

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPIMU (PAPAN PIZZA ILMU) BERBASIS  
SAINTIFIK TERHADAP MOTIVASI DAN KEAKTIFAN SISWA TEMA VI SUB  
TEMA II KELAS V SD**

**Oktaviani Dewi Susanti<sup>1)</sup>, Titik Rohmatin<sup>2)</sup>, Eni Nurhayati<sup>3)</sup>**

PGSD STKIP PGRI Sidoarjo

[Oktavia.oktaviani@gmail.com](mailto:Oktavia.oktaviani@gmail.com)<sup>1</sup> [titik.10244@gmail.com](mailto:titik.10244@gmail.com)<sup>2</sup> [eninurhayati188@gmail.com](mailto:eninurhayati188@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Sebuah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran tematik belum tersedia sehingga siswa sulit untuk mendapatkan sebuah pengetahuan dan informasi tentang materi yang telah diajarkan, maka dibutuhkan suatu pengembangan media pada pembelajaran tematik yang dapat digunakan sebagai komunikasi adalah media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) berbasis saintifik terhadap motivasi dan keaktifan siswa. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru diminta kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas seperti mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan belajar sambil bermain, seperti penggunaan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu). Penelitian ini mengembangkan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) terhadap motivasi dan keaktifan siswa SD. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melalui validasi ahli, observasi dan angket. Sampel pada penelitian ini sebanyak 10 siswa SD. Hasil implementasi media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) terhadap motivasi siswa sebanyak 79,68% - 86,87%, keaktifan siswa sebanyak 85% - 100% sedangkan respon siswa terhadap media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) sebanyak 87,5% - 93%. Berdasarkan hasil uji tersebut, media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) sangat mempengaruhi motivasi dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Motivasi Siswa dan Keaktifan Siswa

## Abstract

A learning packaged in the form of thematic learning media is not yet available so that students find it difficult to get a knowledge and information about the material that has been taught, then it takes a media development on thematic learning that can be used as communication is PAPIMU (Board Pizza Science) media. This research is aimed to develop PAPIMU (Board Pizza Science) media scientifically based on motivation and activity of students. One of the problems in education is the lack of educational facilities and infrastructure, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in class, such as by developing the learning media. One of the interesting learning media and overcoming student boredom in learning activities are learning activities while playing, such as use PAPIMU (Board Pizza Science) media. This research to develop PAPIMU (Board Pizza Science) media on motivation and activity of students. The data is collected through validation, observation and questionnaire. Sample in this study as much 10 students SD. The implementation of PAPIMU (Board Pizza Science) media of motivation to the value 79,68% - 86,87%, activity studnets the value 85% - 100% where students response of PAPIMU (Board Pizza Science) media of response the value 87,5% - 93%. Based on the test result media strongly affect of motivation and students activity at the learning process.

**Keywords:** Learning Media, Student Motivation and Student Activity



## PENDAHULUAN

Pendidik mampu menampilkan sosok guru yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga menunjukkan suatu kemampuannya, dan mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas pada hakikatnya kemampuan untuk berkreasi atau daya mencipta (KBBI, 2012: 217). Kualitas pendidikan saat ini seorang guru memiliki peran penting. Guru berkualitas, profesional, berpengetahuan tidak hanya berprofesi sebagai pengajar, mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Guru mempunyai pengaruh dominan terhadap kualitas pembelajaran, karena guru yang bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran di kelas. Menurut (Siswoyo, 2007:119) menyebutkan pendidik pada lingkungan sekolah disebut guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.

Pada saat ini proses pembelajaran di dalam kelas V-B SDN Siwalanpanji sangatlah penting untuk terciptanya suasana kelas yang kondusif. Adapun ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, kebanyakan peserta didik ada yang bermain sendiri, berbincang-bincang dengan temannya, dan ada pula yang tertidur.

Seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan seorang guru mata pelajaran harus mampu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik tidak merasakan bosan dan akan lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang disampaikan. Saat ini, pendidikan Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik sangat membutuhkan fasilitas media untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar

di dalam kelas. Menurut (Arikunto, 2008:247) media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan, tetapi juga sebagai pengganti peran guru.

Peran motivasi dalam proses pembelajaran, dapat diartikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin motivasi belajar siswa, mendorong siswa untuk berperilaku aktif dan berprestasi di dalam kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar dalam pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran keaktifan siswa sangat diperlukan. Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh (Sudjana, 2005:72). Keaktifan siswa terhadap pelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat diketahui dari prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik.

Prinsip bermain sambil belajar merupakan keefektifan yang dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Suasana seperti ini akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Oleh Karena itu, guru harus dapat menciptakan bentuk permainan yang kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Majid, 2014:3).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN Siwalanpanji yang dilakukan pada bulan November 2019 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran tematik belum tersedia sehingga siswa sulit

untuk mendapatkan sebuah pengetahuan dan informasi tentang materi yang telah diajarkan, maka dibutuhkan suatu pengembangan media pada pembelajaran tematik yang dapat digunakan sebagai komunikasi adalah media PAPIMU

Sebuah media akan bermakna apabila peserta didik dapat menggunakan dengan sebaik mungkin. Pembelajaran menggunakan media memungkinkan peserta didik lebih cepat memahami sebuah materi yang diberikan oleh guru. Media dapat dikembangkan sesuai dengan kreatifitas guru, diantaranya dengan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu). Media PAPIMU adalah salah satu media pembelajaran yang merupakan media visual dua dimensi berupa papan lingkaran. Media pembelajaran Papimu ini memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan perkembangan kognitif, perkembangan emosi, dan perkembangan sosial. Menciptakan suasana kelas yang kondusif membutuhkan media pembelajaran, peserta didik sering kali pada saat pembelajaran merasa bosan dan selalu membahas apa yang tidak penting untuk diperbincangkan maka dari itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik menjadi lebih antusias, bersemangat dan mudah menerima materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, peneliti dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu). Penggunaan media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dalam pelaksanaan pembelajaran sangat cocok karena dapat menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan yang berpusat pada anak.

## **METODE**

Penelitian pengembangan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) menggunakan

metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 40). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, selain itu agar dapat mempengaruhi motivasi dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dilakukan. Pengembangan dalam penelitian ini adalah media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) berbasis saintifik terhadap motivasi dan keaktifan siswa SD.

Hasil uji coba media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dapat dikatakan bahwa mereka tertarik dan suka menggunakan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) ini. Mereka juga ingin kembali belajar dan bermain menggunakan permainan tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias dan aktif menggunakan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan, mereka lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan angket yang telah terisi oleh siswa kelas V SDN Siwalanpanji awal mula sebanyak 26 siswa. Sehubungan dengan adanya pandemi covid 19 ini, maka sampel diperkecil menjadi 10 siswa saja, didapatkan data penilaian motivasi, keaktifan siswa terhadap media pembelajaran. Untuk mengetahui seberapa besar persentase motivasi, keaktifan dan respon siswa terhadap media terdapat beberapa pernyataan sesuai dengan indikator. Sedangkan pada persentase respon siswa terdapat 10 pernyataan.

Uji pada penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu validasi yang melibatkan ahli materi yaitu satu orang guru dan validasi media yang terdiri dari satu orang dosen. Kelayakan media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dapat dilihat

dari skor nilai angket yang diisi oleh dosen ahli pada saat proses validasi. Pada validasi ahli materi terdiri dari 15 indikator,

Validator memberikan nilai dengan kategori sangat layak dan menunjukkan bahwa materi yang disampaikan menggunakan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) layak digunakan. Teknik analisis data motivasi menggunakan skala Guttman menurut Sugiyono (2013: 96) pengukuran dengan tipe ini akan didapat dengan jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak” dengan memberikan tanda checklist (√) skor tertinggi satu (1) dan terendah nol (0). Perhitungan nilai motivasi siswa menggunakan skala Guttman dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase motivasi  
 $\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item  
 $\sum x_i$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item  
 100 : Konstanta

Persentase nilai motivasi siswa dapat dilihat sebagaimana yang dikemukakan Arikunto (2008: 35) sebagai berikut:

81 – 100 % = Sangat Positif  
 61 – 80% = Positif

41 – 60% = Cukup Positif  
 21 – 40% = Kurang Positif

Uji media pembelajaran siswa terhadap keaktifan siswa yang diujikan oleh 10 siswa, teknik analisis data untuk menghitung seberapa besar persentase menurut Arikunto (2009) sebagai berikut:

$$PK = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Persentase keaktifan siswa

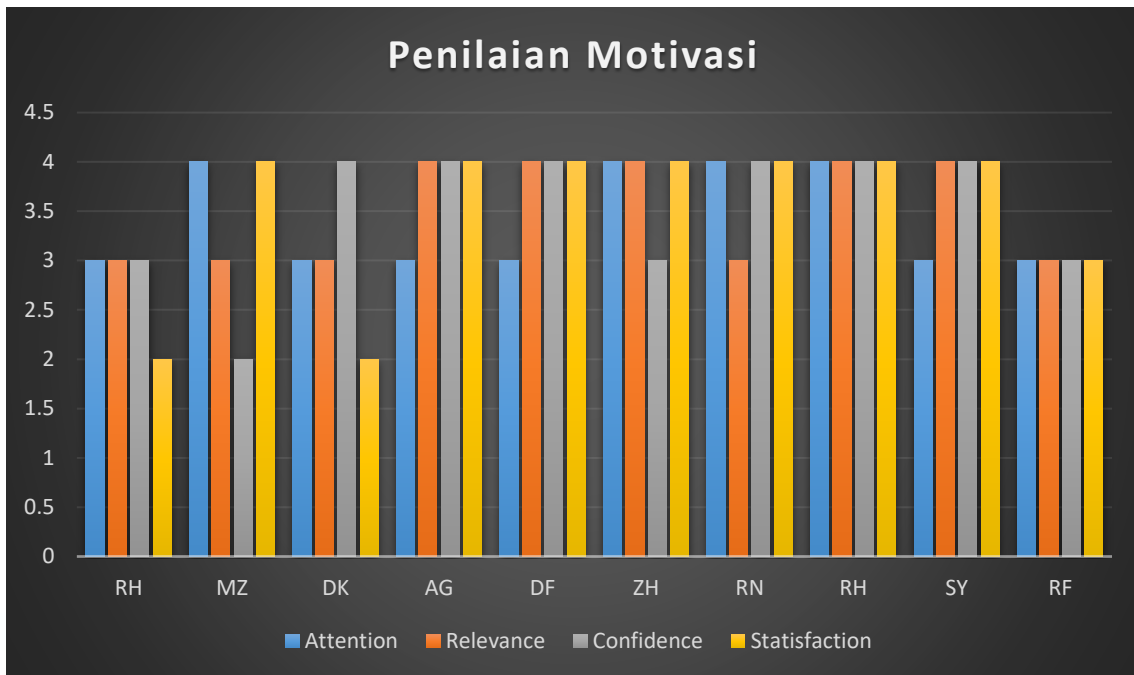
Persentase nilai keaktifan siswa dilakukan sebagaimana yang dikemukakan Suharsimi Arikunto (2007: 18) sebagai berikut:

75 – 100% = Sangat Aktif  
 51 – 74% = Aktif  
 25 – 50% = Kurang Aktif  
 0 – 24% = Tidak Aktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini diuraikan secara rinci seberapa besar pengembangan media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) terhadap motivasi dan keaktifan siswa. Sampel uji motivasi dan keaktifan siswa menggunakan 10 data siswa dengan hasil sebagai berikut:

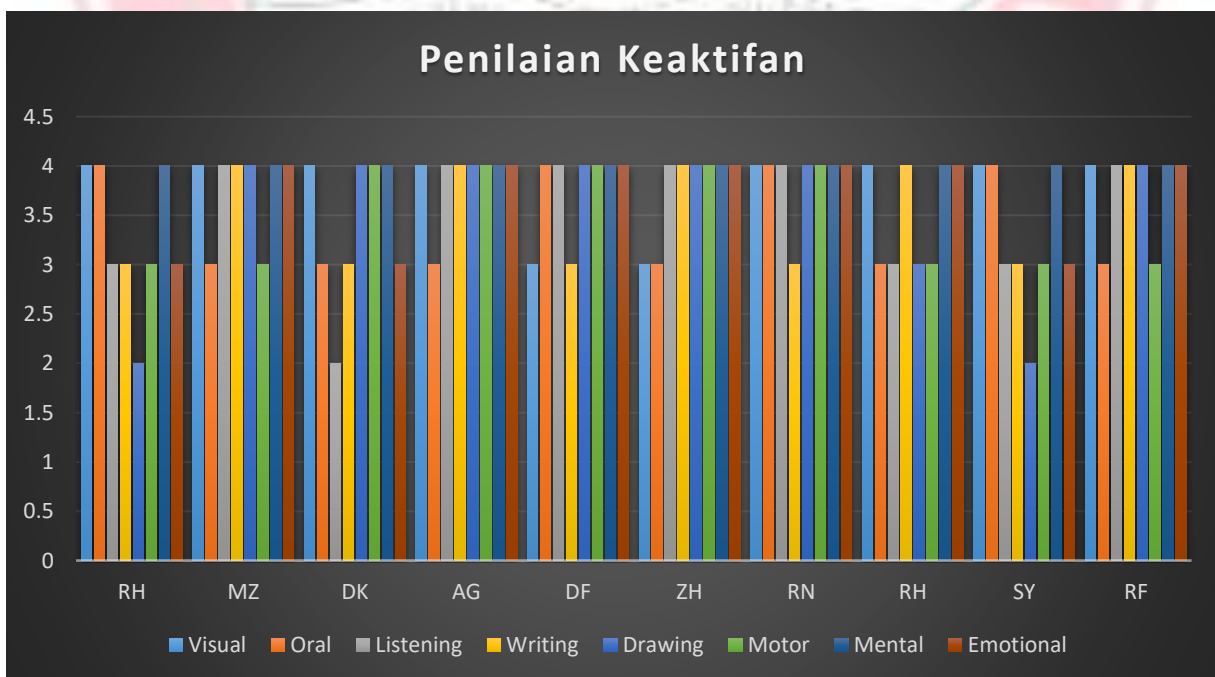
**Grafik 1. Angket Motivasi Siswa Terhadap Media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu)**



Berdasarkan grafik 1. Diketahui uji motivasi siswa yang dilakukan kepada 10 siswa, persentase motivasi memperoleh skor rata-rata 3,47 sehingga dapat dikategorikan sangat positif dengan persentase 86,87%. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dinyatakan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media untuk memotivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

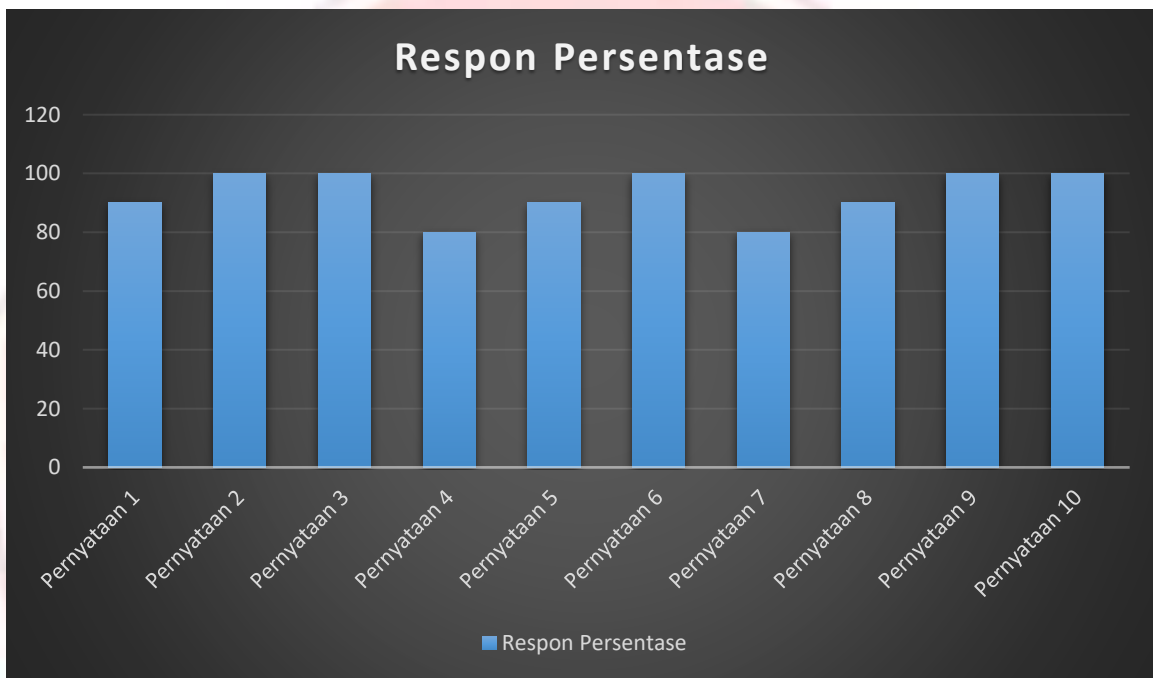
**Grafik 2. Angket Uji Keaktifan Siswa Terhadap Media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu)**



