

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPINKA UNTUK
MEMBERDAYAKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
1 PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA OPERASI
HITUNG DI SDN 03 MADIUN LOR**

Zhafira Agusti Alhilaliyya Dhiya ‘Ulhaq

Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia

zhafira_1902101102@mhs.unipma.ac.id

Ivayuni Listiani

Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia

ivayuni@unipma.ac.id

Pinkan Amita Tri Prasasti

Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur, Indonesia

Pinkan.amita@unipma.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting untuk mengembangkan bakat, minat, dan kepribadian agar memiliki kehidupan yang lebih baik di masa depan dan mampu bersaing dengan dunia luar. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi diri dan mencerdaskan peserta didik. Belajar adalah usaha yang dilakukan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan perilaku positif yang bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik. Pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh harus dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak tentang penalaran logika yang berhubungan dengan bilangan. Setiap jenjang sekolah mengajarkan matematika karena matematika mengajarkan soal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika memiliki peran yang sangat besar dalam kehidupan. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian. Hasil dan pengembangannya adalah media pembelajaran Papinka berbasis Powerpoint (PPT) Hyperlink yaitu sebuah program komputer yang dibuat untuk keperluan presentasi atau menjadi media pembelajaran yang cukup mudah untuk dibuat dan diaplikasikan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan yaitu operasi hitung matematika yang di dalamnya terdiri dari materi penjumlahan dan pengurangan dengan dilengkapi fitur yang canggih di dalamnya yaitu hyperlink yang digunakan untuk membuat pintasan menuju slide lain dalam dokumen yang sama.

Kata kunci: Papinka, Motivasi Belajar, Matematika Operasi Hitung

Abstract

Education is very important to develop talents, interests and personality in order to have a better life in the future and be able to compete with the outside world. The aim of education is to develop self-potential and make students intelligent. Learning is an effort made by students to interact with their environment and produce positive behavioral changes that are cognitive, affective or psychomotor in nature. The knowledge and skills acquired must be able to be used in everyday life. Mathematics is a branch of exact science that involves logical reasoning related to numbers. Every school level teaches mathematics because mathematics teaches questions related to everyday life. Mathematics has a very big role in life. This research was conducted using a qualitative approach. Qualitative research is research that aims to understand the phenomena experienced by research subjects. The result and development is the Papinka learning media

based on Powerpoint (PPT) Hyperlink, which is a computer program created for presentation purposes or as a learning media that is quite easy to create and apply to students regarding the learning material that will be delivered, namely mathematics. calculation operations consisting of materials. addition and subtraction is equipped with advanced features in it, namely hyperlinks which are used to create shortcuts to other slides in the same document

Keywords: Papinka, Learning Motivation, Mathematical Arithmetic Operations

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas yang dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan.¹ Pendidikan sebagai sarana mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, dan siap terhadap segala perubahan. Pendidikan berperan penting untuk mewujudkan sumber daya manusia yang bermoral dan bermartabat.² Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi hal yang wajib dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Proses pembelajaran melibatkan usaha seorang pengajar untuk memastikan terjadinya proses belajar pada murid. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.³

Pentingnya pembelajaran ini terletak pada kemampuannya untuk menginspirasi siswa agar aktif belajar, sementara tujuan pembelajaran harus diidentifikasi sebelumnya. Penting untuk menjaga kendali terhadap seluruh aspek pembelajaran, termasuk kontennya, durasinya, prosesnya, dan hasil yang diperoleh. Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran, antara lain siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas.⁴ Terdapat faktor internal dan eksternal yang keduanya saling memengaruhi dalam proses belajar siswa sehingga dapat menentukan hasil belajar. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar, yang terdiri dari faktor psikologis dan fisiologis. Faktor internal antara lain kecerdasan atau kompetensi siswa, motivasi, minat dan bakat, sikap, kondisi fisik, dan sebagainya.⁵

¹ Ramli Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

² Muh Nasrullah et al., "Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar," *Jurnal Ad'ministrare* 5, no. 1 (July 1, 2018), <https://doi.org/10.26858/ja.v5i1.6490>.

³ Pinkan Amita Tri Prasasti, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun," *Jurnal Pendidikan Edutama* 5, no. 2 (July 29, 2018), <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i2.126>.

⁴ Pinkan Amita Tri Prasasti, "Empowering Science Process Skill and Critical Thinking Through Guided Inquiry in Science Learning," *Proceeding International Seminar of Primary Education* 1, no. 0 (July 11, 2017).

⁵ Pinkan Amita Tri Prasasti, "Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) Disertai Fishbone Diagram (Fd) Untuk Memberdayakan Kemampuan Menganalisis," *Premiere Educandum* 5, no. 02 (2015).

Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran akan menimbulkan komunikasi langsung antara siswa dengan media pembelajaran tersebut, dan antara siswa dengan sumber informasi atau guru secara tidak langsung. Faktanya masih banyak ditemui guru yang tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satu bagian penting dari pelaksanaan pembelajaran yang tidak dapat diabaikan adalah pelaksanaan penilaian. Penilaian tidak hanya dilakukan sesaat, akan tetapi harus dilakukan secara berkala dan berkesinambungan selama proses belajar mengajar. Dalam penilaian, guru harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk mengetahui kemauan belajar peserta didik dan potensi belajar peserta didik sehingga hal itu tentunya harus didukung oleh model penilaian dan metode pembelajaran yang baik dan tepat.⁶

Pembelajaran akan lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran, karena guru akan lebih mudah menyampaikan kepada siswa, sedangkan siswa juga akan lebih mudah dalam menerima pelajaran. Apalagi untuk mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang banyak membutuhkan media, untuk memvisualisasikan materi kepada siswa. Menurut pengamatan pengalaman penulis mengajar matematika di SDN 03 Madiun Lor, siswa masih terfokus pada guru terlebih dalam mata pelajaran matematika materi operasi hitung. Siswa masih sebagai objek pembelajaran, siswa juga masih sering tidak menghiraukan pembelajaran yang sedang berlangsung cenderung bergurau dengan teman sebangkunya.

Masalah tersebut disebabkan karena guru belum memberikan media yang dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi. Siswa kesulitan menerima pembelajaran matematika tentang operasi hitung. Rata-rata nilai masih dibawah KKM. Berdasarkan hasil evaluasi dapat dilihat dan dipahami bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena belum diterapkannya metode dan media pembelajaran siswa secara mandiri, sehingga guru harus mencari suatu metode atau media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih bersemangat untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi guru mata pelajaran matematika di sekolah, teridentifikasi bahwa penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang optimal. Guru cenderung jarang menggunakan media, dan ketika menggunakan, pilihan utamanya adalah media *powerpoint*. Akibatnya, terjadi kejenuhan di kalangan siswa karena semangat mereka hanya muncul pada awal hingga pertengahan pembelajaran. Selanjutnya, kebosanan siswa muncul, menyebabkan mereka terlibat dalam aktivitas lain seperti berbicara dengan teman sekelas atau bahkan tertidur,

⁶ Pinkan Amita Tri Prasasti and Candra Dewi, "Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. Untuk Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (April 2, 2020), <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280>.

mengabaikan penjelasan guru.⁷ Ketidakvariatifan dalam penggunaan media mengakibatkan kurangnya fokus siswa dan kurangnya minat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran yang menyenangkan sulit tercipta. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Khususnya pada materi operasi hitung yang merupakan materi dasar dalam pelajaran matematika yang bersifat abstrak, akan lebih mudah diterima siswa ketika menggunakan media papinka. Perbedaan penelitian tersebut di atas adalah lebih di fokuskan dalam pengembangan media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint (PPT) hyperlink*.

Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Namun dalam proses pembelajaran masih jarang guru memanfaatkan media. Proses kegiatan pembelajaran guru dalam menyampaikan materi masih belum mengoptimalkan inovasi pembelajaran dan menggunakan media yang belum menarik perhatian dan memasukkan konsep pembelajaran kepada peserta didik.⁸

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan. Sesuatu dapat disebut sebagai media pendidikan ketika sesuatu tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting karena media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.⁹

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yaitu media pembelajaran merupakan sarana komunikasi pesan dan informasi yang sangat penting. Komunikasi pesan dan informasi yang jelas penting karena empat alasan: 1) Memotivasi siswa untuk belajar, 2) Meningkatkan dan

⁷ Heny Kusuma Widyaningrum, Cerianing Putri Pratiwi, and Ivayuni Listiani, "Pelatihan Pembuatan Media 3D Dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Sebagai Bentuk Peningkatan Gerakan Literasi Baca Dan Tulis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (February 11, 2021), <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i1.2484>.

⁸ Pinkan Amita Tri Prasasti and Ivayuni Listiani, "Sets: Perspektif Dalam Memberdayakan Science Literacy," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun*, no. 0 (March 28, 2019).

⁹ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran, Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

memusatkan perhatian mereka, 3) Mengatasi keterbatasan indera, lokasi, dan waktu siswa, dan 4) Memungkinkan mereka untuk berbagi pengalaman umum tentang peristiwa di lingkungan siswa.¹⁰

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *kualitatif*. Penelitian *kualitatif* adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian.¹¹ Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara holistik dengan cara *deskriptif* dalam suatu konteks khusus yang alami tanpa ada campur tangan manusia dan dengan memanfaatkan secara optimal sebagai metode ilmiah yang lazim digunakan, yakni motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 1 pada pembelajaran matematika operasi hitung di SDN 03 Madiun Lor yang mengembangkan media pembelajaran papinka dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Penelitian *kualitatif* pendidikan adalah suatu pendekatan penelitian yang bersifat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyektif yang alamiah yaitu dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowboal*, teknik pengumpulan dengan *trianggulasi* (gabungan), analisis data bersifat *induktif/kualitatif*, dan hasil penelitian *kualitatif* lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹²

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink*. Media pembelajaran papinka akan diuji kelayakan terlebih dahulu. Pengujian layak atau tidaknya, awalnya media papinka akan divalidasi terlebih dahulu untuk melihat kevalidan dan kepraktisan. Desain penelitian pengembangan yang dilakukan mengacu pada pengembangan model ADDIE yaitu proses pengembangan pada prosesnya berurutan, hasil evaluasi pengembangan yang telah dilakukan, pada penelitian selanjutnya merupakan tahap awal untuk dilakukan penelitian. Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis web atau *software*, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama yang dilakukan adalah

¹⁰ Dian Novitasari, Ivayuni Listiani, and Pinkan Amita Tri Prasasti, "Efektivitas Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (October 23, 2023), <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2617>.

¹¹ Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020), <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1370526>.

¹² Emy Sohila, *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika* (CV. Cakra, 2021), <https://doi.org/10.31219/osf.io/uzx4g>.

menganalisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum dan analisis materi, analisis dapat dilakukan dengan meninjau masalah yang ada di lingkungan belajar, perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa. Tahap kedua adalah perancangan desain produk dengan membuat *storyboard* yang bertujuan untuk perencanaan konsep pembuatan produk. Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk sesuai dengan permasalahan yang ada agar tercipta media pembelajaran.

Tercapainya tujuan dari pembelajaran dapat dilihat dari keterampilan selama pembelajaran yang didukung oleh hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar, hasil belajar sebagai kriteria keberhasilan suatu sistem pembelajaran. Penguasaan keterampilan yang baik akan menghasilkan hasil belajar maksimal.¹³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi dan informasi mempengaruhi pembaharuan yang pesat dalam pendidikan. Pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian tentang kemajuan teknologi modern dalam memajukan dunia pendidikan, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna.¹⁴ Adapun tahap-tahapannya yaitu:

Tahapan Analisis yang pertama yakni peneliti melaksanakan analisis terhadap karakteristik siswa kelas 1 di SDN 03 Madiun Lor. Hasil observasi tersebut ditemukan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Siswa juga merasa kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung, karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Permasalahan tersebut menjadi pertimbangan, sehingga media ini berisi materi yang disesuaikan dengan karakter siswa kelas 1 SD yang disertai dengan gambar animasi yang mendukung isi dari materi pembelajaran.

Tahap Desain pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan dalam perancangan pembuatan Media Pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* ialah penentuan tujuan, bahan, dan penyusunan kerangka media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink*. Tujuan pembelajaran tersebut mengacu pada kompetensi dasar, yaitu menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan bilangan.

Tahap pengembangan (*Development*) mulai diproduksi sesuai kerangka yang telah disusun. Hasil akhir media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* yakni berbentuk

¹³ Pinkan Amita Tri Prasasti, "Efektivitas Scientific Approach With Guided Experiment Pada Pembelajaran Ipa Untuk Memberdayakan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar," *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (May 12, 2017), <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3623>.

¹⁴ Prasasti, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun."

file *Powerpoint* (PPT) yang akan dimainkan oleh peserta didik. Media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* yang sudah dibuat dan juga dikembangkan selanjutnya akan dilakukan validasi ahli media dan materi untuk memperoleh kritik dan saran untuk mengetahui apakah media pembelajaran Papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* yang dikembangkan layak atau tidak diterapkan disekolah.

Tahapan penerapan (*implementation*) mulai dilakukan persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa dan guru, antara lain yaitu: Tahap uji coba. pelaksanaan uji coba dilaksanakan di ruang kelas 1 SDN 03 Madiun Lor secara tatap muka. Penerapan uji coba media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* dilaksanakan kepada 28 peserta didik kelas 1 SDN 03 Madiun Lor. Angket respon peserta didik diberikan setelah mereka menggunakan media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink*. Hasil dari respon peserta didik tersebut untuk mengetahui kepraktisan media dan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui apakah media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* dapat memberdayakan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan.

Hasil dan pengembangannya adalah media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* yaitu sebuah program komputer yang dibuat untuk keperluan presentasi atau menjadi media pembelajaran yang cukup mudah untuk dibuat dan diaplikasikan kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan yaitu operasi hitung matematika yang di dalamnya terdiri dari materi penjumlahan dan pengurangan dengan dilengkapi fitur yang canggih di dalamnya yaitu *hyperlink* yang digunakan untuk membuat pintasan menuju *slide* lain dalam dokumen yang sama. Fitur tersebut diharapkan pembelajaran akan semakin efektif, menarik, dinamis dan dapat meningkatkan interaksi satu sama lain.

Langkah ketiga yaitu menghitung hasil angket validitas gabungan dengan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{V1 + V2 + V3}{3} = \dots \%$$

Keterangan:

V = Persentase validitas

V1 = Hasil validasi dari ahli media

V2 = Hasil validasi dari ahli materi

V3 = Hasil validasi dari ahli bahasa

Hasil angket respon peserta didik tersebut kemudian di jumlah dan di hitung untuk mengetahui persentase keseluruhan.

$$V = \frac{V1 + V2 + V3 + \dots}{28}$$
$$V = \frac{97,5 + 97,5 + 100 + 100 + 97,5 + 100 + 100 + 97,5 + 100 + 97,5 + 100}{28}$$
$$V = \frac{2780}{28}$$
$$V = 99,29\%$$

Hasil persentase keseluruhan yang diperoleh yaitu 99,29% dan masuk pada kriteria sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* menarik dan layak untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Hasil lembar validasi oleh ahli media maupun ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media dan materi yang ada pada media pembelajaran papinka, yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar (KD) dan indikator. Instrumen angket menggunakan skala likert dengan kriteria skor

Tabel 1. Kriteria Validitas Instrumen Pengetahuan Metakognisi Berdasarkan Rata-Rata Nilai Validator

Kriteria	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan pembahasan, maka kesimpulannya yaitu Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang berisi beberapa tahapan yaitu *Analyze* (Analisis) dengan peneliti menganalisis kebutuhan di SDN 03 madiun Lor melalui observasi. *Design* (Perancangan) peneliti menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan atau merancang produk yang akan dikembangkan, *Develop* (Pengembangan) Peneliti membuat produk dengan saran-saran yang diberikan oleh para ahli media dan materi, *Implement* (Penerapan) peneliti mencoba

mendemonstrasikan produk di kelas dengan menyebarkan kuesioner yang telah disiapkan peneliti, tahap terakhir *Evaluate* (Evaluasi) dengan tahap peneliti mengetahui apakah kekurangan dan kelebihan media pembelajaran Papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink*.

SARAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian yang telah disebutkan di atas, maka berikut terdapat beberapa saran yang diberikan peneliti:

1. Bagi Sekolah

Melalui hasil penelitian yang telah didapatkan, peneliti berharap sekolah dapat menggunakannya sebagai referensi untuk memakai media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Peneliti berharap dapat memberikan masukan kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih bermakna, sehingga daya pikir siswa dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menumbuhkan rasa semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan nilai plus bagi siswa.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lainnya. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian jauh dari kata sempurna, sehingga perlu adanya penelitian selanjutnya untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna. Peneliti dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan media pembelajaran papinka berbasis *Powerpoint* (PPT) *Hyperlink* dengan teknik pembelajaran yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1370526>.
- Karsidi, Ravik. *Media Pembelajaran, Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nasrullah, Muh, Ilmawati Ilmawati, Sirajuddin Saleh, Risma Niswaty, and Rudi Salam. "Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

Zhafira Agusti Alhilaliyya Dhiya 'Ulhaq, Ivayuni Listiani, Pinkan Amita Tri Prasasti: Pengembangan Media Pembelajaran Papinka Untuk Memberdayakan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung di SDN 03 Madiun Lor

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.” *Jurnal Ad'ministrare* 5, no. 1 (July 1, 2018). <https://doi.org/10.26858/ja.v5i1.6490>.

Novitasari, Dian, Ivayuni Listiani, and Pinkan Amita Tri Prasasti. “Efektivitas Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (October 23, 2023). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2617>.

Prasasti, Pinkan Amita Tri. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual Office Mix Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pgri Madiun.” *Jurnal Pendidikan Edutama* 5, no. 2 (July 29, 2018). <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i2.126>.

———. “Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) Disertai Fishbone Diagram (Fd) Untuk Memberdayakan Kemampuan Menganalisis.” *Premiere Educandum* 5, no. 02 (2015).

———. “Efektivitas Scientific Approach With Guided Experiment Pada Pembelajaran Ipa Untuk Memberdayakan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar.” *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (May 12, 2017). <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3623>.

———. “Empowering Science Process Skill and Critical Thinking Through Guided Inquiry in Science Learning.” *Proceeding International Seminar of Primary Education* 1, no. 0 (July 11, 2017).

Prasasti, Pinkan Amita Tri, and Candra Dewi. “Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. Untuk Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (April 2, 2020). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280>.

Prasasti, Pinkan Amita Tri, and Ivayuni Listiani. “Sets: Perspektif Dalam Memberdayakan Science Literacy.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun*, no. 0 (March 28, 2019).

Sohilait, Emy. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. CV. Cakra, 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/uzx4g>.

Widyaningrum, Heny Kusuma, Cerianing Putri Pratiwi, and Ivayuni Listiani. “Pelatihan Pembuatan Media 3D Dengan Menggunakan Media Pop-Up Book Sebagai Bentuk Peningkatan Gerakan Literasi Baca Dan Tulis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (February 11, 2021). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i1.2484>.