PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN REPLIKA PETA BUDAYA PADA MAPEL IPS KELAS IV MINU SUNAN GIRI TAMANAYU

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT, INDONESIA

Riza Umatin Masrifah[1], Rofiqoh Firdausi[2], Melani Albar[2]
Universitas Islam Raden Rahmat Malang[1],
Universitas Islam Raden Rahmat Malang[2],
Universitas Islam Raden Rahmat Malang[3],
rizaummatin@gmail.com
rofiqoh.firdausi@uniramalang.ac.id
ibnu.wagir@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi dengan kurangnya penjelasan konsep awal kemampuan memahami tentang kebudayaan yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa yang membuat siswa tidak terlalu mengerti saat menyelesaikan soal terkait kebudayaan. Penelitian ini memili tujuan Untuk mengetahui Pengembangan dan efektifitas Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pulau Jawa materi kebudayaan. Berdasarkan hasil validasi materi menunjukkan media Replika Peta Budaya memiliki tingkat kelayakan 100% yang termasuk dalam kualifikasi "layak". Hasil validasi media menunjukkan media Replika Peta Budaya memiliki tingkat kelayakan 95% yang termasuk dalam kualifikasi "layak". Hasil uji coba skala besar dilakukan kepada 30 siswa dengan memperoleh presentase siswa 97,5% Sehingga media Replika Peta Budaya dinyatakan dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Replika Peta Budaya, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

The reseach is motivated by a lack of understanding of the intial concept of the abilty to remember about culture in Indonesia, especially on the island of java which makes students confused when solving questions related of culture. Based on the results of material validation is swows that the Cultural Map Replica media has 100% egibility level which is included in the very feasible qualification. The results of a large scale trial were carried out on 30 students by obtaining a student percentage of 77,5% so that Map Replica Media was stated to be very needed and grealty contributed to supporting learning.

Keywords : Curtural Map Replica Media, Social Student Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan faktor terutama dalam mewujudkan kemajuan sesuatu bangsa, sebab maju mundurnya suatu bangsa pada masa saat ini serta masa mendatang hendak sangat di tentukan oleh pembelajaran. Terlebih di era saat ini, orang tidak hendak dapat maju tanpa terdapatnya pembelajaran. Pembelajaran ialah kegiatan yang berlangsung sejauh hidup manusia. Pembelajaran dasar pula diwujudkan buat membagikan bekal dasar yang dibutuhkan buat hidup dalam warga berbentuk pengembangan perilaku, pengetahuan, serta keahlian. Serta membagikan keahlian dasar membaca, menulis, berhitung, pengetahuan serta keahlian yang berguna untuk partisipan didik cocok dengan tingkatan pertumbuhan. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Pengetahuan didapat dengan mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, maupun mengikuti arah tertentu. Belajar juga merupakan suatu cara merubah perilaku menjadi lebih baik. Belajar yang efektif bagi anak anak adalah dengan adanya objek sesungguhnya. Salah satunya berupa gambar. Siswa biasanya lebih tertarik pada gambar dibandingkan dengan tulisan. Karena gambar terkesan lebih berwarna sehingga menarik siswa untuk memperhatikan.[1]

Bertepatan berkembangnya waktu, Pendidikan di Indonesia sudah hadapi kemajuan, di mulai dengan pergantian kurikulum sebagian kali dalam ranah pendidikan di Indonesia. Kurikulum pada hakikatnya yakni sesuatu rancangan acuan pembelajaran yang di keluarkan oleh pemerintah yang di laksanakan dan di terapkan dalam lembaga pendidikan buat sekolah. Pemerintah pula mendefinisikan kurikulum ialah seperangkat rencana daan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan bahan pelajaran, serta tata cara yang di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran buat mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Sampai dari itu, kurikulum sangat berperan berarti dalam suatu pendidikan. Cocok dengan tingkatan perkembangannya, siswa SD belum sanggup menguasai keluasan serta kedalaman masalah- masalah sosial secara utuh, namun mereka bisa diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut. Lewat pengajaran IPS siswa bisa mendapatkan pengetahuan, keahlian, perilaku, serta kepekaan buat mengalami hidup dengan tantangan- tantangannya. Berikutnya diharapkan mereka nanti sanggup berperan secara rasional dalam membongkar masalah-masalah yang dialami. Dalam perihal ini IPS berfungsi selaku pendorong buat silih penafsiran serta persaudaraan antar umat manusia, tidak hanya itu pula memusatkan perhatiannya pada ikatan antar manusia serta uraian sosial.

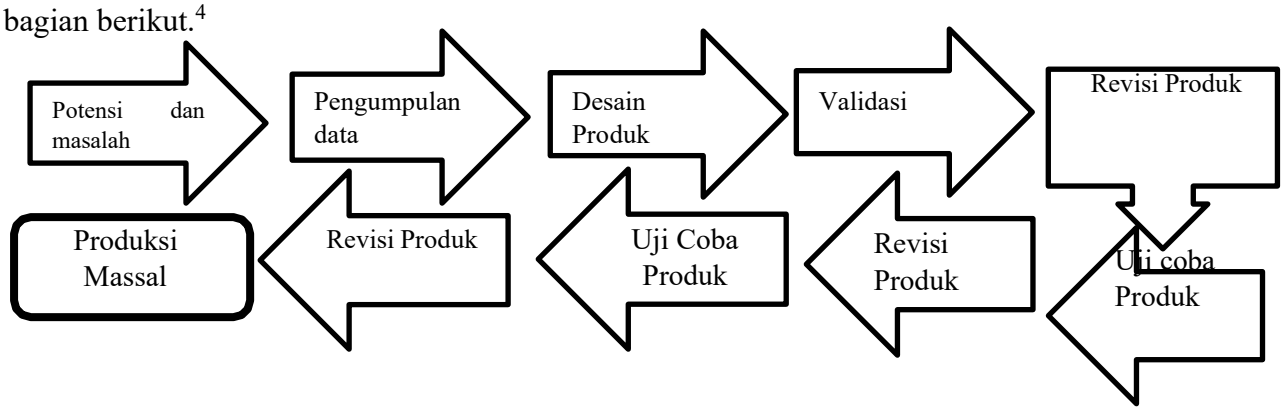
[1] Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014.)

Peneliti melakukan pra penelitian memuat hasil terdapat ketersediaan dalam penunjang pembelajaran kurang memadai dan Guru hanya berpatokan pada buku saja tanpa menggunakan alat bantu media pembelajaran, dan yang terjadi pembelajaran bersifat monoton dan kurang bervariasi sehingga berpengaruh kepada prestasi peserta didik pada pembelajaran Tematik khususnya pada mata pelajaran IPS.[2] Berdasarkan permasalahan di atas, Peneliti akan membuat media pembelajaran yang menarik dan variatif yaitu Replika Peta Budaya khusus Pulau Jawa agar peserta didik lebih semangat lagi dalam belajar dan juga memiliki antusias yang tinggi.

METODE PENELITIAN

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan metode *Research and development (RnD*). Penelitian dan Pengembangan (RnD) berasal dari dua kata yaitu penelitian (*Research*) dan pengembangan (Development). Hal ini merupakan gabungan dua kata kerja yang memiliki tujuan aktifitas. Penelitian (*Research*) adalah suatu mekanisme atau kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang sudah standart dan di akui secara universal. Sedangkan pengembangan (*Development*) berarti suatu aktifitas yang merujuk pada penambahan, peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari suatu kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan.[3]

Mengacu pada model riset serta pengembangan(R&D) bagi Borg n Gall ialah sesi dari prosedural yang hendak dicoba buat membuat serta meningkatkan produk yang dihasilkan. Dalam riset ini, prosedur riset serta pengembangan memakai model Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono. Langkah- langkah riset dan pengembangan bisa dilihat pada bagian berikut.[4]



[2] Hasil observasi Bapak Muh Saifuddin selaku wali kelas IV MINU SUNAN GIRI
[3] Siti Rabiah. *Penggunaan Metode Research And Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Peguruan Tinggi* (Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia). Hal 02
[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D),* (Bandung: Alfabeta, 2015)

Dari bagan diatas, dijelaskan tahap-tahap Prosedur Research and Development (R&D) model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Akan tetapi peneliti hanya mengunakan sampai 7 tahap saja karna dimasa pandemi *Covid-19* ini pemberlakuan penelitian sangat terbatas.

Uji coba produk yang di hasilkan pada penelitian ini bertujuan memperoleh umpan balik secara langsung dari ahli dan mengguna tentang kelayakan produk media yang di kembangkan. Uji coba dalam penelitian ini, terdiri dari empat tahap. Tahapan pertama yaitu uji coba validasi produk melibatkan ahli media, praktisi dan ahli materi. Tahap kedua di lakukan juga setelah tahap validasi kepada ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui media yang di kembangkan memenuhi kriteria kelayakan, dengan melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 3 siswa kelas IV MINU Sunan Giri,, di lanjut dengan uji coba kelompok sedang yang melibatkan sebagian siswa kelas IV MINU Sunan Giri. Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV MINU SUNAN GIRI.

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Validasi Produk

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Replika Peta Budaya ini di ujicoba oleh 2 ahli validasi. Adapun langkah validasi yang dilakukan adalah uji validasi ahli materi oleh Ibu Siti Nurhayatin, S. Pd selaku Guru di MI Miftahul Huda Ngasem dan ahli media yang diminta untuk memberikan saran dari produk pengembangan adalah bapak Aan Sulton M.E.I.

Hasil validasi Materi dan Media

	Validasi ahli Materi	Validasi ahli Media
Skor	39	53
Presentase	97,5	94,64
keterangan	Layak digunakan	Layak digunakan

Hasil analisis data dari angket ahli materi mendapat persentase 97,5%, yang artinya produk pengembangan valid/ layak untuk digunakan. Sedangkan hasil analisisa data angket ahli media 94,64%, yang artinya valid/ layak untuk digunakan, dan analisis data dari uji perorangan memperoleh persentase 92%, yang artinya produk pengembangan valid/ layak untuk digunakan.

Adapun nilai rata-rata kelas tindakan yang menggunakan produk pengembangan adalah 90, sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan produk pengembangan adalah 49,66. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran

Replika Peta Budaya memang valid dan efektif serta layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

Uji Coba Produk

Analisis efektifitas produk media Replika Peta Budaya ini diperoleh dengan memanfaatkan hasil data *pre test* dan *post-test* dengan skala kecil dimana ada perbedaan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media Replika Peta Budaya.

Hasil uji *pre-test* dan *post-test*

No	Nama Responden	Jenis Kelamin	Pre test	Pos test
1	Ababiel Ahmeida	Perempuan	50	90
2	Alfianibillah A	Perempuan	50	90
3	Affan Danish P	Laki-laki	65	90
Rata-rata			38,33	90

Dari hasil pre test yang dilakukan dapat dilihat bahwa skor yang diperoleh siswa berada dirata-rata 38,33. Sedangkan post test yang diperoleh siswa berada dirata-rata 90. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran Replika Peta Budaya berbasis media benda konkret ini dapat meningkatkan kemampuan dalam mempelajari kebudayaan, dan siswa mudah untuk memahami materi Kebudayaan yang disajikan oleh guru.

Uji Kepraktisan

Kepraktisan media mengacu pada kondisi media pembelajaran Replika Peta Budaya Pulau Jawa yang dikembangkan dapat mudah digunakan oleh siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya bahwasanya salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.[5]

[5] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal.240

Deskripsi Produk Media Pembelajaran Replika Peta Budaya

Media pembelajaran Replika Peta Budaya menggunakan bahan yang sangat mudah di cari di sekitar dan memerlukan biaya yang cukup murah. Bahan-bahan yang diperlukan yaitu triplek dengan ukuran 120X60, gabus tipis, banner berisi peta pualu jawa, stiker gambar kebudayaan, kertas karton dan magnet

Adapun identitas media pembelajaran Replika Peta Budaya sebagai berikut:

1. Bentuk : Media Benda Konkrit
2. Judul : Media Pembelajaran Replika Peta Budaya
3. Sasaran : Siswa Kelas IV MINU SUNAN GIRI
4. Pengembang : Riza Umatin Masrifah
5. Tahun Pembuatan : 2021

Adapun tampilan media sebagai berikut:

Gambar 3.1 Banner Pulau Jawa

Gambar 3.2 Kartu Budaya

Gambar 3.3 Petunjuk Penggunaan Media

Adapun penjelasan dari gambar di atas sebagai berikut:

1. Gambar 3.1 berisi Banner Pulau Jawa yang akan di tempelkan di triplekyang di lapisi oleh gabus tipis.

2. Gambar 3.2 berisi gambar-gambar kartu budaya yang akan di pasangi magnet agar bisa di pasang-lepas sesuai tempat yang tersedia di banner
3. Gambar 3.3 yaitu berisi petunjuk gambar dan penggunaan media pembelajaran replika peta budaya.

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran replika peta budaya sebagai berikut:

1. Amati pembelajaran yang sudah di terangkan melalui media.
2. Carilah nama-nama provinsi sesuai dengan petunjuk penggunaan di tempat yang tersedia di banner.
3. Tempelkan kartu budaya yang sesuai dengan pentunjuk di tempat yang di sediakan di banner.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Langkah- langkah dalam pengembangan media pendidikan replika peta budaya pada pendidikan tematik terpadu buat kelas IV MNU Sunan Giri memakai prosedur riset Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono serta cuma dibatasi cuma hingga dengan 7 langkah riset serta pengembangan antara lain, kemampuan permasalahan, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, perbaikan produk, uji coba produk serta perbaikan produk.
2. Efektifitas produk media Replika peta Budaya ini diperoleh dari hasil pre test dan post test dari siswa dengan skala kecil dimana ada perbedaan sebelum dan sesudah siswa menggunakan media Replika peta Budaya. Pada hasil pre test jika dilihat rata-rata nilai 3 siswa yaitu 49,66 dengan kategori sangat kurang dan hasil dari post test dengan rata-rata 90 kategori baik. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media Replika peta Budaya dapat meningkatkan pretasi siswa dan juga lebih memahami Kebudayaan siswa kelas IV khususnya di Pulau Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2014.)

Widyastono, Herry 2014. *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah (Dari Kuikulum 2004, 2006 ke Kurikulum 2013).*

Rabiah, Siti. Penggunaan Metode Research And Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Peguruan Tinggi. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*.

Sugiyono. 2015 *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D),* Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. 2014 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana,