

PENGEMBANGAN MEDIA REPLIKA PETA BUDAYA INDONESIA (PATAYA) DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Afira Isnaini^{1*}, Novialita Angga Wiratama²

^{1,2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: isnainiafira@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan media pataya ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan produk berupa media pataya. 2) Menjelaskan hasil pengembangan media pataya. 3) Mengetahui kelayakan penggunaan media pataya. Untuk mencapai tujuan di atas, penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Hasil pengembangan media pataya ini memenuhi kriteria Sangat Valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 100%, ahli desain media tahap pertama mencapai tingkat kevalidan 78%, untuk selanjutnya tahap kedua mencapai tingkat Sangat Valid 100%. Dan ahli bahasa tahap pertama mencapai tingkat kevalidan 82,8%, dan untuk tahap kedua mencapai tingkat Sangat Valid 97% . Dapat disimpulkan berdasarkan skor rata-rata penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa media pataya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Sangat Valid.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Pataya; Kelas IV SD/MI

PENDAHULUAN

Bahwa variasi dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang dilakukan yang akhirnya menyebabkan tidak terdapat ketertarikan dan semakin tidak termotivasi siswa dalam mengikuti aktifitas belajar. Sehingga banyak ditemui dalam kelas saat proses belajar siswa bergurau dan bercanda sesama temannya, hampir tidak memperhatikan saat guru memberikan penjelasan materi, melamun sehingga minat belajar akan semakin rendah [1].

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang diatur secara sistematis dan dirancang untuk proses belajar siswa. Sehingga dalam suatu pembelajaran yang dilaksanakan merupakan proses pengetahuan maupun materi yang didapat dari buku teks, media cetak, media elektronik, maupun sumber lainnya. [2]

Tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs) adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya, dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan [3].

Media pembelajaran dimaknai atau dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu pembelajaran baik berupa fisik dan non fisik untuk mengarah pada proses yang lebih efektif dan efisien [4].

Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran yang dimaksud adalah media, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran [5].

Materi pembelajaran yang termuat dalam sumber belajar akan lebih mudah disampaikan atau disajikan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian siswa akan mudah menerima materi yang disampaikan [6].

Media Replika peta budaya media yang di buat dari beberapa media yang meliputi peta, replica rumah adat, kartu budaya gambar yang didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, pengelompokan identitas dari 4 berbagai suku bangsa [7].

Kebudayaan adalah hal-hal yang bersangkutan dengan gagasan dan karya manusia akal manusia yang harus dibiasakan dengan belajar serta dari hasil budi pekertinya. [8].

Peta atau maps adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu [9]. Pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkrit-operasional, yaitu masa dimana aktivitas

mental anak terfokus pada obyek-obyek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya [10].

Manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memperluas cakrawala sajian materi, memberikan pengalaman belajar kongkret dan media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan [11].

Syarat media yang baik adalah murah dalam pengelolaan maupun pemelihara, sesuai dengan metode pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, memiliki nilai praktis dalam pemeliharaan dan tersedianya suku cadang peralatan [12].

Prinsip – prinsip desain pesan pembelajaran yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik dan prinsip petualangan. [13]

Pada penelitian yang sudah terpublikasi seperti “Aplikasi Komik” [14]. Pengembangan media pataya belum terlalu banyak di publikasikan maka dari itu peneliti akan meneliti hal ini karena baru untuk dilakukan.

Tujuan peneliti ini adalah untuk Mengembangkan produk berupa media pataya, Menjelaskan hasil pengembangan media pataya, Mengetahui kelayakan penggunaan media pataya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* [15] *Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate education product.* Pengertian tersebut mengemukakan definisi penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Pengembangan media pataya ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi yakni meliputi unsur unsur kelayakan komponen ketepatan isi, Adapun hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi tolak ukur untuk menempurnakan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data dari penelitian ini yakni meliputi : (1) Wawancara

(2) Angket Validasi Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga teknik, yaitu : (1) Analisis deskriptif. (2) Kualitatif & Kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Validator

Pengembangan media pataya dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimulai dengan penyusunan peta menggunakan *coreldraw* yang menghasilkan bentuk desain, dan pada tahap akhir terdapat validitas dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menentukan kelayakan media buku bergambar yang telah dikembangkan.

Pengembangan media pataya ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui review, penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi yakni meliputi unsur unsur kelayakan komponen ketepatan isi, Adapun hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi tolak ukur untuk menempurnakan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba.

a. Hasil validasi media

Hasil penilaian dari ahli media yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek tampilan, aspek kualitas isi, dan aspek penyajian. Dari tabel tersebut diketahui skor yang diperoleh dari keempat aspek adalah 70 dengan presentase skor sebanyak 97% dan dapat disimpulkan bahwa Pataya yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan.

b. Hasil Validasi ahli materi

Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil penilaiandari beberapa aspek. Skor yang diperoleh tersebut adalah 46, presentase skor yang diperoleh sebesar 95% dapat disimpulkan bahwa Pataya yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan. Saran dan masukkan yang perlu diperbaiki dari beberapa aspek tersebut antara lain seharusnya font tulisan lebih besar, untuk kesesuaian tujuan dan materi dalam pataya sudah baik.

KESIMPULAN

Pengembangan media “pataya” yang dapat digunakan sebagai sebuah alternative penerapan pembelajaran yang efektif karna dalam prosesnya siswa lebih tertarik dan dapat meningkatkan minat belajar. Penerapan dan pengembangan media belajar “Pataya” sejatinya

dibutuhkan para tenaga pengajar untuk mempermudah proses belajar mengajar serta agar lebih muda menyampaikan materi kepada para siswa, demikian juga untuk para siswa dengan adanya media pembelajaran mereka akan lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar serta lebih mudah memahami kontekstual materi karna menerima proses penyampaian pembelajaran yang berbeda dari biasanya

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sardiman AM, "Pembelajaran Sejarah Dan Nilai-Nilai Kepahlawanan," *Pap. Pendidik. Sej. Fak. Ilmu Sos. Univ. Negeri Yogyakarta*, pp. 1–8, 2012.
- [2] I. P. S. S. Sribawana, N. Kusmariyatni, and I. I. W. Suwatra, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 5, no. 2, 2017.
- [3] S. Prihatiningtyas, T. Prastowo, and B. Jatmiko, "Implementasi simulasi PhET dan KIT sederhana untuk mengajarkan keterampilan psikomotor siswa pada pokok bahasan alat optik," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 2, no. 1, 2013.
- [4] H. M. Musfiqon, "Pengembangan media dan sumber pembelajaran," *Jakarta PT. Prestasi Pustakaraya*, 2012.
- [5] S. Sadikin, M. I. Al Ghozali, and F. A. Pratama, "Efforts to Improve Reading Ability Using Picture Stories Media," *Action Res. J. Indones.*, pp. 53–63, 2019.
- [6] M. Farida, "Pengaruh kreativitas guru, keaktifan dan motivasi siswa terhadap hasil belajar matematika siswa MI kelas 2 se-Kecamatan Gempol." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2013.
- [7] W. Kusumawardani, A. Yusuf, R. Fitriyari, L. Ni'mah, and R. D. Tristiana, "Family burden effect on the ability in taking care of schizophrenia patient," *Indian J. Public Heal. Res. Dev.*, vol. 10, no. 8, pp. 2654–2659, 2019, doi: 10.5958/0976-5506.2019.02269.1.
- [8] I. Indrawardana, "Kearifan Lokal Adat Masyarakat Sunda Dalam Hubungan Dengan Lingkungan Alam," *KOMUNITAS Int. J. Indones. Soc. Cult.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2013, doi: 10.15294/komunitas.v4i1.2390.
- [9] I. NURFITRIANI, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MEMBACA PETA LINGKUNGAN SETEMPAT (Penelitian Tindakan Kelas Membaca Peta di Kelas IV B SDN Cicadas Barat Kota Bandung Tahun Akademik 2016/2017)." FKIP UNPAS, 2016.
- [10] P. Media, "Pengembangan Media – Vanisa- ||158," no. 2001, pp. 158–164, 2012.
- [11] R. Asyhar, "Developing creative learning media." Jakarta: GP. Press, 2011.
- [12] A. Suparman, "Desain instruksional," *Jakarta Univ. Terbuka*, 2001.
- [13] "C.Asri Budiningsih, 2003 FIRA.pdf."
- [14] D. I. S. Madrasah, "No Title," pp. 121–137.
- [15] A. M. Pengembangan, "Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983)," no. 10, 2019.