

## **Pengembangan Media PAKEM *The Box Of Pinisi* Dalam 4 Pilar Budaya Bugis-Makassar (Sipakatau, Sipakainge', Sipakalebbi, Dan Sipatokkong) Sebagai Pemberdayaan Karakter Siswa Sekolah Dasar**

**Erma Suryani Sahabuddin<sup>1</sup>, Ahmad Syawaluddin<sup>2</sup>, Salsabilla Nurzakinah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>[ermasuryani2001@gmail.com](mailto:ermasuryani2001@gmail.com)

<sup>2</sup>[unmsyawal@unm.ac.id](mailto:unmsyawal@unm.ac.id)

<sup>3</sup>[salsabillahnurzakinahanwar@gmail.com](mailto:salsabillahnurzakinahanwar@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media PAKEM *the Box of Pinisi* sebagai reaktualisasi pembelajaran pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media PAKEM *the Box of Pinisi* sebagai reaktualisasi pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D) dengan desain penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon/tanggapan guru dan siswa serta teknik dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini yaitu pertama menghasilkan produk berupa Media PAKEM *the Box of Pinisi* dengan konten berbasis nilai-nilai kebudayaan lokal Bugis-Makassar dari implementasi *sipakatau, sipakainge', sipakalebbi, dan sipatokkong*. Selain media, penelitian ini menghasilkan *Bo'bo A Jo'jo* artinya buku petunjuk penggunaan media. Kedua, kelayakan media sesuai kriteria skala penilaian kualifikasi produk yaitu pada validasi ahli materi memperoleh kriteria sangat valid. Validasi ahli media memperoleh kriteria sangat valid. Hasil tanggapan/respon guru memperoleh kriteria sangat valid. Sedangkan, hasil tanggapan/respon siswa setelah dilakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memperoleh masing-masing nilai dengan kriteria sangat valid. Dengan adanya penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media PAKEM *the Box of Pinisi* yang lebih menarik lagi minat siswa.

**Kata Kunci:** *media PAKEM the box of pinisi, reaktualisasi pembelajaran, siswa SD.*

### **ABSTRACT**

This research is a research on the development of PAKEM the Box of Pinisi media as a re-actualization of learning for elementary school students. This type of research is research and development or research and development (R & D) with a research design using the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) model. Data collection techniques used were material expert and media expert validation sheets, teacher and student response questionnaires and documentation techniques. The results of this research are the first to produce a product in the form of PAKEM the Box of Pinisi Media with content based on local Bugis-Makassar cultural values from the implementation of *sipakatau, silapakinge', sipakalebbi, and sipatokkong*. In addition to the media, this research produces *Bo'bo A Jo'jo*, which means a manual for using media. Second, the feasibility of the media according to the criteria for the product qualification rating scale, namely on the validation of the material experts, the criteria are very valid. Media expert validation obtained very valid criteria. The results of the teacher's response/response obtained very valid criteria. Meanwhile, the results of student responses after the small group test and large group test obtained each value with very valid criteria. With this research, further researchers can develop PAKEM the Box of Pinisi media which is more interesting for students.

**Keywords:** *media PAKEM the box of pinisi, learning reactualization, elementary School Students.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diukur keberhasilannya bukan hanya dari segi pemahaman siswa, tetapi bagaimana pembentukan karakter yang baik khususnya pada pendidikan jenjang sekolah dasar. Pendidikan karakter wajib ditanamkan dalam menunjang perkembangan intelektual siswa (Kotsonis, 2019). Karakter memiliki kedudukan yang esensial dalam menciptakan generasi emas untuk tahun 2045. Menurut Insani, Dewi, & Furnamasari (2021) menyatakan bahwa karakter menjadi gambaran kualitas diri siswa. Maka dari itu, sebuah gerakan dalam penentuan kualitas siswa sebagai generasi berkarakter menjadi wujud adanya keterampilan berkomunikasi, kolaborasi atau bekerjasama, dan berkeaktifitas yaitu melalui pendidikan karakter (Syarif, dkk, 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng bulan Agustus hingga bulan Desember tahun 2021 yang merupakan penempatan pelaksanaan asistensi mengajar melalui program kampus mengajar angkatan 2, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu pertama, adanya kebiasaan buruk siswa saat di sekolah seperti masih ada beberapa siswa kurang disiplin dalam berpakaian sesuai dengan aturan yang berlaku, terlambat ke sekolah, serta masih ada yang tidak disiplin dalam mengerjakan PR yang diberikan oleh guru. Selain itu, cara berkomunikasi siswa masih kurang baik seperti mengejek dan merendahkan teman sebayanya sendiri. Serta, kebiasaan buruk yang ditemukan guru yaitu siswa mencuri uang temannya sendiri. Masalah kedua, belum adanya inovasi media dengan bertemakan nilai-nilai kebudayaan lokal Bugis-Makassar seperti sipakatau, sipakainge', sipakalebbi dan sipatokkong yang dibuat oleh guru sebagai alat bantu berupa benda yang nyata/konkret untuk memberikan pemahaman kepada siswa di sekolah akan pentingnya penguatan pendidikan karakter dalam implementasi kehidupan sehari-hari. Ketiga, guru membutuhkan variasi pembelajaran dalam membantu memberikan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kebudayaan lokal Bugis-Makassar untuk mengatasi kebiasaan buruk siswa. Salah satunya berupa media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi berupa media PAKEM *the Box of Pinisi*.

Media PAKEM *the Box of Pinisi* merupakan inovasi media yang dikembangkan oleh peneliti sebagai bentuk reaktualisasi

pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Peran media dalam reaktualisasi pembelajaran menempatkan posisi cukup strategis dalam menjadi alat bantu mengajar guru untuk menghasilkan proses interaksi dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Adapun Pemberian nama media ini merupakan ide dari peneliti sendiri. Kata PAKEM terinspirasi dari pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga, penamaan media ini diawali dengan kata PAKEM. Kata *the box of* artinya kotak yang merupakan wujud atau bentuk dari media yang berbentuk kotak. Sedangkan kata

Pinisi digunakan oleh peneliti dalam penamaan media sebagai ikon atau ciri khas dari media yang mengandung salah satu nilai-nilai kebudayaan lokal Bugis- Makassar. Pinisi merupakan sebuah kapal yang digunakan untuk berlayar sejak abad ke-14 (Sutiyono, 2019). Selain itu, ditempat peneliti melakukan penelitian yaitu SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng memberikan makna tersendiri tentang kapal pinisi sesuai dengan kebudayaan yang ada di daerah tersebut. Nilai-nilai itu, antara lain kerjasama atau gotong royong, kerja keras, ketelitian, keindahan, dan religius yang merupakan kebiasaan masyarakat Kabupaten Bantaeng sejak dahulu artinya dengan kerjasama yang baik, kerja keras, ketelitian, keindahan, serta percaya atas Tuhan Yang Maha Esa, Pinisi tidak dapat terwujud dengan baik (Dinny, 2021). Selain media, penelitian ini juga menghasilkan sebuah produk berupa Bo'bo A Jo'jo artinya buku petunjuk penggunaan media PAKEM *the Box of Pinisi* yang dikonsepsi untuk membantu guru dalam menggunakan media dengan mudah, baik, dan benar.

Media ini juga memiliki keunggulan lainnya yaitu permainan dalam media ini dapat dimainkan 10 hingga 20 orang. Keberhasilan peserta didik adalah ketika mampu mencapai kapal Pinisi yang berada ditengah-tengah permainan dengan menjawab seluruh pertanyaan dan melaksanakan segala pernyataan yang berbentuk kartu bergambar dengan konten materi bertemakan sipakatau, sipakainge', sipakalebbi, dan sipatokkong. Bintang merupakan salah satu bonus tambahan nilai ketika siswa berhasil memainkan permainan. Pemberian warna pada media disesuaikan dengan usia peserta didik. Warna-warna yang cerah memberikan efek psikologis besar dalam mendorong perkembangan kognitif anak-anak (Julianto, 2019). Sehingga, warna

merah, kuning, hijau, biru, dan jingga akan menjadi ikon warna media.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu mengetahui cara menghasilkan media dan kelayakan media PAKEM *the Box of Pinisi* Dalam 4 Pilar Budaya Bugis- Makassar (Sipakatau, Sipakainge', Sipakalebbi, Dan Sipatokkong) Sebagai Pemberdayaan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Adapun urgensi dan rasionalis penelitian ini secara teoritis hasil penelitian yaitu pertama, bagi akademik dapat dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan baru dalam menghasilkan media dengan konten berbasis pendidikan karakter yang berkolaborasi dengan unsurunsur kearifan lokal atau local wisdom. Kedua, bagi calon peneliti yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi baru bagi penelitian selanjutnya. Sedangkan Secara praktis hasil penelitian ini yaitu pertama, bagi sekolah sebagai bentuk pertimbangan dalam mewedahi peningkatan kompetensi guru untuk melakukan proses belajar-mengajar dikelas. Kedua, bagi guru media ini dapat digunakan sebagai alat bantu memberikan penguatan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kebudayaan lokal khususnya pada kegiatan aparsepsi di awal pembelajaran. Dan ketiga bagi siswa, media dapat mengedukasi dalam penguatan pendidikan karakter serta memberikan siswa semangat dalam belajar.

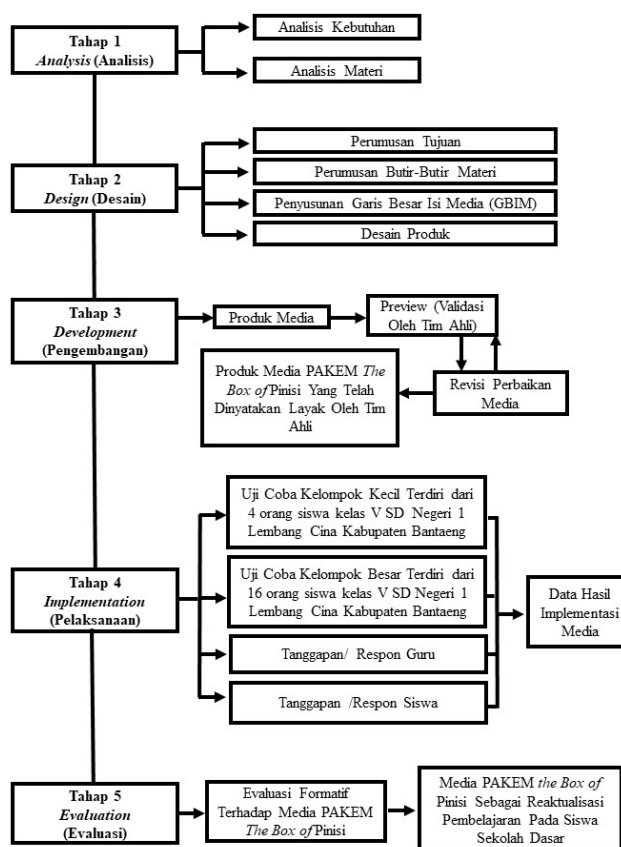
## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R & D). Jenis penelitian ini berorientasi pada produk didalam dunia pendidikan dengan tujuan menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran agar membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan proses mengajar dikelas (Erdiana, 2018). Selain itu, menurut Sugiyono (2019) bahwa penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk berarti memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efesien) atau menciptakan produk baru.

Waktu penelitian ini dilakukan kurang lebih 1 bulan. Dimulai pada bulan Februari sampai bulan Maret Tahun 2022 dengan agenda kegiatan menghasilkan produk, validasi, uji kelompok kecil dan besar, serta respon/tanggapan guru dan siswa. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng.

Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Menurut Sugiyono (2019) bahwa istilah ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek Penelitian yaitu ahli materi, ahli media, guru/wali kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng, serta siswa kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng yang dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar.

Berikut gambar prosedur penelitian pengembangan media.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media PAKEM *The Box of Pinisi*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

1. Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.
2. Angket Respon/Tanggapan Guru dan Siswa.
3. Teknik Dokumentasi.

Teknik Analisis data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari tim ahli, guru, dan siswa, sedangkan data kualitatif berupa evaluasi formatif media. Adapun data kuantitatifnya diolah ke dalam

skala likert menggunakan skor skala empat pada tabel 3.5 dengan acuan tabel konversi menurut Mardapi (2008). Berikut prosedur teknik analisis data penelitian ini:

1. Format instrumen validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon/tanggapan guru

dan siswa menggunakan skala likert dengan skor maksimal 4 poin.

**Tabel 1. Format Pernyataan Skala Likert**

Kategori	Skor	Keterangan
STB	1	Sangat Tidak Baik
TB	2	Tidak Baik
B	3	Baik
SB	4	Sangat Baik

Sumber: Mardapi (2008)

2. Kemudian untuk mengetahui data kuantitatif terhadap seberapa besar persentase hasil kelayakan dari media jika dibandingkan dengan yang diharapkan oleh peneliti digunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2019) yaitu:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan :

Nilai kenyataan = hasil dari instrumen yang telah diisi validator/responden

Nilai diharapkan = hasil skor dari instrumen dengan asumsi setiap butir dijawab sangat baik (SB) atau skor 4.

3. Selain data kuantitatif dihitung, hasil perhitungan tersebut dikonversi menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada tabel 3.6.

## HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan media *PAKEM the Box of Pinisi* telah dilaksanakan mulai bulan Februari-Maret 2022 dengan subjek penelitian 20 orang yang dipilih secara acak dari kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng. Jenis penelitian yang dilaksanakan ialah penelitian pengembangan menggunakan model dari Borg & Gall berupa *research and development* (R & D) yang terdiri dari 5 tahap yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut dijelaskan mengenai hasil dari setiap langkah pengembangan media menggunakan modifikasi model ADDIE.

### 1. Analisis (Analisis)

Tahap awal pada penelitian ini, yakni dengan melakukan analisis yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi.

#### a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan, peneliti telah melakukan analisis guru dan siswa di SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng dengan menemukan beberapa masalah seperti yaitu pertama, adanya kebiasaan buruk siswa saat

disekolah seperti masih ada beberapa siswa kurang disiplin dalam berpakaian sesuai dengan aturan yang berlaku, terlambat ke sekolah, serta masih ada yang tidak disiplin dalam mengerjakan PR yang diberikan oleh guru. Selain itu, cara berkomunikasi siswa masih kurang baik seperti mengejek dan merendahkan teman sebayanya sendiri. Hingga, kebiasaan buruk yang ditemukan guru yaitu siswa mencuri uang temannya sendiri. Masalah kedua, tidak adanya inovasi media dengan berteman nilai-nilai kebudayaan lokal Bugis-Makassar seperti *sipakatau, sipakainge’, sipakalebbi* dan *sipatokkong*. Ketiga, guru membutuhkan solusi. Maka dari itu, solusi peneliti berupa media *PAKEM the Box of Pinisi*.

#### b. Analisis Materi

Analisis materi merupakan tahap menentukan materi yang sesuai untuk digunakan dalam memenuhi kebutuhan pengembangan media. Materi yang dituangkan dalam pengembangan media berupa pemahaman pentingnya pendidikan karakter yang di rancang 3 dimensi berbasis 4 pilar karakter budaya Bugis-Makassar dalam sebuah media *PAKEM the Box of Pinisi*.

### 2. Design (Desain)

Tahap *design* atau desain difokuskan dalam upaya mempelajari masalah dan menemukan solusi penyelesaian masalah melalui langkah-langkah berikut ini.

**a. Perumusan Tujuan**

Tujuan pembuatan media untuk mengatasi permasalahan dilapangan. Berupa penguatan pendidikan karakter. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk memperlihatkan adanya kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di awal pembelajaran dengan menggunakan Media *PAKEM the Box of Pinisi*.

**b. Perumusan Butir-Butir Materi**

Perumusan butir-butir materi untuk media *PAKEM the Box of Pinisi*. didasarkan tujuan penguatan pendidikan karakter (ppk). Sehingga, Peneliti mengkonsep butir-butir materi kedalam 4 pilar budaya Bugis-Makassar berupa karakter *sipakatau*, karakter *sipakainge*, karakter *sipakalebbi* dan karakter *sipatokkong*.

**c. Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)**

GBIM atau Garis Besar Isi Media terbagi atas empat tema karakter yaitu pertama, Karakter *Sipakatau* berisi contoh perilaku baik terhadap orang tua di rumah, guru, dan teman di sekolah. Kedua, Karakter *Sipakainge* berisi contoh melestarikan budaya kita salah satunya batik khas Bugis-Makassar. Ketiga, Karakter *Sipakalebbi* berisi salah satu contoh intrakruikuler yang dapat membantu siswa mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya yaitu kepramukaan. Terakhir, Karakter *Sipatokkong* contoh gambaran “bangga menjadi orang Indonesia dengan bhineka tunggal ika.

