



Artikel Penelitian

Naskah dikirim: 20/09/2024 – Selesai revisi: 10/10/2024 – Ditetujui: 17/11/2024 – Diterbitkan: 01/12/2024

## Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Tas Ajaib Dalam Upaya Mengenal Identitas Diri Dan Keluarga Pada Siswa Kelas 1 SD Islam Al-Mubarak Surabaya

Vahid Najich Al Fatich<sup>1</sup>, Artika Devi Alamsyah<sup>2</sup>, Khanza Hisyambara Taqiardi<sup>3</sup>,  
Adduha Walidatus Staniyah<sup>4</sup>, Galuh Shafwah Putri Hendira<sup>5</sup>,  
Tutitya Qodrianisa Ramadhani<sup>6</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>7</sup>, Ulfi Aminatuz Zahroh<sup>8</sup>  
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

e-mail: [yahidnajich.23266@mhs.unesa.ac.id](mailto:yahidnajich.23266@mhs.unesa.ac.id); [artikadevi.23360@mhs.unesa.ac.id](mailto:artikadevi.23360@mhs.unesa.ac.id);  
[khanzahisyambara.23267@mhs.unesa.ac.id](mailto:khanzahisyambara.23267@mhs.unesa.ac.id); [adduhawalidatus.23361@mhs.unesa.ac.id](mailto:adduhawalidatus.23361@mhs.unesa.ac.id);  
[galushshafwah.23363@mhs.unesa.ac.id](mailto:galushshafwah.23363@mhs.unesa.ac.id); [tutityaqodrianisa.23362@mhs.unesa.ac.id](mailto:tutityaqodrianisa.23362@mhs.unesa.ac.id);  
[nurulistiqfaroh@unesa.ac.id](mailto:nurulistiqfaroh@unesa.ac.id); [ulfizahroh@unesa.ac.id](mailto:ulfizahroh@unesa.ac.id)

**Abstrak:** Mengenal diri sendiri dan keluarga merupakan langkah awal anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membantu mereka mengenali diri, mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik. Media pembelajaran konvensional seringkali dianggap kurang menarik bagi siswa usia dini. Penelitian ini mengusulkan penggunaan media "Tas Ajaib" sebagai alternatif yang interaktif, dan inovatif. Dengan adanya media "Tas Ajaib Identitas Diri dan Keluarga", diharapkan proses pengenalan diri bagi siswa kelas 1 di SD Islam Al-Mubarak dapat diimplementasikan dengan efektif, menyenangkan, dan berkesan, sekaligus mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi mereka. Hasil dari penelitian adalah: (1) proses pengembangan media pembelajaran "Tas Ajaib" berbasis konvensional pada materi Identitas diri dan Keluarga secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan tahapan model penelitian pengembangan; (2) media pembelajaran "Tas Ajaib" berbasis konvensional dinyatakan sangat valid dengan tingkat persentase rata-rata validasi materi sebesar 90,76% dan tingkat persentase validasi media sebesar 92,30%; (3) media pembelajaran "Tas Ajaib" dinyatakan sangat efektif dengan nilai persentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 98,33%.

**Kata kunci:** Identitas diri dan keluarga, sosialisasi, interaksi, media pembelajaran, inovatif, menyenangkan, Tas Ajaib.

### *The Effect of Implementing Magic Bag Learning Media in Efforts to Know Self and Family Identity in Class 1 Students of Al-Mubarak Islamic Elementary School Surabaya*

**Abstract:** *The present study aims to promote self-knowledge and familial awareness among children, thereby facilitating their socialization. The objective is threefold: first, to enhance students' interest and motivation in the learning process; second, to assist them in recognizing their own selves; third, to encourage interaction and collaboration among students; and fourth, to provide a learning experience that is both educational and enjoyable. Conventional learning media is often regarded as less appealing to early childhood students. This study proposes the utilization of "Magic Bag" media as an interactive and innovative alternative. The "Magic Bag of Self and Family Identity" media is hypothesized to facilitate the implementation of the self-introduction process for grade 1 students at Al-Mubarak Islamic Elementary School in an effective, engaging, and memorable manner, thereby fostering the development of crucial social and emotional competencies. The findings of the research are as follows: Firstly, the development*



of the conventional-based "Magic Bag" learning media on self-identity and family material is systematic and structured in accordance with the stages of the development research model. Secondly, the conventional-based "Magic Bag" learning media is declared very valid with an average percentage level. The material validation percentage was found to be 90.76%, while the media validation percentage was 92.30%. Furthermore, the "Magic Bag" learning media has been determined to be highly effective, with a student learning completeness percentage of 98.33% in a limited trial.

