

Pengembangan media jemuran gembira (jera) pada mata pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri 80 Palembang

Afiah¹, Hetilaniar², Kiki Aryaningrum³

^{1,2,3} Prodi PGSD Univ. PGRI Palembang, Jl.Jend A.Yani, Kec. Seberang ulu II, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

¹afiah9594@gmail.com, ²hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id,

³kikiaryaningrum96@gmail.com

Abstract

Research into the development of happy clothesline media aims to produce valid and practical primary school PPKn learning media products. This research uses Research and Development methods. The development model in this research refers to the ADDIE model which consists of the analyze stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. Data collection uses validation questionnaire sheets and student response questionnaire sheets. The data analysis technique was carried out using validity analysis using a media validation questionnaire with an average validity value of 96.2%, a material expert validation questionnaire with an average value of 79.2% and a language validation questionnaire with an average value of 95.8% with results very feasible and a student response questionnaire with an average score of 95% with very practical results. Based on the research results, it can be concluded that the happy clothesline media that has been developed by researchers has met valid and practical criteria and is suitable for testing or use as learning media.

Keywords: Development, Happy Clothing, PPKn.

Abstrak

Penelitian pengembangan media jemuran gembira bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran PPKn sekolah dasar yang valid dan praktis. Rumusan masalah adalah bagaimana cara mengembangkan media jemuran gembira pada mata pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri 80 Palembang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu kepada model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), tahap *design* (rancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi). Pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi dan lembar angket respon siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan yang menggunakan angket validasi media dengan nilai rata-rata kevalidan 96,2% angket validasi ahli materi dengan nilai rata-rata 79,2% dan angket validasi bahasa dengan nilai rata-rata 95,8% dengan hasil sangat layak serta angket respon siswa dengan nilai rata-rata 95% dengan hasil sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media jemuran gembira yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah memenuhi kriteria yang valid dan praktis serta layak untuk di uji coba atau digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Jemuran Gembira, PPKn.

1. Pendahuluan

Kurikulum merdeka memberikan warna baru dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini berfokus pada informasi yang esensial agar siswa-siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Khoirurrijal, et al., 2022, p. 18). Kurikulum merdeka mulai diterapkan pada tahun 2023 di SD Negeri 80 Palembang dan baru diterapkan di kelas I dan IV SD, sisa kelas lainnya masih menggunakan kurikulum 2013. Karena guru belum terlalu memahami bagaimana pelaksanaan dan bagaimana cara menerapkan kurikulum merdeka ini. Menurut mereka kurikulum merdeka ini terbilang susah untuk dipahami bagaimana cara penerapan kurikulum merdeka yang baik dan benar. Oleh karena itu kurikulum merdeka ini baru bisa diterapkan di dua kelas saja. Kurikulum merdeka belajar merupakan program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang direncanakan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Nadiem membuat kebijakan merdeka belajar dikarenakan ranking Pendidikan yang ada di Indonesia hanya menduduki ranking ke enam dari bawah (Khoirurrijal, et al., 2022, pp. 16 - 17). Kurikulum merdeka ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013. Tetapi walaupun diberlakukan dan disahkan pada tahun 2019, kurikulum merdeka baru diterapkan pada tahun 2022/2023 di beberapa SD. Pada dasarnya kurikulum merdeka baru diterapkan di Indonesia, oleh karena itu guru-guru masih berusaha untuk memahami dan mempelajari bagaimana cara menerapkan kurikulum merdeka ini dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Kewarnagaraan sebenarnya dilakukan dan dikembangkan diseluruh dunia, meskipun dengan berbagai macam istilah atau nama, salah satunya di negara Indonesia dengan nama mata Pelajaran PPKn. Tujuan pembelajaran PPKn ini adalah untuk mengajarkan kepada siswa tentang bagaimana cara berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa pancisialis. Serta dapat membentuk sifata atau karakter siswa menjadi orang yang bertanggung jawab akan sebuah amanah baik kegiatan dalam sekolah, masyarakat, rumah dan negara (Lubis, 2020, p. 25). PPKn merupakan mata Pelajaran wajib dipahami oleh seluruh Masyarakat yang ada di Indonesia terutama bagi generasi bangsa saat ini. Pembelajaran PPKn merupakan salah satu pembelajaran yang dapat membantu pembentukan karakter, nilai moral, dan norma yang terkandung di dalam pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. Ditemukan juga beberapa kendala atau masalah yaitu terkait dengan sikap, perilaku, dan cara berkomunikasi siswa yang masih kurang sopan, baik terhadap temannya maupun dengan gurunya. Selain itu juga sikap siswa kurang berempati dan kurangnya kemampuan bekerja sama merupakan hasil analisis karakter yang menjadi alasan penelitian ini.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi awal ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada tanggal 09 Agustus 2023 sampai dengan 02 Oktober 2023 dan observasi kedua pada tanggal 24 Februari 2024 dengan narasumber guru kelas IV bernama Ibu Yusmarena S.Pd. Peneliti menemukan beberapa kendala atau masalah. Permasalahan yang pertama yaitu pada siswa kelas IV di SD Negeri 80 Palembang. Peneliti telah mengamati tentang bagaimana sikap, perilaku, dan cara berkomunikasi siswa yang masih kurang sopan, baik terhadap temannya maupun dengan gurunya. Peneliti juga melihat kurangnya sikap saling tolong menolong ketika teman sedang berada dalam kesusahan, siswa lebih ke mengabaikan atau menertawakan ketika temannya sedang mengalami kesusahan tersebut, selain itu juga sikap saling kerja sama antar teman juga masih sulit diterapkan oleh siswa. Selain itu juga narasumber (guru kelas IV) juga mengungkapkan hal yang demikian serupa, seperti yang telah di jelaskan oleh peneliti. Hal ini berarti perlu adanya teguran dan peringatan dari seorang guru, atau bisa juga dengan cara guru mengaitkan dengan materi pembelajaran.

Selain itu juga sangat jarang sekali guru menggunakan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam seluruh kelangsungan proses pembelajaran. Berdasarkan fakta dan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti berusaha menganalisis dan memberikan ide atau pemikiran mengenai permasalahan yang terjadi yaitu dengan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran jemuran gembira karena media ini dapat menarik perhatian siswa, selain itu juga alasan peneliti memilih media ini karena belum pernah digunakan oleh guru-guru atau peneliti-peneliti sebelumnya. Media jemuran gembira ini sebenarnya tidak hanya bisa diterapkan pada mata pelajaran PPKn, tetapi juga bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya dengan disesuaikan dengan kebutuhan guru (Ariana, 2022). Media ini bukan Namanya saja “jemuran gembira” tetapi media jemuran gembira ini memang akan dibuat sedemikian rupa seperti judulnya, seperti sebuah jemuran pakaian yang sedang digantung menggunakan sebuah penjepit (seperti penjepit pakaian), kemudian di satu persatu pakaian yang tergantung tersebut peneliti akan menempelkan foto terkait materi pembelajaran yaitu “gotong royong”. Kemudian peneliti akan mengarahkan siswa untuk memperhatikan gambar-gambar dan akan mengajak siswa memaikan media jemuran gembira serta memberikan informasi terkait gambar yang ditampilkan. Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2021, p. 752). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu

jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru pada mata pelajaran PPKn ialah media gambar (visual) yang di print dengan sebuah kertas biasa. Kemudian guru memperlihatkan dan mengajarkan kepada siswa terkait media gambar yang telah dicetak tersebut. Pada media gambar tersebut, terdapat sebuah materi pembelajaran yang berisikan informasi – informasi yang penting sesuai dengan gambar yang ditampilkan tersebut. Sehingga siswa dapat memperoleh sebuah informasi yang baru dan belum diketahuinya. Menurut peneliti, media yang cocok untuk diterapkan pada permasalahan diatas adalah media jemuran gembira karena media ini dapat menarik perhatian siswa, alasannya karena media ini jarang sekali digunakan oleh guru – guru atau peneliti – peneliti sebelumnya. Media jemuran gembira adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat semenarik dan sekreatif mungkin. Media jemuran gembira ini sebenarnya tidak hanya bisa diterapkan pada mata pelajaran PPKn, tetapi bisa juga diterapkan pada mata pelajaran lainnya disesuaikan dengan kebutuhan guru (Ariana V. A., 2022).