Berdasarkan grafik 2. Diketahui uji keaktifan siswa memperoleh skor rata-rata 3,61 sehingga dapat dikategorikan sangat aktif. Pada aspek penilaian yang paling rendah adalah aspek *oral activities* (aktivitas lisan) sebesar 85% dan aspek tertinggi adalah aspek *mental activities* (aktivitas mental) sebesar 100%, dengan

persentase keaktifan 90,31%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dinyatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Grafik 3. Angket Respon Siswa Terhadap Media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu)**



Berdasarkan grafik 3. angket penilaian siswa hasil uji respon siswa memperoleh nilai sebesar 93% dengan kategori sangat positif. Dilihat dari data keseluruhan respon siswa dapat diketahui bahwa media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dapat diterima dengan baik oleh siswa setidaknya 87,5% sampai 93% yang termasuk dalam kategori sangat positif.

Menurut Sardiman (2011:83) ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar adalah tekun mengerjakan tugas, menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, sedangkan menurut Uno (2009:23) indikator motivasi belajar antara lain adanya hal menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Jelaslah aspek yang diungkapkan dalam penelitian ini yaitu aspek keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan minat atau ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Slavin (2009) menyatakan “pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar, sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2008:17) menyatakan media pembelajaran berguna menimbulkan kegairahan belajar, sedangkan Asnawi dan Usman (2002:14) menyatakan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Asnawir dan Usman (2002:14) menyatakan bahwa media

pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar dan konkrit, dan realistik. Penggunaan media seperti gambar, film, model grafik, dan lainnya. Pendapat tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan pemahaman pada konsep-konsep yang abstrak, dengan gambar diharapkan siswa tidak berpikir secara abstrak sehingga siswa mampu berpikir sesuai dengan konsep yang diharapkan.

Pengembangan media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dalam penelitian ini penyampaiannya sesuai dengan materi, sehingga media ini mampu membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **KESIMPULAN**

Produk media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) telah dikembangkan sesuai dengan dengan prosedur pengembangan media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.

Motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran termasuk dalam kategori “Positif” menjadi “Sangat Positif” hal ini dikarenakan motivasi siswa memperoleh skor rata-rata 3,47 dengan kriteria persentase sebesar 79,68% sampai 86,87% setelah pembelajaran menggunakan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berlangsung.



Keaktifan siswa menunjukkan perkembangan positif, hal ini dikarenakan keaktifan siswa memperoleh skor rata-rata 3,61 dengan kriteria persentase sebesar 68,75% sampai 100% dengan kata lain penggunaan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) dapat meningkatkan keaktifan siswa terhadap pembelajaran sehingga menjadi kondusif dan efektif.

Respon/timbal balik siswa kelas V SDN Siwalanpanji setelah penerapan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) sangat baik, karena respon yang diberikan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PAPIMU (Papan Pizza Ilmu) mencapai persentase 93% yang termasuk ke dalam kategori sangat positif.

## SARAN

Produk media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk penelitian yang akan datang, sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Anas, Sudijono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arief, S Sadiman., dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir, H. & Usman M., Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Siswoyo, dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Slavin, E., Robert. 2009. *Psikologi Pendidikan, Teori dan Praktik. Edisi Kesembilan Jilid I.Terjemah-an Murianto Samosir*. New Jersey: Person Education, Inc
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamza B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara