendesain bentuk kotak dibagian tengah masing-masing kotak.
5. Mengatur komposisi gambar pada keempat sisi secara proporsional.
6. Buat penyangga untuk meletakkan masing-masing gambar.
7. Mendesain tulisan nama makanan tradisional khas Riau
8. Buat penyangga untuk meletakkan masing-masing nama makanan tradisional khas Riau.
9. Media yang dikembangkan sudah berada pada bentuk produk akhir.

Media berbentuk kotak dengan bermacam gambar yang disusun secara proporsional pada keempat sisi kotak diberi nama media *Picture in the Box*. Dalam penelitian disebut sebagai *prototype I*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti menyusun instrumen berupa angket sebelum melakukan validasi pada produk pengembangan. Validasi dilakukan oleh 2 validator, yaitu validator ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian pengembangan ini merupakan Bapak Dr. Muhammad Fendrik, S.Pd, M.Pd yang merupakan Dosen PGSD FKIP Universitas Riau. Berikut tabel hasil validasi media.

Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
Media	Fisik	80%	Valid
	Isi	83,33%	Sangat Valid
	Penggunaan	83,33%	Sangat Valid
Rata-Rata		81,82%	Sangat Valid

Validator ahli materi pada penelitian pengembangan ini merupakan Bapak Dr. Elmustia, M.A yang merupakan Dosen PBSI S2 FKIP Universitas Riau. Berikut tabel hasil validasi materi.

Aspek	Indikator	Persentase	Kategori
Materi	Kesesuaian materi	100%	Sangat Valid
	Keakuratan materi	100%	Sangat Valid
	Teknik Penyajian	96,88%	Sangat Valid
Rata-Rata		98,44%	Sangat Valid

Hasil validasi oleh validasi media dan validasi materi oleh ahli merupakan *prototype II*.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

1. Uji Coba Perorangan. Subjek uji coba perorangan dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 3 responden. Hasil wawancara setelah uji coba perorangan dapat disimpulkan bahwa siswa suka/tertarik dengan penggunaan media dan siswa paham materi yang diajarkan dengan bantuan media pembelajaran.
2. Uji Coba Kelompok Kecil. Subjek uji coba kelompok kecil bisa dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 4-14 responden (Arikunto, 2013). Oleh karena itu, peneliti memilih melakukan uji coba kelompok kecil kepada 6 orang siswa sebagai responden. Berikut hasil uji coba kelompok kecil.

Indikator	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan	89,17%	Sangat Valid
Manfaat	91,67%	Sangat Valid
Kemenarikan	88,32%	Sangat Valid
Kejelasan	85,83%	Sangat Valid
Rata-Rata	88,75%	Sangat Valid

3. Uji Coba Kelompok Besar. Selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar pada siswa SDN 003 Rambah sebanyak 19 siswa pada 1 kelas (IV B). Uji coba kelompok besar dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 15-50 reponden. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji coba pada 1 kelas yang berisi 19 siswa. Hasil tes yang diberikan pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Rata-Rata	Nilai yang diperoleh	Kategori
Rata-Rata	81,05%	Tinggi

Sedangkan untuk hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Indikator	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan	91,32%	Sangat Praktis
Manfaat	91,58%	Sangat Praktis
Kemenarikan	92,37%	Sangat Praktis
Kejelasan	92,63%	Sangat Praktis
Jumlah	91,98%	Sangat Praktis

Untuk hasil angket respon guru dari guru kelas dapat dilihat hasilnya pada tabel berikut ini.

Indikator	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan	90%	Sangat Praktis
Manfaat	95%	Sangat Praktis
Kemenarikan	95%	Sangat Praktis
Kejelasan	95%	Sangat Praktis
Rata-Rata	93,75%	Sangat Praktis

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dari hasil analisis validasi media, validasi materi, hingga hasil uji coba diberbagai tingkatan (perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar) maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Siswa mudah

memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan bantuan media, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran sebelumnya dikarenakan penggunaan media, dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran (pembelajaran berpusat pada siswa. Media yang digunakan juga sangat praktis, hal ini dikarenakan media sangat membantu siswa dalam pembelajaran, media juga bisa digunakan berulang-ulang, media tidak hanya digunakan oleh siswa, namun guru juga terlibat dalam penggunaan media.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan pada penelitian, yaitu media *Picture in the Box* pada materi makanan tradisional khas Riau di kelas IV SDN 003 Rambah valid dan layak digunakan. Kelayakan media dilihat dari persentase tingkat validitas instrumen berupa angket. Hasil uji validasi oleh ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase 81,82% dan ahli materi menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase 98,44%. Setelah uji validasi ahli, dilakukan uji coba kelompok kecil mencapai persentase 88,75% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba kelompok besar, hasil dari soal tes yang diberikan mencapai persentase 81,05% dengan kategori tinggi, sedangkan hasil pengisian angket mencapai persentase 91,98% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil respon guru terhadap media yang digunakan mencapai persentase 93,75% dengan sangat layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan media *Picture in the Box* sangat valid atau sangat layak digunakan untuk pemahaman materi makanan tradisional khas Riau di kelas IV SD.

Saran: Berdasarkan pembahasan dan simpulan yang telah dikemukakan pada penelitian ini maka dapat disarankan: Guru dapat mempertimbangkan opsi untuk menggunakan media *Picture in the Box* pada berbagai materi pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya untuk mengembangkan produk pengembangan berupa media *Picture in the Box* pada materi makanan tradisional khas Riau menjadi lebih sistematis. Sistematis dalam alur penyampaian materi mulai proses pembuatan, bahan, dan penyajian. Pada penggunaan materi yang berbeda disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afuarita, D, Sudjarwo, & Trisnaningsih. (2015). Media Picture In The Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Studi Sosial*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya untuk Kelas IV SD. *JPGSD*, 8(2), 302-312.
- Hassan, M, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Manulu, J. B, Sitohang, P, & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.