Research and Development (R&D) yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2021, p. 752). Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Penelitian dan pengembangan eksperimental (R&D) terdiri dari pekerjaan kreatif dan sistematis yang dilakukan untuk meningkatkan stok pengetahuan termasuk pengetahuan tentang umat manusia, budaya dan masyarakat dan untuk membuat produk baru dari pengetahuan yang tersedia (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa jemuran gembira. Adapun produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) kelas IV materi “Gotong Royong”.

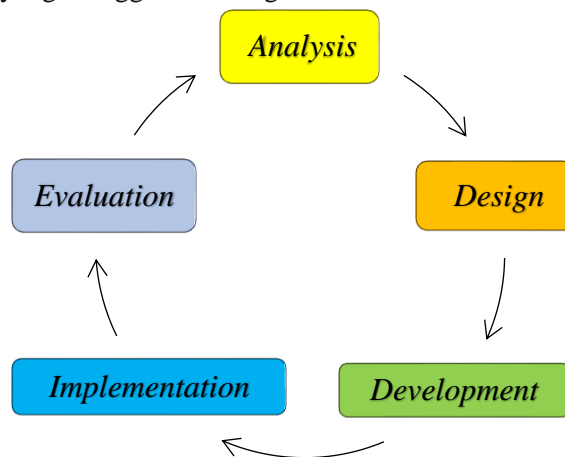
Hal ini sesuai dengan dengan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya. Veryawan, Penerapan Media Penjepit Jemuran untuk Menanamkan Sifat Kejujuran Anak Usia Dini Berdasarkan data dari hasil diagram, terlihat bahwa kemampuan anak yang dapat melakukan kegiatan penjepit jemuran dan mampu bersikap jujur mendapat predikat Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 11 orang dengan persentase 73,3%, predikat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 2 orang dengan persentase 13,3%, predikat Mulai Berkembang (MB) yaitu 1 orang dengan persentase 6,7%, dan predikat Belum Berkembang (BB) yaitu 1 orang dengan persentase 6,7%. Grafik di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan penjepit jemuran pada siklus II menunjukkan pencapaian yang sangat baik dengan tingkat perkembangan sesuai harapan mencapai 80%. Dengan demikian, melalui penerapan kegiatan penjepit jemuran dalam menanamkan sifat kejujuran anak usia dini di kelompok B RA Al Ikhlas Konggo Deli Serdang pada semester II tahun ajaran 2019-2020, perbaikan kegiatan berhenti pada siklus II. Penelitian ini menjelaskan bahwa media yang digunakan memiliki persamaan dalam penggunaan bahan, yaitu penjepit foto. Namun, perbedaannya terletak pada penulisan nama produk yang sedikit berbeda, bahan-bahan yang dikembangkan sangat berbeda, dan aspek penelitian yang juga berbeda.

Vivi Ayu Ariana: Penggunaan Media Papan Jemuran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. Peneliti menggunakan media papan jemuran pada mata pelajaran IPA dengan materi organ pencernaan manusia, dengan harapan dapat menarik minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan akan mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik meningkat pada siklus II setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media papan jemuran, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar 24 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan jemuran "layak" digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama mengembangkan produk berupa papan jemuran. Namun, terdapat perbedaan dari segi penulisan nama produk yang sedikit berbeda, bahan-bahan yang digunakan juga banyak sekali perbedaannya dengan penelitian ini. Selain itu, mata pelajaran yang digunakan juga berbeda serta bentuk media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media tiga dimensi, bukan dua dimensi seperti penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan didukung penelitian – penelitian terdahulu yang relevan, maka peneliti menganggap perlu melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul ‘‘Pengembangan Media Jemuran Gembira (JERA) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV DI SD Negeri 80 Palembang’’.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di sekolah SD Negeri 80,Palembang, Jl. Aiptu A Wahab Lorong Sekolah, 15 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30255. Tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran PPKn sekolah dasar yang valid dan praktis. Rumusan masalah adalah bagaimana cara mengembangkan media jemuran gembira pada mata pelajaran PPKn kelas IV di SD Negeri 80 Palembang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), model pengembangan dalam penelitian ini mengacu kepada model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), tahap *design* (rancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini yaitu observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi dan lembar angket respon siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan yang menggunakan angket validasi media.



Bagan 1. Tahap-Tahap Pengembangan

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media jemuran gembira telah dinyatakan valid dari hasil angket dari ketiga ahli yaitu ahli media dengan nilai rata-rata 96,2% angket validasi ahli materi dengan nilai rata-rata 79,2 dan angket validasi ahli bahasa 95,8% serta telah dinyatakan praktis oleh hasil angket respon siswa yaitu dengan nilai rata-rata 95% . Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tahapan-tahapan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun penjelasan hasil analisis data dan deskripsi dari pengembangan yang telah dilakukan dipaparkan sebagai berikut.

Analyze (Analisis)

Tahapan pertama ini peneliti melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk bahan pengembangan media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ada. Selain itu analisis dilakukan untuk mencari suatu permasalahan yang terjadi. Ada 2 analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kebutuhan siswa dan analisis karakteristik siswa. Setelah terindeksifikasi, data yang dikumpulkan dari berbagai sumber dapat digunakan sebagai bahan untuk merancang produk yang dibutuhkan dan memecahkan masalah dengan menganalisis kebutuhan siswa secara lengkap. Proses analisis kebutuhan

siswa dan analisis karakteristik siswa yang peneliti lakukan dengan cara observasi saat pembelajaran di dalam kelas IV SD Negeri 80 Palembang.

Melakukan analisis kebutuhan guna mengetahui masalah yang terdapat di SD Negeri 80 Palembang berkaitan dengan kurangnya pengetahuan tentang mata pelajaran PPKn, guru hanya menggunakan media berupa buku cetak, kurangnya media pembelajaran jemuran gembira kreatif dan inovatif, dan guru belum mengembangkan media pembelajaran jemuran gembira pada pembelajaran PPKn yang digunakan sehingga pengembangan media jemuran gembira sesuai kebutuhan siswa kelas IV pada pembelajaran PPKn. Melakukan analisis karakteristik siswa berkaitan dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran saat dikelas pada mata pelajaran PPKn di SD Negeri 80 Palembang bertujuan untuk menyesuaikan pemanfaatan media jemuran gembira pada pembelajaran PPKn yang akan dikembangkan supaya memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran PPKn di SD Negeri 80 Palembang.

Design (Desain)

Tahap ini dilakukan rancangan produk diawali dengan menentukan materi yang akan dipakai yang disesuaikan dengan alur capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menggunakan materi gotong royong untuk digunakan pada media jemuran gembira. Adapun bahan-bahan yang dipakai ialah triplek yang dibuat dengan bentuk persegi untuk digunakan sebagai alas media jemuran gembira dengan ukuran 50 cm x 33 cm, kain spunbond, kain flannel, kardus, besi berbentuk lingkaran, paralon, tali bantal, baut, palu, obeng, gergaji, curter, double tip, gunting, penjepit foto, styrofoam, lem fox, lem lilin, lilin, cat kaleng, cat aklirik dan glitter. Media jemuran gembira yang dibuat oleh peneliti merupakan media tiga dimensi. Dibawah ini merupakan gambar media jemuran gembira yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 1. Hasil disain produk

Tahap Development

Pada tahap sebelumnya telah diperoleh desain media jemuran gembira. Hasil desain tersebut dijadikan dasar dalam tahap pengembangan. Produk yang sudah dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli

media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga menjadi pertimbangan dalam memperbaiki media jemuran gembira agar menjadi media yang lebih baik lagi. Hasil pengembangan media jemuran gembira telah di uji kevalidannya dari setiap ahli. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti hasilnya bahwa media jemuran gembira yang dikembangkan memiliki kualitas sangat layak digunakan, karna sesuai dengan jenjang kriteria kevalidan dari hasil penilaian ketiga ahli dan kepraktisan dilihat dari hasil angket respon siswa. Selain itu juga untuk mengukur nilai validasi menggunakan cara sebagai berikut.

$$P = \text{Jumlah skor jawaban validasi} : \text{Jumlah skor maksimal} \times 100$$

Data di olah menggunakan statistika deskriptif dalam bentuk presentase. Hasil dari presentase dicocokkan dengan tabel kriteria yang telah ditentukan. Adapun kriteria penilaiannya yang telah dimodifikasi sugiyono (Auliya & N, 2020) dapat dilihat dari table berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas

Interval Rata-Rata Skor (%)	Kategori
81.25 < skor < 100	Sangat Layak
6.25 < skor ≤ 81.25	Layak
43.75 < skor < 43.25	Kurang Layak
25 < skor ≤ 43.75	Tidak Layak

(Sumber: Olahan data pribadi, 2024)

Kelayakan dalam media jemuran gembira divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memiliki kualifikasi pada bidang tersebut. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari hasil validasi didapatkan bahwa media jemuran gembira memperoleh nilai dengan kriteria “sangat layak”. Data hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dapat dilihat dari paparan yang dijelaskan di bawah ini.

Validasi Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kemenarikan Media	Kesesuain warna pada media jemuran gembira menarik			√	
		Kesesuain bentuk media jemuran gembira			√	
		Media dapat menumbuhkan minat belajar siswa				√
		Media dapat meningkatkan rasa penasaran siswa				√
		Media jemuran gembira mudah digunakan sesuai konsep materi gotong royong yang dipelajari				√
2.	Keahlian Media	Media jemuran gembira aman digunakan siswa				√
		Keawetan bahan yang digunakan pada media jemuran gembira				√
3.	Fisik Media	Kejelasan tulisan pada judul media jemuran gembira				√
		Kejelasan gambar pada contoh gotong royong dalam media jemuran gembira				√

	Kejelasan pada warna-warna yang ditampilkan pada media jemuran gembira	√
4. Ketahanan Media	Penyampaian materi dapat digunakan dengan berbantuan media jemuran gembira Menyajikan manfaat dan pentingnya mengetahui contoh-contoh gotong royong disekolah, rumah dan masyarakat	√

(Sumber: Olahan data pribadi, 2024)

Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka				√
		Kesesuaian materi dengan ACP dan ATP				√
		Penyampaian materi teratur				√
		Penyampaian materi menarik				√
		Penyampaian dengan berbantuan media jemuran gembira meningkatkan motivasi belajar siswa				√

Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian Bahasa Pada Media dan Materi	Ketepatan dalam kaidah bahasa	√			
		Kesesuaian bahasa yang digunakan				√
		Media sesuai dengan konsep bahasa				√
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				√
		Ketepatan struktur kalimat				√
		Keterbacaan materi dengan baik				√

(Sumber: Olahan data pribadi, 2024)

Kelayakan dalam media jemuran gembira di validasi oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memiliki kualifikasi pada bidang tersebut. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari hasil validasi didapatkan bahwa media jemuran gembira memperoleh nilai dengan kriteria “sangat layak”. Data hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dapat dilihat pada table

berikut ini.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

Validasi	Presentase Penilaian	Kriteria Penilaian
Ahli Media	96.2%	Sangat Layak
Ahli Materi	79.2%	Layak
Ahli Bahas	95.8%	Sangat Layak

(Sumber: Olahan data pribadi, 2024)

Pembelajaran interaktif JERA dilakukan oleh beberapa ahli untuk memastikan kelayakan dan efektivitas media tersebut. Berdasarkan hasil penilaian, ahli media memberikan presentase penilaian sebesar 96,2%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa dari segi teknis dan tampilan, media ini telah memenuhi standar yang tinggi dan dianggap sangat memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penilaian oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 79,2%, yang termasuk dalam kategori "layak". Ini menunjukkan bahwa konten dan materi yang disajikan dalam media ini telah memenuhi kriteria kelayakan, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut. Selain itu, penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 95,8%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat layak". Penilaian ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sangat tepat, mudah dipahami, dan sesuai dengan target audiens. Secara keseluruhan, hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif JERA sangat layak digunakan, dengan beberapa penyesuaian minor pada materi untuk meningkatkan kelayakan secara keseluruhan. Berdasarkan hasil rekapitulasi presentase yang diperoleh dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa maka perolehan skor sebesar 90,4% dengan kategori "sangat layak". Pada hasil ketiga validasi, sehingga produk bisa digunakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba.

Tahap Implementation

Pada tahap ini, dilakukannya uji coba penggunaan produk media jemuran gembira dan juga dibagikannya angket respon siswa. Uji coba dilakukan dalam tiga tahapan yaitu one to one (perorangan), small group (kelompok kecil) dan kelompok besar.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa One To One

Nama Siswa	Presentase Penilaian	Kriteria Penilaian
Dafa Emilio Sandy	97.5%	Sangat Praktis
Ratu Chairunnisa	95%	Sangat Praktis
Muhammad Fairus Khadafi	92.5%	Sangat Praktis

(Sumber: Olahan data pribadi, 2024)

Hasil respon angket terhadap siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif JERA sangat praktis digunakan. Siswa pertama, Dafa Emilio Sandy, nilai 97,5%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa Dafa merasa media tersebut sangat mudah digunakan dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Siswa kedua, Ratu Chairunnisa, nilai 95%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat praktis". Penilaian ini mengindikasikan bahwa Ratu menemukan media pembelajaran ini efektif dan mendukung proses belajarnya dengan baik. Siswa ketiga, Muhammad Fairus Khadafi, nilai 92,5%, yang masih termasuk dalam kategori "sangat praktis". Ini menunjukkan bahwa Muhammad Fairus juga merasa bahwa media pembelajaran ini praktis dan bermanfaat dalam kegiatan belajarnya. Secara keseluruhan, hasil respon angket ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif JERA sangat praktis digunakan oleh siswa, dengan nilai kepraktisan yang tinggi dari semua siswa yang terlibat dalam validasi. Berdasarkan uji coba one to one diperoleh dengan nilai rata-rata 95% dengan kategori "sangat praktis".

Tahap Evaluation

Pada tahap ini peneliti menyesuaikan dan memperbaiki produk media jemuran gembira sesuai dengan yang disarankan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta angket respon siswa. Dapat dilihat

bahwa media jemuran gembira ini sudah di nyatakan kevalidannya dengan nilai rata-rata 90,4% dilihat dari angket validator ketiga para ahli dan sudah di nyatakan kepraktisannya dari angket respon siswa dengan nilai rata-rata 95%.

3.2 Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan media pembelajaran jemuran gembira pada materi gotong royong di kelas IV. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Oleh karena itu, peneliti membahas hasil temuan pada penelitian yang telah dilaksanakan. Analisis kebutuhan siswa dilakukan mengingat pada saat observasi awal saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 09 Agustus 2023 sampai dengan 02 Oktober 2023 dan observasi kedua pada tanggal 24 Februari 2024 dengan narasumber guru kelas IV Bernama Ibu Yusmarena S.Pd. Peneliti menemukan beberapa kendala atau masalah mengenai guru-guru jarang menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Analisis karakteristik siswa dilihat dari bagaiman sikap, perilaku dan cara berkomunikasi siswa yang masih kurang sopan, baik terhadap temannya maupun dengan gurunya. Peneliti juga melihat kurangnya sikap saling tolong menolong ketika teman sedang berada dalam kesusahan, siswa lebih ke mengabaikan atau menertawakan ketika temannya sedang mengalami kesusahan tersebut, selain itu juga sikap saling kerja sama antar temannya sedang mengalami kesusahan tersebut, selain itu juga sikap saling kerja sama antar teman juga masih sulit diterapkan oleh siswa. Menurut peneliti salah satu cara untuk mengaitkannya dengan materi pembelajaran agar siswa dapat mengingatnya yaitu dengan adanya sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena dengan adanya sebuah media ini siswa.

Hasil penilaian lembar angket respon siswa, nilai angket respon siswa diperoleh dengan nilai 95% dengan kategori sangat layak. Hal ini dilihat dan peneliti juga menanyakan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 80 Palembang. Siswa sangat senang dan semangat belajar siswa juga meningkat dengan kehadiran media jemuran gembira yang dikembangkan oleh peneliti. Selain itu juga kevalidan dan kepraktisan media jemuran gembira ini didukung oleh ketiga, kajian yang terdahulu yang relevan, kajian yang pertama dari Veryawan dengan judul "Penerapan Media Penjepit Jemuran Untuk Menanamkan Sifat Kejujuran Anak Usia Dini", kajian yang kedua dari Vivi Ayu Riana dengan judul "Penggunaan Media Papan Jemuran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik", dan kajian yang ketiga Ashfa Diniyyah Assabila dan Arie Widya Murni dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi.

Penelitian oleh, Ashfa Diniyyah Assabilah dan Arie Widya Murni: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dimulai dari analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Pengembangan media interaktif JERA dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi memperoleh persentase 81,8% atau termasuk dalam kategori "sangat valid". Penilaian ahli media memperoleh persentase 80,5% atau termasuk dalam kategori "valid". Respon guru dan peserta didik juga menjadi bagian dari penelitian ini. Penilaian oleh guru kelas mendapatkan persentase sebesar 75% atau tergolong dalam kategori "layak". Penilaian oleh peserta didik mendapatkan persentase sebesar 82% atau termasuk dalam kategori "sangat layak", sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini "sangat valid" untuk digunakan. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah keduanya mengembangkan produk berupa media pembelajaran dan melakukan penelitian pada mata pelajaran PPKn. Perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan, di mana peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran interaktif, dan juga materi yang digunakan berbeda dengan penelitian ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran jemuran gembira pada mata pelajaran PPKn materi gotong royong di kelas IV SD Negeri 80 Palembang yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran jemuran gembira yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Hasil dari validasi yang telah

di validasi oleh ketiga ahli yaitu ahli media dengan nilai rata-rata 96.2, angket validasi dengan nilai rata-rata 79.2, dan angket bahasa nilai rata-rata 95.8 serta kriteria praktis yang didapat dari hasil angket respon siswa dengan nilai rata-rata 95. Berada pada kategori sangat praktis, hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang dan sangat bersemangat terhadap media pembelajaran jemuran gembira. Evaluasi penelitian ini dilakukan untuk merefleksikan dan melihat kilas balik dari hasil penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa media layak untuk di uji coba atau digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Referensi

- Auliya, L., & N, L. (2020). The Development Of Miss PPL (Advanced Microsoft Power Point). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1 - 12.
- Alti, et al., (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi Anggota Ikapi No. 033/SBA/2022.
- Anggy Giri Prawiyogi, et al., (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicadu*, 1-7.
- Ariana, & Ayu, V. (2022). Penggunaan Media Papan Jemuran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1- 8.
- Ariana, V. A. (2022). Penggunaan Media Papan Jemuran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1- 8.
- Cholilah, et al., (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1 - 10.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. Fathurrohman, & Wuryandani, W. (2023). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Hamalik, O. (2022). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Hasan, et al., (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group. Kaelan. (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma.
- Khoirurrijal, et al., (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD*. Jakarta: Kencana.
- Mario, G., Ahmad, A. A., & Muhdy, A. A. (2021). *Media Pembelajaran Infografis Dengan Materi*. *Jurnal Imajinasi*, 1 - 11.
- Nurfadhillah, S., & Universitas Muhammadiyah Tangerang, 4. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota Ikapi.
- Okpatrioka. (2023). *Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1-15.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Sayidiman, & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pratama, M. A., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Papan Sumber Daya Alam Original Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 1 - 8.
- Suarim, B., & Neviyarni. (2021). *Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1- 9.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Suryani, I., Pratika, A., & Jayanti. (2023). *Analisis Pemahaman Menghitung Perkalian Dengan Media*. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1 - 12.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV, Buku Baik Yogyakarta.
- Veryawan. (2021). *Penerapan Media Penjepit Jemuran untuk Menanamkan Sifat Kejujuran Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Islamanak Usia Dini*, 1-11.

- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka : Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal Of Education*, 1 - 17.
- Yulianti, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Karya Mekar Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Subang (SENDINUSA)*, 1 - 10.