**Keywords:** Self-knowledge and familial awareness among children, socialization, interaction, learning media, innovative, fun, Magic Bag.

Hak Cipta©2024 Vahid Najich Al Fatich, dkk



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah. Karena itu sekolah hendaknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas. Keyakinan seseorang tentang kemampuannya untuk menghasilkan efek yang diinginkan melalui tindakannya sendiri memiliki pengaruh yang kuat pada apa yang mereka capai (Bandura, A., 1986).

Materi mengenal diri merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter anak sejak dini. Melalui pemahaman tentang diri sendiri, anak akan lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan membangun harga diri yang positif (Hastuti., 2016). Materi Mengenal Diriku merupakan bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, di tingkat sekolah dasar terutama pada siswa kelas 1. Materi ini bertujuan untuk membentuk Memahami identitas diri dapat membantu anak-anak dalam membangun hubungan dengan orang lain, berinteraksi dan mempengaruhi harga diri seorang anak. Siswa akan belajar cara memperkenalkan diri sendiri, gender, dan segala hal tentang dirinya sendiri dengan cara yang sopan. Namun, seringkali peserta didik kesulitan memahami konsep abstrak tentang Mengenal Diriku. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Padahal, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan harus menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan memungkinkan peserta didik mengembangkan diri.

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran konvensional berupa "Tas Ajaib" pada materi "Aku Mengenal Diriku" dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar SD Islam Al-Mubarak. Media pembelajaran konvensional seperti gambar, model, dan realia masih relevan digunakan dalam pembelajaran, terutama untuk memperjelas konsep yang abstrak" (Arsyad, 2018) Media pembelajaran dibutuhkan untuk proses pembelajaran peserta didik salah satunya yaitu dengan media pembelajaran yang interaktif seperti Tas Ajaib, bisa dipilih sebagai media pembelajaran interaktif karena memiliki berbagai kelebihan, seperti fleksibilitas, dan fitur-fitur interaktif yang dapat menarik minat peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran konvensional juga sejalan dengan era digital saat ini yang mana terdapat barcode yang menuntut guru untuk mampu mengolah media pembelajaran konvensional di era pembelajaran digital.

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah pemahaman konsep Mengenal Diriku, dengan siswa bisa memahami materi tersebut diharapkan juga bisa membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membentuk generasi muda yang unggul dan berkarakter dapat tercapai. Pengembangan media pembelajaran "Tas Ajaib" diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh (Deci dan Ryan., 2000). Dengan media yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih terdorong untuk aktif belajar dan memahami konsep "Mengenal Diriku". Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep yang lebih baik, sesuai dengan pandangan Bruner (1960) tentang kemampuan anak untuk memahami konsep pada tingkat perkembangannya. Melalui pemahaman diri yang baik, diharapkan siswa dapat mengembangkan nilai-nilai Pancasila dan tumbuh menjadi individu yang berkarakter.



2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Jenis penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan penelitian sebelumnya atau membuat sebuah produk baru yang akan dikembangkan. Tujuan utama dari penelitian RnD adalah untuk menciptakan produk yang kemudian diuji kelayakannya. Langkah-langkah dalam penelitian Research and Development (RnD) (Waruwu,2024). Gambaran singkat pada jenis penelitian ini adalah penelitian ini membuat sebuah produk yang akan diuji validasinya sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian untuk mendapatkan keefektifan produk. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di daerah Surabaya, yaitu SD ISLAM AL-MUBAROK. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan guru dan siswa serta observasi untuk menganalisis permasalahan yang ada. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti merancang media pembelajaran sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan. Pada tahap desain, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan dalam proses pengumpulan data.

Dalam hal ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis media pembelajaran konvensional bernama "Tas Ajaib" yang di dalamnya membahas materi "Aku Mengenal Diriku". Media tersebut akan diuji kevalidan kepada ahli materi dan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik untuk menguji keefektifan media "Tas Ajaib". Diharapkan dengan adanya uji validitas dan uji efektivitas, media pembelajaran "Tas Ajaib" dapat membantu guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model penelitian ini menggunakan model jenis penelitian pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE tersusun atas 5 susunan yang terstruktur dan sistematis dalam alur proses penelitian. Menurut Puspasari (2019:141) penelitian pengembangan model ADDIE tersusun atas 5 susunan yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Prosedur penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran "Tas Ajaib" berbasis media pembelajaran konvensional adalah 5 susunan model penelitian ADDIE yang sistematis dan terstruktur secara runtut. Diharapkan dengan adanya susunan ini dapat membantu untuk memperjelas alur penelitian yang akan digunakan adalah seluruh jumlah peserta didik yang ada digunakan pada penelitian ini. Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan teknik analisis data statistik deskriptif kuantitatif, yaitu metode analisis data yang bertujuan untuk menguji hasil penelitian pada satu sampel yang telah dibuat. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung presentase penilaian masing masing subjek.

$$\Sigma \text{ Jumlah Skor Hasil Penelitian} : \Sigma \text{ Skor Tertinggi} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh dari rumus tersebut akan diinterpretasikan untuk memberikan makna yang jelas dalam pengambilan keputusan. Tabel konversi tersebut berfungsi untuk mengklasifikasikan hasil penilaian ke dalam kategori tertentu, seperti sangat baik, baik, cukup, kurang, atau tidak layak. Kriteria ini membantu memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami tentang tingkat kelayakan produk berdasarkan skor yang diperoleh dari instrumen penilaian.

Tabel 1. Tabel Penskoran Skala Likert Peserta Didik

Kategori	Kriteria Validasi	Deskripsi
Tidak Layak	0% - 33%	Kurang Baik
Layak	34% - 66%	Baik
Sangat Layak	67% - 100%	Sangat Baik

Dengan menggunakan tabel seperti ini, hasil penilaian dapat disimpulkan dengan lebih akurat untuk mendukung pengambilan keputusan terkait pengembangan produk.



### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Hasil

Hasil penelitian ini mencakup seluruh serangkaian proses tahapan dengan berdasarkan jenis penelitian pengembangan yang dipilih. Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai pemilihan model penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yang terstruktur dan runtun, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). 5 tahapan tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut. Tahap pertama yaitu tahap analysis atau analisis. Tahap analysis atau analisis merupakan tahap pertama proses penelitian yang dilakukan. Pada tahap ini, peneliti ingin melakukan observasi dan wawancara kepada guru mengenai beberapa hal mengenai data yang dibutuhkan sebagai dasar pengembangan sebuah Media Ajar yang akan dibuat. Peneliti melakukan penggalan data, mengumpulkan informasi, dan mengamati fenomena yang terjadi di SD Islam AL-Mubarak.

#### A Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). Model ADDIE diterapkan untuk menciptakan dasar kinerja dalam proses pembelajaran, yaitu gagasan untuk merancang produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional yang berorientasi pada pembelajaran individu, memiliki fase yang langsung dan jangka panjang, bersifat sistematis, serta menggunakan pendekatan sistemik terkait pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif menekankan pada pelaksanaan tugas yang autentik, pengetahuan yang kompleks, serta permasalahan yang nyata. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mendukung kesesuaian yang tinggi antara lingkungan belajar dan konteks kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE didasarkan pada pendekatan sistem yang efisien dan efektif serta proses interaktif antara siswa, guru, dan lingkungan. Evaluasi hasil dari setiap langkah pembelajaran dapat mendorong perkembangan pembelajaran ke tahap atau fase berikutnya (Junaedi, 2019). Model ADDIE melibatkan lima tahap utama:

#### **Analisis (*Analysis*):**

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam memahami materi. Temuan utama adalah ada siswa yang kurang memahami tentang materi Mengenal Diriku yang abstrak dan kurangnya media pembelajaran visual di sekolah. Analisis kurikulum juga dilakukan untuk memastikan media sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD.

#### **Desain (*Design*):**

Tahap desain memfokuskan pada pembuatan elemen pada Media Ajar Tas Ajaib, penentuan layout, pemilihan warna, dan pemanfaatan struktur elemen untuk meningkatkan daya tarik media. Pada tahap ini, kuis interaktif berbasis soal uraian dengan tipe soal LOTS untuk membantu siswa berpartisipasi aktif ketika belajar dikelas.

#### **Pengembangan (*Development*):**

Media dikembangkan dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan animasi menggunakan Scan Barcode pada kertas yang ditempel di media, meskipun begitu dalam media kami juga sudah terdapat gambar-gambar yang mendukung dengan materi yang disajikan. Pada tahap ini, prototipe diuji oleh ahli materi dan ahli media. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan, seperti penyesuaian tingkat kesulitan kuis, pemilihan warna yang ramah mata, dan kejelasan materi.

#### **Implementasi (*Implementation*):**

Media diimplementasikan pada 20 siswa kelas 1 SD. Guru berperan sebagai fasilitator dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan media pembelajaran selama proses belajar. Aktivitas



pembelajaran mencakup penjelasan materi menggunakan berbagai gambar yang menarik dan diskusi kelompok berbasis kuis.

**Evaluasi (Evaluation):**

Evaluasi dilakukan secara formatif (setiap tahap pengembangan) dan sumatif (setelah implementasi). Penilaian hasil belajar menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi Mengenal Diriku yang tidak kalah baik dibandingkan metode pembelajaran digital.

**B Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Observasi dan wawancara dilaksanakan ketika mulai menyusun proposal penelitian. Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara secara langsung di SD Islam AL-Mubarak, Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada salah satu guru kelas 1 di SD Islam AL-Mubarak yaitu Ibu Rosi Aurora S.Pd. menyatakan bahwa kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menyesuaikan objek penelitian yaitu kelas 1 dengan menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang disiapkan oleh pemangku kebijakan sebagai pengganti kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka disiapkan untuk mengatasi kebutuhan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman. Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk memberikan kemandirian kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan atau skill peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penelitian ini didasarkan atas temuan di kelas 1 SD Islam Al-Mubarak bahwa minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS masih kurang dan tidak antusias. Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar selalu menggunakan buku pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Dari awal sampai akhir pembelajaran, siswa hanya mengamati dan mendengar dengan sesekali bertanya pada gurunya. Padahal Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang ditandai dengan memberikan materi secara langsung yang dialami siswa atau dilihat siswa (Gani, 2018). Hasil dari tahap analisis berdasarkan observasi dan wawancara guru diperoleh bahwa media pembelajaran konvensional sangat diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran berupa Tas Ajaib. Setelah mengetahui solusi permasalahan, kami melakukan tahap pengembangan media kemudian dilanjut dengan tahap uji coba. Sebelum media diujicobakan ke peserta didik, media pembelajaran ini perlu dilakukan uji validitas terlebih dahulu oleh dua ahli yakni ahli media dan ahli materi, sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media**

Aspek	Indikator	Jumlah	Skor
Tampilan Media	Tampilan media sederhana dan rapi	1	5
	Gambar yang digunakan jelas	1	4
	Ilustrasi yang digunakan menarik	1	5
	Tingkat kejelasan petunjuk media "Tas Ajaib"	1	4
	Kombinasi warna media menarik	1	4
Penggunaan Media	Disajikan panduan penggunaan media	1	5
	Penggunaan bahasa yang jelas	1	5



	Panduan penggunaan media mudah dipahami	1	5
Kesesuaian Materi dengan Media	Media yang dihasilkan sesuai dengan materi identitas Diri dan Keluarga	1	5
	Media memudahkan peserta didik memahami terkait identitas Diri dan Keluarga	1	5
Efektivitas Media	Media mampu menarik perhatian peserta didik turut aktif pada proses pembelajaran	1	4
	Media dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian Identitas diri dan Keluarga	1	5
	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	1	4
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>60</b>

**Hasil perhitungan =  $\frac{60}{65} \times 100\% = 92,30\%$**

Dari aspek media, ahli menyatakan bahwa Tas Ajaib ini cukup mudah dan efektif untuk digunakan. Pengoperasiannya tidak membutuhkan perangkat keras yang rumit, sehingga mempermudah penggunaannya baik oleh guru maupun siswa. Hal ini menjadi nilai tambah dalam mendukung pembelajaran yang praktis dan efisien di kelas I SD. Pada aspek Desain Media Pembelajaran, hasil validasi menunjukkan bahwa desain media sudah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Visual yang digunakan dirancang dengan daya tarik yang tinggi, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Warna-warna cerah dan layout yang rapi menjadi elemen penting yang mendukung keberhasilan media ini dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Elemen-elemen tersebut membantu siswa untuk lebih memahami materi secara visual dan auditori. Sebagai kesimpulan, media Tas Ajaib ini dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran di kelas I SD oleh Ahli Media. Meski demikian, ahli media tetap memberi saran serta masukan untuk lebih menyempurnakan media ini. Dengan adanya revisi tersebut, diharapkan media pembelajaran ini dapat memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran siswa.

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Jumlah	Skor
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	5



	Materi di sajikan dengan jelas dan mudah dipahami	1	5
Kesesuaian Media dengan Materi	Kesesuaian media untuk belajar materi Identitas Diri dan Keluarga	1	5
	Media mempermudah pemahaman materi Identitas Diri dan Keluarga	1	5
Kesesuaian Media dengan IPAS	Kesesuaian gambar dengan materi	1	4
	Media di Desain dari masalah (konteks Identitas) yang dekat dengan peserta didik	1	4
Penyajian Materi	Media mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi dan memvisualisasikan masalah (konteks Identitas) dengan cara yang berbeda	1	3
	Urutan penyajian materi	1	4
	Penyajian materi merangsang keaktifan peserta didik	1	3
	Penyajian materi melatih perbuatan dalam kehidupan sehari-hari	1	4
Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	1	5
	Kebenaran tata bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI	1	4
	Kesederhanaan struktur kalimat	1	4
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>59</b>

$$\text{Hasil perhitungan} = \frac{59}{65} \times 100\% = 90,76\%$$

Pada aspek materi pembelajaran, ahli materi menilai bahwa media ini sudah sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila kelas I SD. Ahli materi juga menyebutkan bahwa penyusunan materi sudah tepat dan mencakup topik-topik yang relevan, seperti materi mengenal

diri yang dikemas secara menarik. Hal ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa, terutama karena materi disajikan dengan bahasa yang sederhana dan visual yang menarik. Penggunaan gambar, ilustrasi, dan adanya lagu-lagu serta video yang disajikan dalam bentuk *barcode* juga menjadi nilai tambah yang membuat siswa lebih antusias untuk belajar. Pada aspek Metode Pembelajaran, media sudah dianggap tepat dan mendukung pembelajaran berbasis praktik. Siswa tidak hanya diajak untuk memahami teori, tetapi juga diberikan kesempatan untuk melihat dan mempraktekkan langsung konsep mengenali dirinya serta lingkungan sekitarnya yang disarankan dalam media Tas Ajaib. Pendekatan ini dinilai mampu membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

**C Hasil Rekapitulasi**

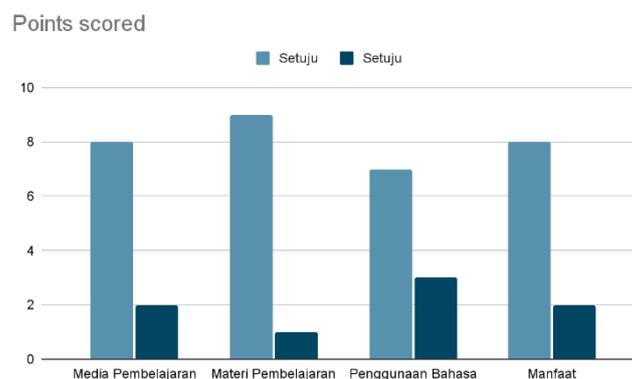
Berikut hasil rekapitulasi dari penilaian oleh kedua ahli terhadap media pembelajaran Media Ajar Tas Ajaib:

**Tabel 4. Hasil Rekapitulasi**

Validator	Rata-rata
Ahli Materi	90,76%
Ahli Media	92,30%
<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>98,33%</b>

Berdasarkan hasil validasi yang ada, disimpulkan bahwa, media Tas Ajaib ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas I SD. Dengan beberapa perbaikan minor, seperti elemen media lebih di 3 dimensikan, kemudian font lebih dirapikan dengan diketik bukan ditulis tangan, media ini dinilai memiliki potensi besar untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan. Media ini juga tidak hanya menarik perhatian siswa saja, namun juga memberikan pengalaman belajar yang berkualitas dan mendalam, walaupun saat ini sudah era digital namun pembelajaran konvensional masih dinilai efektif di era sekarang dengan memberi inovasi pada media ajar Tas Ajaib, dengan adanya *barcode* untuk memudahkan guru dalam mengakses media ajar digital pada Tas Ajaib.

**D Hasil Responden Oleh Peserta Didik**



**Diagram Hasil Responden Oleh Peserta Didik SD Islam Al-Mubarak**

Dalam uji coba media pembelajaran, kami juga mengumpulkan data melalui angket responden, yang dimana angket tersebut diisi oleh 5 siswa kelas I di SD Islam AL- Mubarak. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan penerimaan media Tas Ajaib yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran ini, berfokus pada empat aspek, yaitu Media Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Penggunaan Bahasa, dan Manfaat dari

media tersebut. Hasil angket menunjukkan bahwa pada aspek Media Pembelajaran, delapan siswa memberikan tanggapan "Setuju", dua siswa "Tidak Setuju". Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media pembelajaran tersebut menarik dan mampu mendukung proses belajar dengan baik. Meskipun begitu, perlu ada pengembangan lebih lanjut untuk membuat media lebih inklusif bagi semua siswa.

Pada aspek Materi Pembelajaran, tanggapan siswa sangat positif. Sebanyak tiga siswa menyatakan "Setuju" dan dua siswa "Tidak Setuju". Artinya, materi yang disampaikan melalui Media Tas Ajaib dianggap relevan, mudah dipahami, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Mayoritas memberikan tanggapan setuju, yang menunjukkan kejelasan materi sudah baik. Untuk aspek Penggunaan Bahasa, terdapat tiga siswa yang memberikan tanggapan "Setuju", dua siswa "Tidak Setuju". Siswa merasa bahasa yang digunakan dalam media sudah cukup sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Namun, dua tanggapan tidak setuju menunjukkan adanya ruang untuk penyempurnaan, seperti penggunaan istilah yang lebih familiar bagi siswa.

Terakhir, pada aspek Manfaat, media ini mendapatkan penilaian yang sangat positif dengan empat siswa memberikan tanggapan "Setuju" dan satu siswa "Tidak Setuju". Ini menunjukkan bahwa media Tas Ajaib dirasakan bermanfaat dalam membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menarik. Hasil ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media Tas Ajaib kami telah memberikan dampak positif dalam pembelajaran di SD Islam Al-Mubarak. Dengan evaluasi lanjutan dan penyempurnaan, media ini dapat semakin efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

## Pembahasan

### A. Kevalidan Media Pembelajaran

Uji validitas terhadap ahli menunjukkan bahwa "Tas Ajaib" memenuhi aspek kelayakan berikut:

- Konten: Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum dan mudah dipahami siswa.
- Desain Visual: Tampilan media menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak sekolah dasar.
- Fungsionalitas: Media mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta mendukung proses belajar yang aktif dan menyenangkan.

### B. Keefektifan Media





Implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis hasil belajar, siswa yang menggunakan “Tas Ajaib” memperoleh rata-rata nilai yang baik. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan mereka lebih mengerti secara langsung dibanding dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku.

### C. Kontribusi Terhadap Pembelajaran

Media “Tas Ajaib” membantu mengatasi keterbatasan metode konvensional, seperti kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan rendahnya minat siswa. Dengan adanya elemen interaktif, siswa lebih mudah memahami konsep “Aku Mengenal Diriku”, yang merupakan bagian penting dalam pengembangan karakter. Guru juga merasa terbantu dengan adanya panduan yang sistematis, sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur.

### D. Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan media ini berhasil, terdapat beberapa keterbatasan, seperti:

- Pengujian dilakukan dalam skala kecil (hanya satu sekolah).
- Media berbasis konvensional ini masih memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk menyesuaikan dengan teknologi digital yang semakin berkembang.

## 4. Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Artikel ini membahas tentang penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik, yaitu "Tas Ajaib", untuk membantu siswa kelas 1 SD Islam Al-Mubarak dalam memahami dan mengenal identitas diri serta keluarga mereka. Metode ini diharapkan dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Secara keseluruhan, instrumen validasi media yang telah dinilai dinyatakan bahwa: Media dapat digunakan tanpa revisi. Poin-poin penting yang mungkin dibahas dalam artikel lengkapnya:

- Deskripsi Metode Tas Ajaib: Bagaimana metode ini bekerja, apa saja yang dibutuhkan, dan bagaimana cara mengimplementasikannya di kelas.
- Tujuan Pembelajaran: Selain mengenal identitas diri dan keluarga, tujuan lain dari penggunaan metode ini, seperti meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan sebagainya.
- Proses Pembelajaran: Kegiatan-kegiatan konkret yang dilakukan siswa selama menggunakan metode Tas Ajaib, seperti membawa benda-benda bermakna dari rumah, bercerita tentang benda tersebut, dan berinteraksi dengan teman-teman.
- Hasil yang Diharapkan: Dampak positif yang diharapkan dari penerapan metode ini terhadap perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.



- Evaluasi: Bagaimana efektivitas metode ini dapat diukur dan ditingkatkan.

### Saran

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran kami yaitu “Tas Ajaib”, terdapat beberapa saran yang diberikan setelah kami melakukan observasi. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut: Untuk kertas pada pertanyaan bisa dilaminating atau diberi solasi bening agar lebih tahan lama dan diketik tidak ditulis tangan.

Spinner yang digunakan akan lebih menarik jika dibuat 3 dimensi atau tidak hanya menempel di papannya saja, jadi lebih interaktif.

### 5. Daftar Pustaka

- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). METODE ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Ayuningtyas, A. I., & Paksi, H. P. (2024, 12 13). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “CULTULEARN” BERBASIS APLIKASI PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9).
- Hasran, Lalogiroth, B. F., & Pangalila, T. (2024). Peran Status Sosial Ekonomi dan Dukungan Orang Tua terhadap Performa Akademik Peserta Didik di SMA Negeri 3 Tondano. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.61476/96mpj779>
- Hastuti, D. (2016). STRATEGI PENGEMBANGAN HARGA DIRI ANAK USIA DINI. *JURNAL JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 38. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i2.a5486>
- Hutapea, D. O., Gaol, S. R. L., Sidebang, D. D., Taufiq, T. A., Rachman, F., & Siagian, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran PKn untuk Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 28–32. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Junaedi, D. (2019). Desain pembelajaran model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*, 28, 2-18.
- Koimah, S. M., Zahra, N. A., Prasitini, E., Sasmita, S. K., & Sari, N. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Memenuhi Kebutuhan Belajar Siswa yang Beragam. *Deleted Journal*, 2(2), 58–69. <https://doi.org/10.61476/49j96838>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nugroho, I. A., Nofrida, E. R., Mardiana, R., & Megawati, I. (2024). Peran Kepala Sekolah Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Literasi Sekolah Dasar Yogyakarta. *JOURNAL OF CONTEMPORARY ISSUES IN PRIMARY EDUCATION*, 2(2).
- Prasetyo, H., Kristiyanto, A., & Doewes, M. (2019). The Development of Android-Based Mobile Learning Media in Healthy Lifestyle Teaching Materials for Senior High School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(2). <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v6i2>
- Rejeki, Marta, E., Hasibuan, A. P. G., & Sarifudin. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD Marginal Rambah Hilir. *JURNAL MASYARAKAT NEGERI ROKANIA*, 3(2). <https://doi.org/10.56313/jmnr.v3i2.172>



- Sari, N., Therreshia, A., & Rahmah, S. (2024). Pengaruh Self-Efficacy dan Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *JURNAL ILMU SOSIAL DAN BUDAYA INDONESIA*, 2(2). <https://doi.org/10.61476/cqs16465>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN. *JUTECH Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zahra, N. A., & Koimah, S. M. (2024, Desember). Peran Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Project Based Learning di TK Kelinci. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 2(2).