



PENGEMBANGAN MEDIA D'NOTO MATERI JENIS PEKERJAAN KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Alfina Fitri Lestari^{1*}, Iqnatia Alfiansyah²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik

*Email : alfinafitrilestarifina@gmail.com

Received: 20 Mei 2023

Article history:

Revised: 20 Mei 2023

Accepted: 20 Mei 2023

Published: 20 Mei 2023

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media D'Noto yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi jenis pekerjaan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang menggunakan tahap model ADDIE yang berisi 5 tahap yakni: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar angket respon peserta didik. Subjek pada penelitian ini adalah 2 validator dosen, 1 validator guru kelas 4, 1 validator guru kelas 5, dan peserta didik kelas 4 UPT SD Negeri 31 Gresik. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media D'Noto memenuhi kriteria kevalidan. Hasil validasi dari 2 validator dosen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,4% yang termasuk dalam kriteria sangat valid, hasil validasi dari 2 validator guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,5 yang masuk dalam kategori sangat valid, dan hasil angket respon 23 peserta didik kelas 4 mendapatkan nilai sebesar 91,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan dari uraian tersebut media pembelajaran D'Noto dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Model ADDIE, Jenis Pekerjaan

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau benda yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi penting yang dapat merangsang pikiran siswa untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara online ataupun offline (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan bahan pembelajaran yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk kegiatan pembelajaran yang efektif. Guru membutuhkan media belajar untuk menambah variasi proses belajar mengajar di kelas agar siswa dapat terus menggunakan metode pembelajaran tanpa merasa bosan.

Media pembelajaran menurut (Sumargiyani & Widayati, 2019 : 147) adalah Segala sesuatu yang digunakan untuk mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan informasi dari pengirim ke penerima untuk membangkitkan minat dan fokus siswa pada pembelajaran. Menurut (Satrianawati, 2018) "media adalah transmisi informasi dan dapat merangsang perasaan penggunanya".

Media pembelajaran sangat berpengaruh ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas, Karena Media dapat dijadikan alat untuk mengatasi keterbatasan waktu seperti halnya kebutuhan yang sesuai dengan situasi dan kondisi dikelas ketika waktu sudah selesai tetapi materi belum terselesaikan dengan baik, oleh sebab itu media bisa digunakan untuk meminimalisir waktu yang dibutuhkan guru dalam menyampaikan isi materi saat sedang belajar mengajar berlangsung.

Menurut UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan ialah usaha sadar dan juga terencana untuk menciptakan iklim belajar dan juga proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, serta keterampilan yang tinggi, bagi dirinya, masyarakat, negara dan juga masyarakat, bangsa, serta negara. Kurikulum yang saat ini digunakan oleh sistem pendidikan



nasional adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 mengadopsi model pembelajaran tematik yang berpusat pada siswa. Konteks untuk mengajar siswa tentang materi jenis pekerjaan ini termuat dalam pelajaran IPS yang terdapat pada mata pelajaran tematik perlu membutuhkan media yang efektif. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yakni membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, mampu memecahkan masalah dan berkompeten dalam kehidupan sosialnya. (Marzuki, 2020).

Pembelajaran Tematik Menurut Majid dalam (Rulyansah & Hasanah, 2018) adalah Pembelajaran Terpadu yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman secara langsung, tidak ada pemisah antar mata pelajaran, menyiapkan konsep dari berbagai mata pelajaran secara fleksibel. Pada kurikulum Sekolah Dasar (SD) tahun 2013, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan dalam satu tema sebagai pemersatu pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. (ADI Sari, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SD Negeri 31 Gresik sudah terdapat media pembelajaran, namun media yang digunakan hanya buku pegangan siswa dan LKS yang berupa penjelasan-pejelasan sehingga membuat para peserta didik mudah bosan. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga para peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang sedang diajarkan dan tidak mudah bosan.

Menentukan media pembelajaran yang efektif sangat sulit untuk dilakukan, karena terdapat beberapa faktor yang membedakan kondisi pada setiap sekolah. (Iqnatia Alfiansyah, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada sekolah tersebut yakni media pembelajaran D'Noto. Media ini diambil dari bahasa Jepang Noto yang memiliki arti buku catatan kemudian diberi awalan huruf D yang merupakan pelengkap kata sehingga mempunyai arti dicatat atau dibuat menjadi catatan. Kalimat tersebut didukung dengan pengertian menurut (Putri & Yani, 2020) dalam bahasa Indonesia kata 'note book' bermakna buku catatan, buku tulis atau buku agenda.

Kata (noto) terbentuk dengan menghilangkan elemen kata akhir, yaitu book dari kata majemuk note book (noto buku). Media pembelajaran D'Noto ini merupakan jenis media dari scrapbook. Scrapbook adalah kegiatan seni menempel foto dikertas dan diberikan tulisan yang singkat dan jelas kemudian dihias sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang kreatif. Media D'Noto akan diterapkan dalam pembelajaran tematik materi jenis pekerjaan kelas 4 UPT SD Negeri 31 Gresik. Media D'Noto dapat digunakan peserta didik untuk lebih memahami materi tentang jenis pekerjaan. Hal tersebut dikarenakan pada media D'Noto terdapat gambaran jenis pekerjaan sehingga dapat menarik perhatian siswa agar lebih semangat dalam menerima pembelajaran di kelas. Media ini akan diterapkan pada pembelajaran tematik sehingga membuat siswa penasaran kemudian termotivasi untuk membaca materi tentang jenis pekerjaan.

Di dalam isi media buku D'Noto atau buku yang berjenis scrapbook ini akan berisikan tentang materi jenis pekerjaan yang berupa gambaran atau menggambarkan macam-macam pekerjaan disekitar kita dan penjelasan singkat yang termasuk dari inti materi untuk memahami konsep. Media D'Noto merupakan jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik.

kelebihan dari buku scrapbook menurut (Dewi & Yuliana, 2018 : 21) yakni buku dapat mencerminkan keunikan dari pemikiran dan kehidupan serta aktivitas penulis, sifatnya konkret dan lebih realistis menunjukkan inti dari permasalahan yang dibahas. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dengan jurnal (Veronica et al., 2018) bahwa kelebihan media scrapbook atau media D'Noto yaitu dapat menarik perhatian siswa dari segi warna, gambar dan desain yang menarik.

Bentuk contoh dapat berupa gambar atau foto kemudian ditempel yang akan menarik perhatian peserta didik untuk memikirkan konsep dari materi tersebut, dengan adanya media D'Noto dapat mengubah pandangan peserta didik mengenai materi berbagai jenis pekerjaan yang ternyata tidak sesulit yang peserta didik bayangkan karena sebenarnya materi ini cukup mudah untuk dipahami apabila penyampaian pesan dari guru itu dapat menarik perhatian siswa dan jelas.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) yakni dengan menghasilkan suatu produk dan menguji validitas produk yang akan dihasilkan (Sugiyono, 2015 : 30). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi).

Tahapan penelitian diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysys)

Pada tahap analisis ini merupakan tahap awal dari model pengembangan ADDIE. Tahap analisis ini terdiri dari: a) Validasi masalah, b) Menentukan tujuan pembelajaran, c) Analisis peserta didik, d) Analisis tugas.

b. Tahap Desain (Design)

Tahap design atau perancangan ini adalah tahap pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini terdiri dari: a) Tahap pemilihan format, b) Tahap pengumpulan materi, c) Tahap rancangan media pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi media. Validasi media pembelajaran ini dilakukan untuk menguji kevalidan dan kelayakan media pembelajaran D'noto.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba secara mandiri kepada peserta didik kelas 4 UPT SD Negeri 31 Gresik untuk mengetahui hasilnya dan memberikan angket respon kepada peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi atau tahap akhir ini peneliti melakukan perbaikan akhir pada media yang sudah diberikan masukan atau saran dari validator ahli media dan validator ahli materi.

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 31 Gresik tepatnya di Jl. Veteran Segoromadu, Kec Kebomas, Kab Gresik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri 31 Gresik dengan jumlah 28 siswa, 15 siswa laki-laki, 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2022-2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni validasi media pembelajaran dan respon peserta didik. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi media pembelajaran dan lembar angket respon peserta didik.

Teknik analisis data menggunakan teknik kevalidan media pembelajaran dan respon peserta didik yang dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Hasil validasi media diukur dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi tersebut dapat dicocokkan dengan kriteria validasi pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Tabel persentase hasil validitas

No.	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100%	Sangat Valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak Valid



2. Respon Peserta Didik

Penilaian respon peserta didik dapat diukur dengan rumus sebagai berikut:

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

$$\text{Presentase Calon User} = \frac{(5 \times \text{SS}) + (4 \times \text{S}) + (3 \times \text{KS}) + (2 \times \text{TS}) + (1 \times \text{STS})}{(\text{Sx}\Sigma) \times \text{Jumlah peserta didik}}$$

Tabel 2 Tabel Persentase Respon Peserta Didik

Skor	Kriteria Validitas
81 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup Baik
21 – 40%	Kurang Baik
0 – 20%	Sangat Kurang Baik

Respon peserta didik pada media pembelajaran D’Noto dikatakan positif apabila skor respon siswa mencapai $\geq 61\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (Analysys)

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 4 UPT SD Negeri 31 Gresik. Peneliti mendapatkan informasi bahwa UPT SD Negeri 31 Gresik sudah menerapkan kurikulum 2013 dan dalam pelaksanaan pembelajaran diketahui bahwa peserta didik tidak bisa memusatkan perhatiannya pada kegiatan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu mengembangkan media atau alat bantu yang bisa menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi jenis pekerjaan.

Peserta didik akan lebih bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung jika menemukan hal yang baru, salah satunya adalah penggunaan media. Seperti media yang baru, yang penuh warna dan gambar yang bermacam-macam. Hal ini dibuktikan ketika melihat secara langsung pada saat proses pembelajaran secara langsung dalam kelas, terlihat saat peserta didik sebagian ada yang kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi.

Pembahasan dari tahap analisis peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media D’Noto materi jenis pekerjaan dapat melengkapi proses pembelajaran di kelas 4 UPT SD Negeri 31 Gresik khususnya pada materi jenis pekerjaan.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain atau tahap perancangan adalah tahap lanjut dari hasil analisis sebelumnya. Media pembelajaran D’Noto ini di desain dengan menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan gambar yang menarik. Pada tahap ini peneliti memilih format yang akan digunakan dalam perancangan desain media pembelajaran, yakni memilih ukuran kertas media D’Noto berukuran A4. Kemudian untuk pemilihan kertas peneliti memilih kertas art paper, karena proses pembuatan media ini membutuhkan kertas yang sedikit tebal.

Peneliti mengumpulkan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran D’Noto. Materi yang dikumpulkan dijadikan dalam sebuah teks. Materi dalam media pembelajaran D’Noto ini adalah pada mata pelajaran tematik khususnya pada tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 5 materi tentang jenis pekerjaan. Teks materi jenis pekerjaan ini dikaitkan dengan lingkungan yang ada sekitar peserta didik yang mencakup kota Gresik. Setelah menyusun semua bahan yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran mulai dari cover awal hingga cover penutup peneliti menyatukan teks menjadi satu



dalam bentuk pdf dengan bantuan aplikasi canva kemudian mencetak file tersebut sesuai dengan halaman atau urutan media pembelajaran D'Noto.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi media terhadap media pembelajaran. Validasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media D'Noto. Media pembelajaran D'Noto divalidasi oleh dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Validator yang bertindak sebagai validator media adalah orang yang ahli dalam bidang media pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli media 1 menunjukkan bahwa proses validasi yang pertama mendapatkan nilai skor total 14 dari skor maksimal 24. Hasil nilai presentase dari skor validasi yang didapatkan skor 14 adalah 58,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses validasi 1 media pembelajaran media pembelajaran D'Noto materi jenis pekerjaan masuk dalam kategori kurang valid yang artinya belum memenuhi kriteria atau indikator keberhasilan, maka dilakukan proses validasi ulang pada validator yang sama.

Hasil dari validator tahap kedua proses validasi menunjukkan bahwa nilai skor yang diperoleh mendapatkan sebesar 20 dan menunjukkan bahwa media pembelajaran D'Noto masuk dalam kategori yang cukup valid. Hasil presentase nilai yang didapat dari skor 20 adalah 83,3%. Perhitungan hasil validasi kedua diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran D'Noto pada materi jenis pekerjaan memenuhi indikator kevalidan media dan masuk dalam kategori cukup valid, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli media II menunjukkan bahwa skor yang diperoleh sebesar 21, maka perhitungan nilai presentase mendapatkan nilai sebesar 87,5% Hasil perhitungan dari ahli media II mengenai skor kevalidan media tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran D'Noto memenuhi indikator keberhasilan atau kevalidan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil dari ahli materi I menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dari proses validasi I mendapatkan nilai skor sebesar 19 dari skor maksimal sebesar 20. Hasil perhitungan proses validasi ahli materi I mendapatkan nilai presentase sebesar 95%. Hasil perhitungan nilai skor dari ahli materi I menunjukkan bahwa media pembelajaran D'Noto masuk dalam kategori sangat valid yang artinya jika dilihat dari segi materi yang disajikan dalam media pembelajaran D'Noto mengenai materi jenis pekerjaan sesuai dengan materi pembelajaran kelas 4, sehingga media pembelajaran D'Noto dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi II mendapatkan skor sebesar 18 dari skor maksimal sebesar 20, sehingga presentase yang didapatkan dari skor 18 adalah 90%. Proses validasi dari ahli media II masuk ke dalam kategori sangat Valid, artinya materi yang ada di dalam media D'Noto sesuai dengan materi pembelajaran jenis pekerjaan sehingga media pembelajaran D'Noto dapat disajikan dalam proses pembelajaran. Hasil dari validasi oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi dapat diperoleh nilai akhir dengan menghitung rata-rata hasil validasi dengan menjumlahkan masing-masing ahli, yakni validator I dengan validator II kemudian dibagi dengan banyaknya validator ahli.

Nilai akhir hasil rata-rata validasi dari ahli media mendapatkan presentase nilai sebesar 85,4% sedangkan nilai akhir dari rata-rata ahli materi mendapatkan presentase nilai sebesar 92,5% yang artinya media pembelajaran D'Noto masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas 4 sekolah dasar.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah tahap peneliti alan melakukan uji coba terhadap peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan di kelas 4 dengan melakukan proses belajar mengajar, tes, dan angket respon peserta didik.

Pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan lembar angket respon siswa terhadap media D'Noto yang sudah digunakan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti.



Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai yang didapatkan dari respon peserta didik mendapatkan nilai 91,5% yang artinya masuk ke dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas 4 UPT SD Negeri Gresik.

5. Tahap Evaluasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yakni perbaikan akhir media yang telah diberikan masukan atau saran dari validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil dari perhitungan presentase dari lembar validasi media serta angket respon peserta didik pada tahap sebelumnya dilakukan untuk menghasilkan hasil media yang valid digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran D'Noto dikatakan media yang berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran karena memenuhi dua kriteria di bawah ini:

a. Kevalidan

Media pembelajaran D'Noto dapat dikatakan valid karena mendapatkan presentase nilai dari ahli media sebesar 85,4% dan dari ahli materi 92,5% yang artinya media D'Noto masuk dalam kategori sangat valid.

b. Respon peserta didik

Respon peserta didik pada media pembelajaran D'Noto layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mendapatkan presentase nilai dari angket respon peserta didik sebesar 91,5% yang masuk dalam kriteria nilai sangat baik.

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran D'Noto dapat diuraikan setelah melihat hasil pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran D'Noto materi jenis pekerjaan untuk siswa kelas 4 SD Negeri 31 Gresik. Media pembelajaran D'Noto ini merupakan media yang dapat membantu menyampaikan materi jenis pekerjaan yang menjelaskan berbagai pekerjaan dan karakteristiknya sehingga dapat mempermudah guru dalam menjelaskan mengenai materi jenis pekerjaan. Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 26 Desember 2022 di kelas 4 UPT SD Negeri 31 Gresik.

Penelitian pengembangan media D'Noto membutuhkan proses validasi media dan validasi materi sebelum tahap uji coba untuk memperoleh data tersebut, peneliti melakukan 4 kali validasi, 2 validasi dari ahli media dan 2 validasi dari ahli materi. Hasil validasi tersebut kemudian dihitung satu-persatu untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran D'Noto, setelah itu media dapat diketahui apakah media tersebut valid atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Indikator kevalidan media menjelaskan bahwa media dikatakan valid apabila skor mencapai $\geq 70\%$.

Hasil validasi yang diperoleh peneliti dari ahli media I pada lembar validasi I menunjukkan skor yang didapatkan sebesar 58,3% dengan kriteria kurang valid. Berdasarkan indikator keberhasilan atau kevalidan media yang telah disampaikan sebelumnya, maka lembar validasi I media D'Noto dilakukan perbaikan dan kemudian divalidasikan ulang kepada validator yang sama, sehingga skor validasi yang didapatkan tahap kedua sebesar 83,3% dengan kriteria cukup valid. Kemudian hasil validasi dari ahli media II mendapatkan skor presentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi I mendapatkan skor presentase 95% dengan kriteria sangat valid dan dari ahli materi II mendapatkan nilai presentase 90% yang artinya media pembelajaran D'Noto masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari validator ahli materi I dan ahli materi II mendapatkan nilai akhir dengan menghitung rata-rata dan mendapatkan hasil presentase sebesar 92,5%, sehingga ditinjau dari segi materi media pembelajaran D'Noto menaatkan kriteria sangat valid.

Adapun hasil dari angket respon yang didapatkan dari peserta didik kelas 4 UPT SD Negeri 31 Gresik mendapatkan hasil sebesar 91,5% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran D'Noto memenuhi kriteria sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. SIMPULAN



Kevalidan media pembelajaran D'Noto dapat dilihat dari nilai yang didapatkan dari validator. Media pembelajaran D'Noto telah dilakukan validasi oleh 4 validator, yakni 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Indikator kevalidan media $\geq 70,01\%$.

Hasil akhir yang didapatkan dari ahli media I dan II mendapatkan nilai presentase sebesar 85,4% dan dari ahli materi I dan II mendapatkan nilai akhir presentase sebesar 92,5% yang termasuk dalam kategori "sangat valid".

Respon peserta didik pada media pembelajaran D'Noto dapat dilihat dari peserta didik ketika pembelajaran di dalam kelas. Hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan hasil presentase sebesar 91,5% yang masuk dalam kategori "sangat baik" untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Gresik, U. M. (n.d.). TIPE WEBBED KELAS IV SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH Arissona Dia Indah Sari. 99–113.
- Iqnatia Alfiansyah. (2021). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Inventa*, 5(1), 121–129. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3548>
- Marzuki, I. (2020). MENGUKUR KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS PESERTA DIDIK TERHADAP ISUE-ISUE SOSIAL MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI (Studi Evaluasi Pada Peserta Didik kelas IV SD Muhammadiyah Manyar). *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 26(2), 30. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v26i2.1470>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, B. D., & Yani, D. (2020). Analisis Pemendekan Gairaigo dalam Komik Detective Conan karya Goshō Aoyama chapter 1000-1040. *Omiyage : Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 3(2), 70–78. <https://doi.org/10.24036/omg.v3i2.159>
- Rulyansah, A., & Hasanah, U. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik berdasarkan Brain based Learning. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 40–57.
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. In Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 407.
- Sumargiyani, & Widayati. (2019). Pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas, September, 145–152.
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16222>