

ARTIKEL ILMIAH

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA
PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**OLEH
LINTANG PRATIWI
A1D114055**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA
PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Diajukan Oleh
LINTANG PRATIWI
A1D114055**

PGSD FKIP UNIVERSITAS JAMBI

ABSTRAK

Pratiwi, Lintang. 2018. *“Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas IV Sekolah Dasar”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jambi, Dosen Pembimbing (1) Drs. Arsil, M.Pd (2) Akmal Arif, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan media peta budaya Indonesia, peta budaya dan Subtema Indahnya Kebersamaan.

Berdasarkan observasi penggunaan media pembelajaran saat ini belum bisa dimanfaatkan secara baik. Dikarenakan belum adanya media yang sesuai dengan tema indahny kebersamaan di kelas IV terutama pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Guru telah menggunakan media gambar. Namun tidak memberikan pengetahuan secara keseluruhan tentang bermacam-macamnya budaya fisik Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Melainkan hanya menjelaskan beberapa budaya daerah tertentu. Sehingga, peneliti melaksanakan upaya pengembangan media peta budaya Indonesia pada tema indahny kebersamaan di kelas IV SDN 55/I Sridadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Mengetahui kevalidan produk peta budaya Indonesia sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Mengetahui kepraktisan produk pengembangan berdasarkan angket guru dan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian ini berupa media peta budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh validator media diperoleh rata-rata 4,6 dalam kategori Sangat Valid. Hasil validasi oleh validator materi diperoleh rata-rata 4,8 dalam kategori Sangat Valid . Setelah layak untuk diuji coba, maka peneliti menguji cobakan kepada 6 orang peserta didik yakni 2 orang berkemampuan tinggi, 2 orang berkemampuan sedang dan 2 orang berkemampuan rendah dengan pengisian angket untuk mengetahui kepraktisan media yang hasilnya setiap siswa memiliki respon positif. Diperoleh hasil rata-rata 4,3 bahwa media sangat mudah digunakan, menarik dan membuat siswa memperoleh pengetahuan tentang berbagai budaya fisik di Indonesia. Hasil angket respon guru diperoleh skor rata-rata 4,7 maka produk ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Maka, media peta budaya Indonesia layak digunakan sebagai media pada tema indahny keberagam di kelas IV Sekolah Dasar.

I. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang agar siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang seluas-luasnya dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak. Sehingga untuk mendapatkan proses pembelajaran yang berkualitas guru memerlukan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sarana fisik yang dimaksud ialah media pembelajaran. Seperti pendapat Munadi (2012: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Sehingga yang dimaksud media pembelajaran merupakan suatu benda maupun makhluk hidup yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan sebagai bentuk komunikasi antara guru dan peserta didiknya.

Pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran saat ini belum bisa dimanfaatkan secara baik. Dikarenakan belum adanya media yang sesuai dengan tema indahny kebersamaan di kelas IV terutama pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Guru menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa. Namun tidak memberikan pengetahuan secara keseluruhan tentang bermacam-macamnya budaya fisik Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Melainkan hanya menjelaskan beberapa budaya daerah tertentu.

Media yang sering digunakan pada tema indahny kebersamaan ialah media gambar karena mudah didapatkan dari internet. Padahal peserta didik kelas IV Sekolah Dasar memerlukan media pembelajaran yang dapat mengeksplor pengetahuannya. Karena tema indahny kebersamaan merupakan salah satu tema yang memegang peranan penting, karena mencakup semua kebudayaan Negara Republik Indonesia dan bagaimana cara menghargai perbedaan kebudayaan tersebut. Agar peserta didik dapat mencintai kebudayaan tradisional Indonesia.

Mengacu pada perkembangan peserta didik sekolah dasar, peneliti menawarkan adanya pengembangan media yang sesuai dengan tahapan operasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan, agar lebih lama mengingat materi yang dipelajari. Media yang ditawarkan berupa media Peta Budaya Indonesia yaitu sebuah peta kepulauan Negara Indonesia lengkap dengan keterangan ketinggian daratan, dalamnya perairan, juga kartu budaya mencakup tarian, alat musik, rumah, pakaian, makanan dan senjata tradisional yang dapat diletakkan sesuai dengan wilayah provinsi dan bisa di bongkar pasang.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian akan dilaksanakan dengan judul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Tema Indahny Kebersamaan di Kelas IV Sekolah Dasar”.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ialah upaya untuk menghasilkan suatu produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya dengan memperbaharui atau menyempurnakan produk tersebut untuk memperbaiki masalah pada proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Tegeh (2014: xii) “Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”. Sedangkan menurut Putra (2013: 67) secara sederhana penelitian pengembangan “didefinisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/stategi/cara, jasa, prosedur

tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna”. Dalam penelitian pendidikan memiliki tujuan untuk menemukan jawaban atas suatu masalah dengan melalui pendekatan dan prosedur ilmiah.

2.2 Media

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media sudah tidak asing dan sering digunakan pada kehidupan sehari-hari. Pengertian media secara umum ialah penghubung yang dapat menghantarkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.

Berbeda dengan dunia pendidikan, pada dunia pendidikan kata media sering dikaitkan dengan komunikasi. Seperti pendapat Munadi (2012: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Sehingga yang dimaksud media pembelajaran merupakan suatu benda maupun makhluk hidup yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan sebagai bentuk komunikasi antara guru dan peserta didiknya.

2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Penggolongan suatu media ditentukan dari sudut pandang karakteristik media tersebut. Media digolongkan menjadi beberapa kelompok, yakni: berdasarkan bentuk dan ciri fisik, berdasarkan indera yang digunakan, berdasarkan pengalaman belajar.

2.2.2.1 Berdasarkan Bentuk dan Ciri Fisik

Berdasarkan ciri fisiknya, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat macam:

1. Media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang memiliki ukuran panjang kali lebar serta hanya dapat diamati dari satu sisi saja. Contohnya bagan, gambar, papan tulis, dan sebagainya.
2. Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media pembelajaran yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan ketebalan/ketinggian serta dapat diamati dari berbagai sisi dan terlihat sama. Contohnya meja, kursi, rumah, gunung dan sebagainya.
3. Media pandang diam, yaitu media yang menggunakan proyeksi untuk menampilkan gambar diam (tidak bergerak). Contohnya foto, tulisan, atau gambar.
4. Media pandang gerak, yaitu media yang menggunakan proyeksi untuk menampilkan gambar bergerak, termasuk media televisi, video, dan film.

2.2.2.2 Berdasarkan Indera yang Digunakan

Berdasarkan indera yang digunakan, media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga macam, yakni media audio (indera pendengaran), media visual (indera pengelihatatan), dan media audiovisual (indera pendengaran dan pengelihatatan). Dari ketiga kelompok media berdasarkan indera yang digunakan dijabarkan kembali secara lebih rinci oleh Sulaiman (Asyar, 2010: 40)

- (1) Media audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya *Audio Cassette Tape Recorder*, dan Radio;
- (2) Media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi;
- (3) Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.
- (4) Media audio *motion* visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televisi, *video tape/cassette recorder* dan *sound-film*;
- (5) Media audio *motion* visual: media lengkap kecuali penampilan *motion*/geraknya tidak ada, seperti *sound-film strip*, *sound slides*, dan rekaman *still* pada

televisi; (6) Media audio semi-motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa mentransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: telewriting dan recorded tetewriting; (7) Media motion visual: silent film (film-bisu) dan (loop film); (8) Media still visual : gambar slides, filmstrips, OHP dan transparansi; (9) Media audio: telepon, radio, tape recorder dan audio disk; (10) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumeric, seperti buku-buku, modul, majalah, dll.

Sedangkan pengelompokan lainnya dibuat oleh Anderson (Asyhar, 2012: 48-49), media dibedakan menjadi sepuluh kelompok, yakni: audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, audio visual gerak, objek fisik, manusia dan lingkungan, serta komputer.

2.2.2.3 Berdasarkan Pengalaman Belajar

Berdasarkan tingkat pengalaman yang diperoleh, ada dua pendapat yang menggolongkan media pembelajaran yakni Thomas dan Edgar Dale. Pendapat Thomas dan Edgar dijelaskan sebagai berikut:

(1) Pengalaman langsung (*the real life experience*). Berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (*first hand experience*) maupun mengamati atau objek sebenarnya. (2) Pengalaman tiruan (*the substitute of the real experience*). Berupa tiruan atau model dari objek atau benda yang berwujud model/prototype tiruan, tiruan dari situasi melalui dramatisasi atau sandiwara dan berbagai rekaman atau objek kejadian. (3) Pengalaman dari kata-kata (*words only*): Berupa kata-kata lisan yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak.

Dale menggolongkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalamannya yang diperoleh peserta didik. jenjang pengalaman disusun dalam bagan yang sering dikenal sebagai kerucut pengalaman Dale (*Dale's cone of experience*). Dalam kerucut pengalaman Dale itu jenjang pengalaman disusun secara urut sesuai dengan tingkat kekongkretan dan keabstrakannya, semakin meengerucut maka semakin abstrak pengalaman belajar peserta didik. Berikut gambarnya (Asyhar: 2010: 39):



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Dale (*Dale's cone of experience*)

Berdasarkan penggolongan media yang telah dipaparkan di atas, media peta budaya Indonesia dilihat dari tinjauan bentuk dan ciri fisik termasuk media tiga dimensi model padat. Jika dilihat dari segi sifatnya, media peta budaya Indonesia tergolong media visual. Media peta budaya Indonesia termasuk kedalam media yang memberikan pengalaman logis atau tiruan, karena media peta budaya Indonesia termasuk kedalam golongan media model tiruan dari bentuk yang sebenarnya. Hal ini didukung tabel pendapat Anderson (Wina Sanjaya, 2008: 213) dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Pengelompokan Media menurut Anderson

NO	KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1	Audio	<ul style="list-style-type: none">• Pita Audio (rol atau kaset)• Piringan audio• Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none">• Buku teks terprogram• Buku pegangan/ manual• Buku tugas
3	Audio-Cetak	<ul style="list-style-type: none">• Buku latihan dilengkapi kaset• Gambar/poster dilengkapi audio
4	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none">• Film bingkai (<i>slide</i>)• Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none">• Film bingkai (<i>slide</i>) suara• Film rangkai suara
6	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none">• Film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none">• Film suara• Video/ VCD/ DVD
8	Benda	<ul style="list-style-type: none">• Benda nyata• Model tiruan (<i>mock up</i>)
9	Komputer	<ul style="list-style-type: none">• Media berbasis komputer, CAI (<i>Computer Assisted Instructional</i>) dan CMI (<i>Computer Managed Instructional</i>)

Tabel pengelompokan media menurut Anderson, menunjukkan bahwa media peta budaya Indonesia yang akan dibuat termasuk juga dalam kategori benda yakni model tiruan. Bentuk media model tiruan selain sesuai dengan tahap operasional konkret juga sebagai bentuk dari pengalaman tiruan yang sebelumnya telah disampaikan dalam kerucut pengalaman Edgar Dale.

2.2.3 Media Tiga Dimensi

Pengertian media tiga dimensi (3D) menurut Asyhar (2012: 47) ialah “media yang penampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal”. Hal ini didukung pendapat Asyhar dan Khairinal (2010: 37) bahwa “media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja”.

Berdasarkan indera yang digunakan media tiga dimensi termasuk golongan media visual. “Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya (Asyhar, 2012: 45)”. Media visual dibagi menjadi 2 macam berdasarkan cara penggunaannya, yaitu media visual non proyeksi dan media visual proyeksi. Media tiga dimensi termasuk ke dalam golongan media visual non proyeksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Asyhar dan Khairinal (2010: 37) yang telah dipaparkan di atas.

Media visual nonproyeksi yang berwujud media tiga dimensi yaitu model dan prototipe. Model dan prototipe merupakan benda tiruan atau pengganti benda yang sesungguhnya. Penggunaan model atau prototipe dalam pembelajaran berguna untuk mengatasi ketersediaan benda yang sesungguhnya, baik keterbatasan biaya maupun karena benda yang sesungguhnya sulit dijangkau.

Sudjana dan Rivai (2011: 156) membedakan model menjadi 6 kelompok yaitu model padat, model penampang, model susun, model kerja, Mock-up, dan diorama. Media peta budaya Indonesia termasuk dalam kategori model padat. Model padat atau *solid model* menurut Sudjana dan Rivai adalah suatu model yang memperlihatkan bagian permukaan luar dari obyek dan memperhatikan bentuk dan pewarnaannya.

Media peta budaya Indonesia adalah media model padat yang merupakan tiruan pulau yang ada di Indonesia. Media ini bukan hanya memberikan informasi tentang bentuk dan struktur kepulauan tetapi juga memberikan informasi tentang keberagaman budaya masing-masing provinsi yang ada di kepulauan tersebut.

2.2.4 Fungsi Media

Media pembelajaran sangat penting sebagai alat komunikasi antara guru dengan peserta didiknya. Tidak hanya berfungsi bagi guru sebagai alat menyampaikan materi pembelajaran, namun media fungsinya besar bagi peserta didik. Menurut Munadi (2012) fungsi media digolongkan menjadi dua yaitu berdasarkan media dan berdasarkan penggunaannya. Berdasarkan media terdapat tiga fungsi yaitu: (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (2) fungsi sematik, (3) fungsi manipulatif dan berdasarkan penggunaannya terdapat dua fungsi yaitu: (4) fungsi psikologis, (5) fungsi sosio-kultural.

2.2.5 Prinsip-prinsip Media

Dalam pemilihan media terdapat beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan. Banyak ahli media yang memberikan pernyataan dan saran tentang prinsip penggunaan media pembelajaran salah satunya menurut Gerlack dan Ely (Asyar, 2010: 81) yang mengajukan lima prinsip pemilihan media. “Kelima prinsip itu ialah: 1) kesesuaian (*appropriateness*); 2) Tingkat kesulitan (*level of sophistication*); 3) Biaya (*cost*); 4) Ketersediaan (*availability*); 5) Kualitas teknis (*technical quality*)”. Sedangkan Asyhar lebih merincikan prinsip-prinsip pemilihan media menjadi sebelas prinsip yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran. Sebelas prinsip tersebut ialah:

- a) Kesesuaian, media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran;
- b) Kejelasan sajian, media yang dipilih harus dapat menyajikan materi sesuai dengan konteks dengan memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya;
- c) Kemudahan akses, media yang dipilih harus dipertimbangkan ketersediaan fasilitas pembantu dalam penggunaannya;
- d) Keterjangkauan, media yang dipilih harus memperhatikan keterjangkauan pembiayaan, baik pembuatan, pengadaan, maupun perawatannya;
- e) Ketersediaan, media yang dipilih harus dipertimbangkan ketersediaannya di lingkungan;
- f) Kualitas, media yang dipilih untuk digunakan sebagai perantara atau sumber informasi, harus terjamin kualitasnya;
- g) Ada alternatif, media yang dipilih haruslah dapat digantikan dengan media alternatif, jika media utama sulit diadakan, diakses, atau dijangkau;
- h) Interaktivitas, media yang dipilih dapat menciptakan sebuah interaksi dua arah antara guru dan siswa;
- i) Organisasi, dalam pengadaan media dukungan organisasi harus dipertimbangkan, karena dukungan organisasi dapat membantu pengadaan ataupun perawatan media;
- j) Kebaruan, media yang dipilih untuk digunakan sebaiknya harus mengalami pembaruan, karena media yang baru lebih menarik perhatian siswa;
- k) Berorientasi siswa, media haruslah sesuai dengan karakteristik siswa, kemampuan siswa, dan tingkat perkembangan siswa. Asyhar (2012: 82-85)

Menurut pendapat Brown, Lewin, dan Haclera (Asyar, 2010: 80) menyebutkan delapan prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Delapan prinsip tersebut diungkapkan dalam beberapa pernyataan dan anjuran, yaitu:

- 1) Tidak ada satupun media, prosedur, dan pengalaman yang paling baik untuk belajar;
- 2) Percayalah bahwa penggunaan media itu sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran;
- 3) Anda harus mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program;
- 4) Media harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaan dengan cara pembelajaran yang dipilih;
- 5) Pemilihan media itu sendiri janganlah tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja;
- 6) Sadarlah bahwa media yang paling baik pun apabila tidak dimanfaatkan secara baik akan berdampak kurang baik atau media tersebut digunakan dalam lingkungan yang kurang baik;
- 7) Kita menyadari bahwa pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar mungkin berpengaruh terhadap hasil penggunaan media;
- 8) Kita menyadari bahwa sumber-sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal-hal yang berkaitan dengan baik atau buruk, tetapi sumber-sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal yang konkret atau abstrak.

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli media, maka pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan dan mencocokkan media yang akan digunakan dengan prinsip-prinsip memilih media tersebut.

2.3 Pembelajaran Tematik Terpadu

Sistem pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik. Poerwadarminta (Majid, 2014: 80) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pengertian di atas sejalan dengan Depdiknas (Trianto, 2011: 147) "Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa".

Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyebutkan, bahwa "Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI." Sistem pembelajaran dalam kurikulum 2013 bercirikan tematik terpadu dan pendekatan saintifik.

2.4 Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Selain pandai mengajar guru dituntut untuk memahami karakteristik peserta didik. Memahami karakteristik peserta didik merupakan bagian pengetahuan yang harus dimiliki seorang guru agar dapat menyampaikan materi sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Setiap manusia secara psikologis memahami tahap pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan pada anak meliputi aspek fisik dan mental.

Menurut Santrok dan Yussen, terdapat lima fase perkembangan pada anak, yaitu: (1) Fase prenatal, saat dalam kandungan dari masa pembuahan sampai dengan masa kelahiran, (2) Fase bayi, yaitu saat perkembangan yang berlangsung sejak lahir sampai usia 18 atau 24 bulan, (3) Fase kanak-kanak awal, fase perkembangan yang berlangsung sejak akhir masa bayi sampai usia lima atau enam tahun, (4) Fase kanak-kanak tengah dan akhir, fase perkembangan yang berlangsung sejak kira-kira umur enam sampai sebelas tahun, (5) Fase remaja, masa perkembangan yang merupakan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa awal.

Usia anak Sekolah Dasar 6-12 tahun. Havighurst akan menjelaskan masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah, yang memiliki tugas-tugas pengembangan.

Menurut Havighurst (Susanto, 2013: 72), tugas-tugas pengembangannya ialah: (1) Belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari, (2) Membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organisme yang sedang tumbuh kembang, (3) Belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya, (4) Belajar peranan sosial yang sesuai sebagai pria atau wanita, (5) Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari, (6) Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai, (7) Mencapai kebebasan pribadi, (8) Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

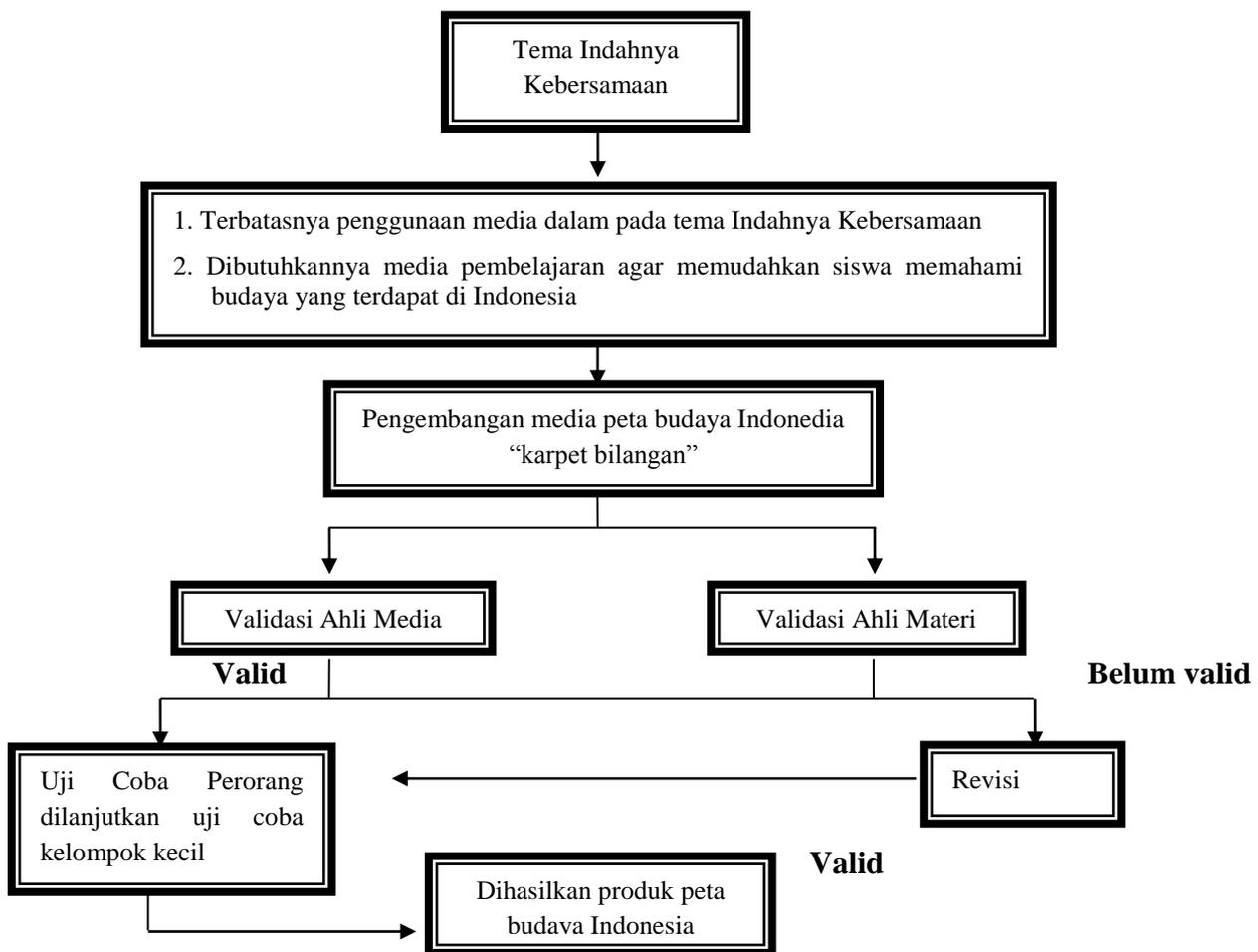
Menurut Susanto (2013: 73) “Perkembangan mental pada anak Sekolah Dasar, yang paling menonjol ialah perkembangan intelektual, bahasa, sosial, emosi, dan moral keagamaan”. Pada perkembangan intelektual, anak sudah dapat merespon dengan melaksanakan tugas-tuganya seperti membaca, menulis, dan menghitung (calistung). Pada perkembangan bahasa, selain meniru ucapan/ perkataan yang didengar anak sudah dapat berkomunikasi dengan kalimat yang lebih sempurna, serta dapat mengajukan pertanyaan. Menurut Abin Syamsyuddin (Susanto, 2013: 74) “pada awal masa ini (usia 6-7 tahun), anak sudah menguasai sekitar 92.500 kata, dan pada masa akhir (usia 11-12 tahun), anak telah dapat menguasai sekitar 50.000 kata”. Pada perkembangan sosial, anak mulai perluasan hubungan dengan teman sebaya, telah bisa bekerja sama dan peduli terhadap orang disekitarnya. Pada perkembangan emosi anak telah mengetahui pengungkapan emosi tidak boleh sembarangan dan pengungkapan emosi yang kasar tidak diterima masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yusuf (Susanto, 2013: 76), “pada usia sekolah dasar ini anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya”. Pada perkembangan moral, anak sudah bisa mengikuti peraturan yang berlaku di rumah dan sekolah.

Usia peserta didik kelas IV antara 9-11 tahun. Berdasarkan pendapat Santrok dan Yussen peserta didik kelas IV termasuk fase kanak-kanak tengah dan akhir. Peserta didik kelas IV telah memiliki tanggung jawab terhadap tugas-tugasnya seperti pendapat Havighurst yang telah dipaparkan.

2.5 Kerangka Berpikir

Peserta didik merupakan subjek belajar, karenanya siswa menjadi fokus dari setiap usaha pendidikan. Maka di dalam proses belajar mengajar siswa harus diberi kesempatan untuk terlibat aktif dan tidak hanya semata-mata pemberian informasi searah dan menyimak tanpa ada kegiatan untuk mengembangkan secara kreatif ide maupun sikap dan keterampilan secara mandiri. Ini berarti bahwa cara-cara pemberian informasi dan suasana dimana interaksi itu berlangsung lebih penting dari pada informasi itu sendiri.

Penggunaan media model tiruan dalam suatu proses pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku merupakan hal yang sangat penting dalam pemahaman tentang beragamnya budaya Indonesia belajar peserta didik. Dengan demikian apabila aplikasi penggunaan media model tiruan pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku, maka pembelajaran akan lebih menyenangkan baik prosesnya maupun hasilnya.



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono,2014:407). Langkah–langkah dalam mengembangkan media peta budaya Indonesia pada tema indah nya kebersamaan dilakukan dengan mengikuti model pengembangan *ADDIE* (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*)

3.2 Prosedur Pengembangan

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dalam arti mampu meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu rancangan yang baik. Dalam penyusunan rancangan, berbagai hal harus diperhitungkan, baik menyangkut materi (*content*), tampilan dan aspek bahasa serta tujuan yang hendak dicapai. Adapun langkah-langkah pengembangan model *ADDIE* yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas IV SDN 55/I Sridadi. Uji coba pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik.

3.4 Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pada tahap validasi produk, data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dari hasil penilaian produk oleh validator. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, kritik dan saran ahli untuk perbaikan media peta budaya.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan *skala Likert* diberikan ke ahli media dan ahli materi untuk melihat kevalidan sedangkan respon guru dan respon peserta didik berkaitan dengan kepraktisan penggunaan produk.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik. Selanjutnya data kualitatif diperoleh dari masukan dari validator dan guru. Dimana tanggapan, saran, dan masukan dari ahli tersebut dipertimbangkan dan dianalisis untuk perbaikan produk.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar

Setelah melalui proses pengembangan yang tahapannya meliputi: pertama peneliti menganalisis, mendesain, mengembangkan, menerapkan dan terakhir tahap evaluasi. Pada tahap analisis peneliti menganalisis karakteristik siswa serta pembelajaran 1 pada subtema keberagaman budaya bangsaku di Sekolah Dasar. Tahap desain media pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku ini mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar serta sasaran tujuan pembelajaran yang akan dicapai, membuat spesifikasi awal produk, serta menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan. Dari desain yang telah dibuat, maka dikembangkanlah media peta budaya Indonesia. Pada tahap pengembangan, produk awal divalidasi oleh validator media dan validator materi. Validasi merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan. Hasil penilaian validasi dari validator media menyatakan sangat baik dan media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid dan berarti produk tersebut sudah layak diujicobakan. Kemudian saran dan komentar dari tim ahli sebagai masukan bagi peneliti untuk merevisi produk tersebut.

Pada komentar dan saran yang diberikan validator pada validasi yang harus diperbaiki meliputi:

1. Lembar validasi yang tidak sesuai

Lembar validasi ahli media diperbaiki validator, yang tidak dibutuhkan harus diubah seperti karakteristik peserta didik sebaiknya tidak dibahas pada lembar validasi. Sehingga peneliti merevisi lembar validasi seperti yang telah disarankan validator.

2. Kepraktisan kartu budaya

Sebelum melakukan validasi kartu budaya Indonesia hanya bisa dilihat pada satu sisi. Pada saat validasi, validator menyarankan agar peneliti membuat kartu budaya dengan timbal balik agar memudahkan guru saat mengajar dan siswa untuk melihat media tersebut. Saran validator sesuai dengan pendapat Asyhar (2012: 81) yakni kriteria media pembelajaran yang baik perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah “1) jelas dan rapi, 2) bersih dan menarik, 3) cocok dan sasaran, 4) relevan dengan topik yang diajarkan, 5) sesuai dengan tujuan pembelajaran, 6) praktis, luwes dan tahan, 7) berkualitas baik, 8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar”.

4.2 Kepraktisan Media Peta Budaya Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar

Produk yang sudah dikategorikan valid, kemudian diujicobakan pada subjek penelitian, yakni 6 orang siswa dan walikelas IV C di SD Negeri 55/I Sridadi semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pembelajaran dilakukan dengan penggunaan media peta budaya Indonesia telah dikembangkan dan dikatakan valid untuk menunjang proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan satu kali pertemuan. Dalam pembelajaran siswa menggunakan media pembelajaran untuk untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran tersebut. Menurut Sukardi (Rifai, 2011:3) pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek kemudahan penggunaan, dapat digunakan sewaktu-waktu, waktu singkat, cepat, sebagai pengganti atau variasi serta biaya murah jika hendak menggunakannya.

Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran pada proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan pengisian angket oleh peserta didik dan guru untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Pengisian angket menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran 1 yang membahas tentang berbagai budaya di Indonesia. Siswa mudah menggunakan media tersebut dengan bimbingan guru ataupun secara mandiri, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media peta budaya Indonesia dalam penggunaannya sangat mudah dan memiliki kemenarikan yang membuat siswa mengeksplor kegiatan belajarnya dengan sebuah percobaan. Media peta budaya Indonesia mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan tentang berbagai kebudayaan fisik di Indonesia meliputi: rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian, alat musik tradisional, serta makanan khas dari berbagai provinsi di Indonesia. Setelah mendapatkan rata-rata dari pengisian angket peserta didik dan guru untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan peneliti melakukan paparan hasil observasi langsung saat proses pembelajaran. Paparan hasil tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa terlihat antusias belajar, hal ini dibuktikan dengan respon positif dari siswa yang menuangkan perhatiannya saat proses pembelajaran.
2. Siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna dengan melakukan sebuah percobaan, hal ini dibuktikan dengan siswa yang belum melakukan sebuah percobaan dengan media tersebut, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dengan menggunakan media tersebut.
3. Siswa dapat mendeskripsikan dan menyebutkan berbagai budaya fisik di Indonesia dengan benar, karena peneliti mengajukan beberapa pertanyaan dan dapat dijawab dengan tepat.
4. Siswa tidak kebingungan saat menggunakan media, semua siswa bisa menggunakan media dengan mudah dan benar.

Dengan demikian berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media peta budaya Indonesia dengan tingkat validitas yang sangat valid. Proses validitas dianggap valid setelah melalui pemeriksaan pakar dan perbaikan sesuai saran pakar, (Muljono, 2011:8). Sehingga media peta budaya Indonesia sangat mudah digunakan dan mampu membuat peserta didik antusias dalam belajar, peserta didik dapat mempraktikkan sebuah percobaan sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna dalam belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan mempunyai daya tarik bagi peserta didik. Daya tarik biasanya ditandai dengan kecenderungan siswa untuk terus dan tetap belajar (Simanjuntak,2011).

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media peta budaya Indonesia maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran tematik pada tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV Sekolah Dasar dikembangkan dengan menggunakan Model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Pengembangan media peta budaya Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran dengan tingkat kevalidan “sangat baik” dengan rata-rata 4,6.
3. Pada penelitian pengembangan ini diketahui kepraktisan media peta budaya Indonesia yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru maupun siswa sehingga membuat siswa mudah memahami pembelajaran 1 subtema keberagaman budaya bangsa yaitu membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang berbagai macam budaya fisik beserta wilayahnya setelah menggunakan media peta budaya Indonesia.

5.2 Rekomendasi Pengembangan

1. Ketersediaan media pembelajaran yang berkualitas dapat menunjang sebuah proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Penulis menyarankan kepada guru kelas dapat menggunakan media pembelajaran pada tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Penulis menyarankan untuk penelitian pengembangan berikutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Serta lebih banyak membahas berbagai kebudayaan agar menanamkan sikap cinta tanah air kepada peserta didik.

Penulis juga mengharapkan kepada kelompok kerja guru (KKG) agar saling mengayomi untuk mempersiapkan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, H.A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan*. Universitas Yogyakarta.
- Asyar, Rayandra dan Khairinal. 2010. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Kiswandari, S. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Seyegan*. Skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Muljono, P. 2011. Diakses 28 Februari 2018. *Penyusunan dan Pengembangan Instrumen Penelitian*.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai, H. 2011. *Praktikalitas Modul Berbasis Masalah pada Perkuliahan Kalkulus I di Stkip PGRI Sumatera Barat*. Jurnal. Padang: Stkip PGRI.
- Sari, A.D.R. 2015. *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SDN Rejosari Gunungkidu*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan Research And Development*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendikbud. 2013. Undang-Undang Nomor No. 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI: Permendikbud.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Tegeh, M, Jampel, N, Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirtarahardja, Umar dan Sulo, La. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuni, N. 2014. Diakses 28 Februari 2018. *Uji validasi dan Reliabilitas*. <http://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-a-s-d-a-n-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/>