**d. Desain Produk**



**Gambar 2. Tampilan Luar Media *PAKEM the Box of Pinisi***



**Gambar 3. Tampilan Dalam *PAKEM the Box of Pinisi***

**3. Development (Pengembangan)**

Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan. Pada tahap pengembangan, dilakukan pengadaan berupa produk media. Selanjutnya, akan dilakukan *preview* atau validasi oleh tim ahli. Media *PAKEM the Box of Pinisi*. dibuat menjadi media konkret atau nyata hal ini disesuaikan dengan penjelasan karakteristik siswa SD pada bagian 2 kajian teori bahwa siswa sekolah dasar menyukai sesuatu yang konkret atau peragaan langsung (Hayati, Fitri, Neviyarni, 2021). Setelah pengembangan produk maka akan dilakukan validasi oleh tim ahli media dan juga tim ahli materi. Sehingga, menghasilkan produk media Pinisi Caraddr yang telah dinyatakan sangat baik atau Sangat Valid oleh tim ahli. Adapun, hasil pengembangan media, sebagai berikut.

**a. Hasil Validasi Produk Oleh Tim Ahli**

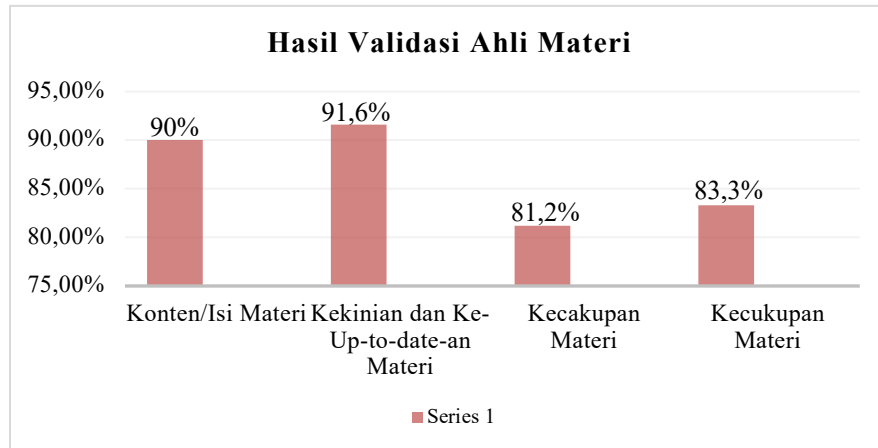
Validasi produk pengembangan media *PAKEM the Box of Pinisi* diuji oleh 2 validator. Masing-masing validator melakukan validasi terhadap materi dan media. Kriteria dalam penntuan subyek ahli yaitu: (1) berpengalaman dibidangnya, (2) berpendidikan minimal S2. Instrumen validasi menggunakan skala likers. Adapun hasil validasi ahli mateeri dan validasi ahli media sebagai berikut:

**1) Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu validator pertama (V1) Ibu Rahmawati Patta, S.Si., M.Pd. pada tanggal 3 Maret 2022 melakukan validasi dan validator kedua (V2) Ibu Siti Raihan, S.Pd., M.Pd.

**Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Konten/Isi Materi	90%	Sangat Valid
Kekinian dan Ke-up-to-date-an Materi	91,6%	Sangat Valid
Kecakupan Materi	81,2%	Sangat Valid
Kecukupan Materi	83,3%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>86,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Gambar 4 tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada tiap-tiap indikator yang dinilai. Indikator konten/isi materi memperoleh 90% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. Indikator kekinian dan ke-up-to-date-an materi memperoleh 91,6%. Indikator kecakupan materi memperoleh skor 91,6% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. Indikator kecukupan materi memperoleh skor 83,3% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid.

Sehingga, kelayakan materi pada media *PAKEM the Box of Pinisi*, secara keseluruhan 86,5% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid.

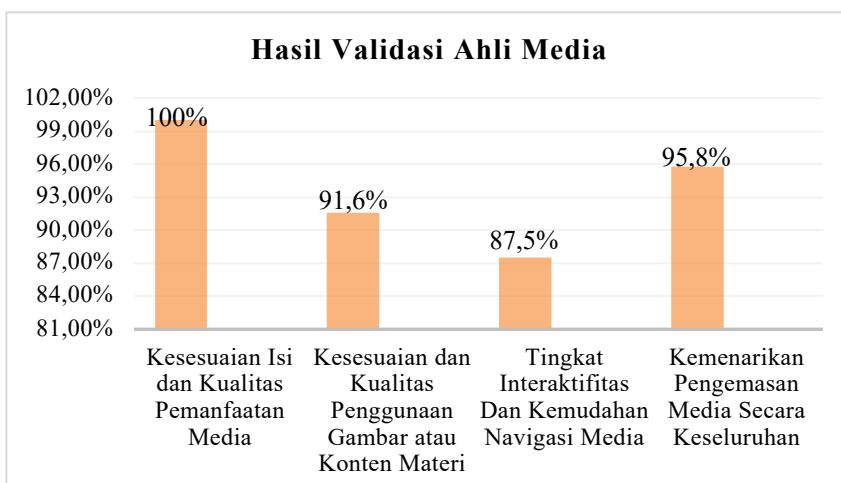
## 2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu validator pertama Ibu Rahmawati Patta, S.Si., M.Pd. pada tanggal 3 Maret 2022 melakukan validasi dan validator kedua Ibu Siti Raihan, S.Pd., M.Pd.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Media

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Kesesuaian dan Kualitas Pemanfaatan Media	100%	Sangat Valid
Kesesuaian dan Kualitas Penggunaan Gambar atau Konten Materi	91,6%	Sangat Valid
Tingkat Interaktifitas dan Kemudahan Navigasi	87,5%	Sangat Valid
Kemenarikan Pengemasan Media Secara Keseluruhan	95,8%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>93,7%</b>	<b>Sangat Valid</b>





**Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Media**

Gambar 5. tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap indikator yang dinilai. Indikator kesesuaian dan kualitas pemanfaatan media memperoleh 100% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. Indikator kesesuaian dan kualitas penggunaan gambar atau konten materi memperoleh skor 91,6% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. Indikator tingkat interaktifitas dan kemudahan navigasi media memperoleh 87,5% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. Indikator kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan 95,8%. Sehingga, presentasi akhir kelayakan media *PAKEM the Box of Pinisi* secara keseluruhan memperoleh 93,7% termasuk kriteria Sangat Valid.

**4. Implementation (Pelaksanaan)**

Tahap *implementation* atau pelaksanaannya dapat dikatakan sebagai tahap penerapan sekaligus pengujian produk baru. Berikut, data hasil *implementation* pengembangan media *PAKEM the Box of Pinisi* di SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng.

**a) Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 4 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng yang dipilih secara acak. Pengambilan data uji kelompok kecil dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa tanggal 8 Maret 2022. Pelaksanaan Uji kelompok kecil terhadap penggunaan media *PAKEM the Box of Pinisi* dilakukan oleh guru/wali kelas V sendiri yaitu Ibu Rachmawati, S.Pd. Sedangkan siswa yang terlibat dalam uji kelompok kecil ada 4 orang.



**Gambar 6. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil**

**b) Uji Coba Kelompok Besar**

Uji coba kelompok besar terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 orang. Sehingga, jumlah siswa yang terlibat dalam uji kelompok besar sebanyak 16 orang siswa kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng yang dipilih secara acak.

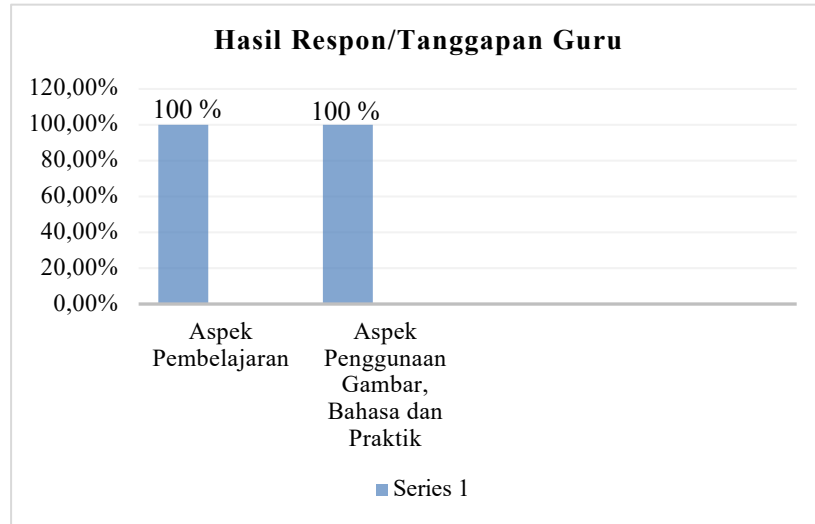


**Gambar 7. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Kelompok Besar**

c) Respon/Tanggapan Guru

**Tabel 4. Data Hasil Angket Respon/Tanggapan Guru**

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Aspek Pembelajaran	100%	Sangat Valid
Aspek Penggunaan Gambar, Bahasa, dan Praktik	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Valid</b>



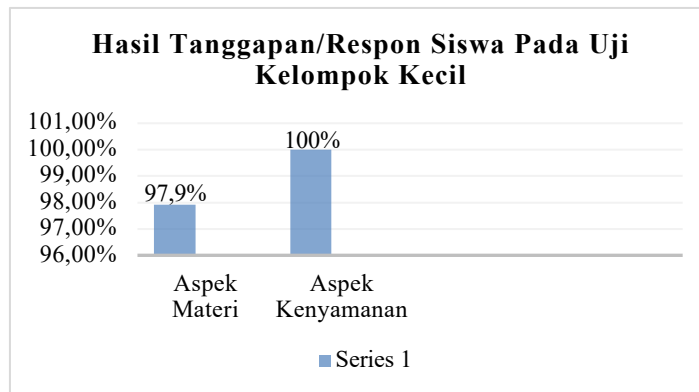
Gambar 8. Hasil Respon/Tanggapan Guru

Gambar 8 tersebut merupakan hasil respon/tanggapan guru terhadap penggunaan media *PAKEM the Box of Pinisi*. Pada tiap indikator atau aspek yang dinilai. Aspek Pembelajaran memperoleh 100% termasuk kedalam kriteria sangat baik/Sangat Valid. Sedangkan aspek penggunaan gambar, bahasa, dan praktik juga memperoleh 100% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. Sehingga persentase akhir secara keseluruhan dari respon/tanggapan guru sebesar 100% termasuk kedalam kriteria Sangat Valid.

d) Respon/Tanggapan Siswa

Uji coba kelayakan media *PAKEM the Box of Pinisi* dilakukan oleh 20 orang siswa kelas V yang dipilih secara acak. Pengambilan data melalui uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa dan uji kelompok besar yang terdiri dari 16 siswa. Pada angket yang diberikan terdiri dari 10 Pertanyaan (P). Adapun hasil uji coba kelayakan, sebagai berikut.

1) Hasil Penilaian Respon/Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Kecil



Gambar 9. Hasil Respon/Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Kecil

Gambar 9. tersebut merupakan hasil respon/tanggapan siswa pada uji kelompok kecil terhadap penggunaan media *PAKEM the*

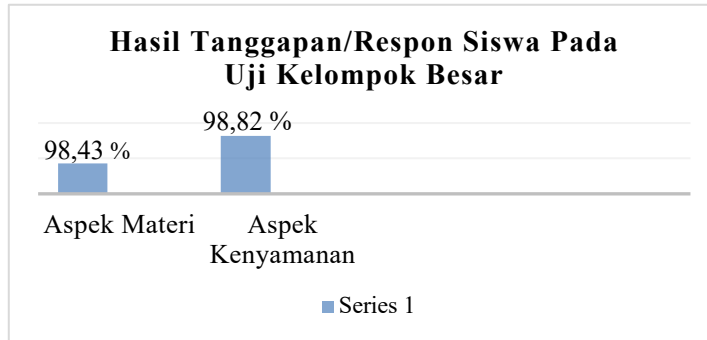
*Box of Pinisi*. Tanggapan/respon yang telah dilakukan siswa pada tiap indikator atau aspek yang dinilai. Aspek materi memperoleh 97,91%



termasuk kriteria Sangat Valid. Sedangkan aspek kenyamanan memperoleh 100% termasuk kriteria Sangat Valid. Maka dari itu, persentasi akhir kelayakan dari

tanggapan/respon siswa secara keseluruhan 98,75% termasuk kriteria Sangat Valid.

**2) Hasil Penilaian Respon/Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Besar**



**Gambar 10. Hasil Respon/Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Besar**

Gambar 10 tersebut merupakan hasil respon/tanggapan siswa pada uji kelompok besar terhadap penggunaan media *PAKEM the Box of Pinisi*. Tanggapan/respon yang telah dilakukan siswa pada tiap indikator atau aspek yang dinilai. Aspek materi memperoleh 98,43% kriteria Sangat Valid. Sedangkan aspek kenyamanan memperoleh 98,82% termasuk kriteria Sangat Valid. Maka dari itu, persentase akhir (kelayakan) dari tanggapan/respon siswa secara keseluruhan 98,59% dengan kriteria /Sangat Valid untuk siswa mendapatkan kegiatan pemberdayaan karakter.

**5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi atau evaluasi formatif. Sehingga, tahap ini menitik beratkan pada komentar/saran terhadap media *PAKEM the Box of Pinisi* sebagai reaktualisasi pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Berikut Komentar/Saran dari guru dan siswa.

a) Guru/ wali kelas V

Ibu Rachmawati, S.Pd. sebagai wali kelas V memberikan komentar dan saran yaitu “Sangat baik digunakan untuk media di semua jenjang kelas. Medianya mnyenangkan dan dapat dicontohi oleh wali kelas I-VI”.

b) Siswa Kelas V

Siswa kelas V sebanyak 20 orang yang telah mengikuti uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memberikan komentar/saran terhadap media *PAKEM the Box of Pinisi*. Tahap *Evaluation* atau evaluasi merupakan tahap terakhir atau final pengembangan media *PAKEM the Box of Pinisi* yang merupakan media bersifat konkret atau non digital. Pengembangan media *PAKEM the Box of Pinisi* sebagai reaktualisasi pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Media ini sangat baik/Sangat Valid digunakan oleh guru dalam pemberdayaan karakter siswa sekolah dasar.

**KESIMPULAN & SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, Adapun kesimpulan dari penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media *PAKEM the Box of Pinisi*. Media *PAKEM the Box of Pinisi* merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai reaktualisasi pembelajaran, khususnya pada penguatan pendidikan karakter (ppk) diawal pembelajaran. Dengan adanya media *PAKEM the Box of Pinisi*, guru dapat lebih mudah memberikan penguatan pendidikan karakter diawal pembelajaran dengan konten

berbasis nilai-nilai budaya lokal *Bugis-Makassar* dari implementasi karakter *sipakatau*, karakter *sipakalebbi*, karakter *sipakainge*, dan karakter *sipatokkong* kepada siswa. Selain media, penelitian ini juga akan menghasilkan sebuah produk berupa *Bo’bo A Jo’jo* artinya buku petunjuk penggunaan media *PAKEM the Box of Pinisi* yang dikonsep untuk membantu guru dalam menggunakan media dengan mudah, baik, dan benar.

2. Kelayakan media *PAKEM the Box of Pinisi* dengan menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu pertama validasi ahli materi memperoleh penilaian kualifikasi produk dengan kriteria sangat valid. Sedangkan validasi ahli media

memperoleh penilaian kualifikasi produk dengan kriteria sangat valid. Kedua berupa hasil angket tanggapan/respon guru memperoleh penilaian kualifikasi produk dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil angket tanggapan/respon siswa setelah dilakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar masing-masing memperoleh penilaian kualifikasi produk dengan kriteria sangat valid. Sehingga, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan oleh guru SD untuk pemberian penguatan pendidikan karakter (ppk). Ketiga teknik dokumentasi berupa absensi siswa kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kabupaten Bantaeng, RPP, serta foto-foto kegiatan penelitian

### B. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli media dan ahli materi serta respon/tanggapan guru dan siswa, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Mengembangkan konten materi pada media PAKEM *the Box of Pini* yang lebih luas.
2. Mengembangkan media PAKEM *the Box of Pini* yang lebih menarik lagi minat siswa.
3. Media PAKEM *the Box of Pini* terintegrasi dengan nilai-nilai lokal budaya Bugis-Makassar berupa *sipakatau*, *sikapakainge*, *sipakalebbi*, dan *sipatokkong*. Maka dari itu, bagi peneliti selanjutnya perlu adanya pengembangan media PAKEM *the Box of Pini* lebih lanjut terkait konten materi berbasis karakter nilai-nilai budaya lokal Bugis-Makassar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dinny, M. (2021). *6 Fakta Menarik Bantaeng Kampung Halaman Pembuat Kapal Pini*. Artikel Liputan 6, Jakarta.
- Djamari, Mardapi. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Erdiana, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran monopoli keragaman Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang. *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter

dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153–8160.

- Julianto, I. N. L. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1–3 Di Kota Denpasar. *In Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, Dan Desain*, 56–64.
- Kotsonis, A. (2019). Safeguarding against failure in intellectual character education: The case of the eristic agent. *Theory and Research in Education*, 17(3), 239–252. <https://doi.org/10.1177/1477878519893955>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sutiyono, W. R. Dan. (2019). Bentuk Kapal Pini Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis Dengan Media Tanah Liat. *Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 17.
- Syarif, I., Elihami, E., & Buhari, G. (2021). Mengembangkan Rasa Percaya Diri Melalui Strategi Peer Tutoring Di Sekolah Dasar. *DuPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 69–77.