

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PETA BUDAYA SUB POKOK  
BAHASAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS V  
SD NEGERI CURAHSAWO**

**Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Ani Anjarwati, Dian Rahmawati**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Panca Marga

<sup>1</sup>yanti.rps@gmail.com, <sup>2</sup>anianjarwati.upm@gmail.com, <sup>3</sup>Dianrahmawati356@gmail.com

**Abstrak**

Materi keanekaragaman suku dan budaya pada kelas V sekolah dasar tergolong sulit karena pembelajaran yang dominan menghafal. Hal ini mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran IPS yang sesuai dengan karakteristik siswa. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Langkah penelitian ini, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) validasi produk, (4) desain produk, (5) uji coba, dan (6) produk akhir. Dari hasil uji coba produk terdiri atas uji coba awal dan uji coba terbatas. Uji coba awal terdiri atas validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mencapai 89% dan hasil validasi media mencapai 86%. Uji coba terbatas dilakukan kepada guru dan siswa. Hasil rata-rata angket kepraktisan guru dan siswa 86,45%. Hasil angket kemenarikan siswa 88,1%. Hasil evaluasi siswa 82%. Berdasarkan hasil diatas, media pembelajaran berbasis peta budaya telah praktis, menarik, dan efektif. .

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, dan Peta Budaya.**

**PENDAHULUAN**

Pendidikan yang bermutu merupakan harapan dari banyak pihak, baik pihak pemerintah, orang tua maupun siswa itu sendiri. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39 ayat (1) dijelaskan bahwa tenaga kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. Merupakan tugas dari seorang guru untuk melakukan suatu pengembangan yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Pengembangan tersebut dapat berupa pengembangan bahan ajar, pengembangan evaluasi, pengembangan model pembelajaran, maupun pengembangan-pengembangan lain yang berhubungan langsung dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Guru dituntut untuk melakukan pengembangan untuk dapat mengukur kompetensi pedagogik yang dimiliki (Yasin, 2010). Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam memahami siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Dengan kompetensi ini, guru dapat melakukan pengembangan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik, latar belakang sosial, budaya, geografis, serta potensi awal yang dimiliki siswa.

Hasil studi pendahuluan melalui metode wawancara pada tanggal 7 Agustus 2017 dengan ibu Suyati yuli astutik sebagai wali kelas V kondisi yang saat ini terjadi adalah pada saat proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, siswa pasif atau kurang terlibat aktif disebabkan pembelajaran IPS hanya disampaikan dengan ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan uraian dari guru. Jika diajak berdiskusi siswa belum seluruhnya dapat menyalurkan maupun mengungkapkan pendapatnya serta siswa kesulitan dalam mengingat materi. Metode pembelajaran IPS yang sering dilakukan oleh guru yaitu ceramah dengan menerangkan materi yang terdapat pada buku pelajaran dan menggunakan lembar kegiatan siswa (LKS). Guru belum berusaha mengembangkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dilakukan belum bervariasi, sehingga pembelajaran belum menarik. Sedangkan kondisi lain Fasilitas yang ada di sekolah ini yaitu adanya LCD atau media proyeksi, tetapi belum dimanfaatkan dengan baik. Beberapa permasalahan yang diuraikan di atas terjadi di SD Negeri Curahsawo Kecamatan Gending. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti pada 7 Agustus 2017 di kelas V diperoleh beberapa masalah, yaitu: 1) belum adanya penggunaan media pembelajaran, 2) metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, 3) kesulitan siswa dalam mengingat materi.

Media pembelajaran pada dasarnya adalah segala sesuatu yang digunakan untuk

menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso,2004). Melalui media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, melakukan metode pengajaran yang bervariasi, serta peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar atau siswa cenderung aktif dalam pembelajaran. Kelebihan lain yang dimiliki media adalah dapat memberikan umpan balik dan penguatan secara otomatis, dapat memberikan pengalaman langsung serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat. Budaya yang dimaksud pada media peta budaya Indonesia yaitu meliputi unsur peralatan hidup dan teknologi, serta wujudnya hasil karya manusia berupa rumah adat dan pakaian adat yang ada di provinsi Indonesia. Selain itu, terdapat unsur sosial dan wujudnya aktivitas manusia yaitu sikap bhineka tunggal ika seperti menghargai budaya Indonesia, kerukunan antar umat beragama, persatuan antar suku, melestarikan budaya Indonesia dan sebagainya.

Peta datar adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan simbol visual lainnya sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat, perbandingan dengan skala tertentu (I Nyoman Degeng (1993 : 39). Berdasarkan kegunaannya peta dibagi menjadi dua, yaitu peta umum dan peta khusus (tematik). Peta tematik merupakan peta khusus atau memiliki tema tertentu. Peta yang memperlihatkan informasi dari suatu tema.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adiza Belva H dengan judul "Pobundo ( Pop-Up Budaya Indonesia ) sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk siswa kelas IV Demangan Yogyakarta". Pada hasil uji validasi media bahwa media pobundo sangat baik dalam aspek tampilan media dengan presentase 100% dan dalam aspek media termasuk kategori sesuai dengan presentase 75%. Hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 71,5%. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yaitu 2,695 menjadi 7,522. Namun disamping itu juga perlu dilengkapi dengan buku-buku pelajaran yang menunjang dengan materi budaya Indonesia.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka peneliti ingin membuat pengembangan media pembelajaran berbasis peta budaya sub pokok bahasan keanekaragaman budaya agar

siswa lebih memahami pokok keanekaragaman budaya yang dikemas dengan memperhatikan latar belakang siswa dan memperhatikan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta melatih siswa untuk lebih mudah mengingat materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyusun penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Peta Budaya Sub Pokok Bahasan Keanekaragaman Budaya Indonesia Kelas V SD N Curah Sawo Kecamatan Gending".

Tujuan penelitian dan pengembangan, yaitu Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran siswa dengan keadaan siswa, membantu siswa belajar aktif, dan menyelesaikan permasalahan secara kreatif".

Spesifikasi produk Media Pembelajaran berupa peta budaya yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas: Panduan Penggunaan Media (PPM) dan Peta Budaya Indonesia (PBI).

## METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (Sukmadinata, 2010: 164) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Borg & Gall (dalam Rulyansah, 2013: 45) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan Model Pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi tetapi tidak menghilangkan esensi dari kesepuluh tahapan pengembangan menurut Borg & Gall. Adapun dasar modifikasi model pengembangan Borg & Gall adalah penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada satu lembaga yaitu SD Negeri Curahsawo Kecamatan Gending Kabupaten Probolinggo, satu tingkatan kelas yaitu kelas V, satu rombongan, serta pertimbangan waktu yang diperkirakan tidak memungkinkan apabila mengembangkan sepuluh langkah pengembangan menurut Borg & Gall. Oleh karena beberapa hal tersebut maka peneliti melakukan modifikasi model pengembangan Borg & Gall.

Pengembangan yang dilakukan diawali dengan studi pendahuluan, dilanjutkan dengan perencanaan dan desain produk, uji coba awal

dimana produk awal divalidasi oleh ahli materi/isi dan ahli desain, dilanjutkan dengan uji coba produk yang terdiri dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, revisi produk, dan terakhir yaitu produk berupa modul berbasis kecakapan hidup yang telah valid, praktis, menarik, dan efektif.

### HASIL PENELITIAN UJI COBA DAN ANALISIS DATA UJI COBA

Setelah melakukan studi pendahuluan, diperoleh data bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya keanekaragaman suku dan budaya. Hal ini terbukti dengan nilai siswa dalam pokok bahasan ini rendah selama 1 tahun terakhir jika dibandingkan dengan pokok bahasan lainnya. Selain itu, dari tahun ke tahun guru belum pernah melakukan pengembangan media pembelajaran Kemungkinan besar, hal ini juga merupakan salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti melakukan perencanaan produk yang akan dikembangkan. Dalam kegiatan perencanaan dilakukan analisis struktur muatan materi, perumusan indikator pencapaian kompetensi, dan perumusan uji kelayakan produk. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SK yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang digunakan SDN Curahsawo, yaitu SK 2. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, keanekaragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia dan KD 2.1 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Indikator pencapaian kompetensi yang tercantum dalam kurikulum SDN Curahsawo yaitu; 1) Siswa dapat mengidentifikasi keragaman suku bangsa, 2) Siswa dapat mengidentifikasi budaya Indonesia, 3) Siswa dapat menunjukkan letak suatu keragaman budaya Indonesia, dan 4) Siswa menunjukkan sikap menghargai keragaman suku bangsa.

Selanjutnya, peneliti melanjutkan pada tahap desain produk. Dalam desain produk, peneliti menyusun produk berupa Media Peta Budaya Indonesia (MPBI) dan Petunjuk Penggunaan Media (PPM). Produk ini disebut produk awal sebelum divalidasi dan direvisi.

Validasi Produk dilaksanakan setelah media peta budaya selesai disusun. Validasi Produk dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan media berbasis peta budaya ( $V_m$ ). Untuk mengukur tingkat kevalidan media, perlu diukur tingkat kevalidan isi/materi ( $V_i$ ) dan desain ( $V_d$ ). Berhubungan dengan hal tersebut, dilakukan validasi pada ahli isi/materi dan ahli

desain. Ahli isi/materi diserahkan kepada Raran Suci Lestari, S.Pd.,M.Pd. Ahli desain diserahkan kepada Bapak Afib Rulyansah S. Pd., M. Pd. Tujuan Validasi Produk ini adalah untuk menilai kelayakan produk yang akan diujicobakan pada siswa nantinya.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi/isi dan ahli desain dapat dianalisis mengenai tingkat kevalidan materi ( $V_i$ ) dan desain ( $V_d$ ), sehingga dapat ditemukan rata-rata untuk mengukur tingkat kevalidan media peta budaya. Tingkat kevalidan isi/materi media peta budaya ( $V_i$ ) mencapai 89%. Tingkat kevalidan desain media peta budaya ( $V_d$ ) mencapai 86% berada dalam kategori valid. Setelah didapat tingkat kevalidan isi/materi ( $V_i$ ) dan kevalidan desain ( $V_d$ ), dilakukan pengambilan rata-rata untuk mendapatkan hasil tingkat kevalidan media peta budaya ( $V_m$ ). Berikut hasil tingkat kevalidan media peta budaya

$$\begin{aligned} V_m &= \frac{V_i + V_d}{2} \times 100\% \\ V_m &= \frac{89 + 86}{2} \times 100\% \\ V_m &= 87,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, tingkat kevalidan media peta budaya ( $V_m$ ) mencapai 87,5%.

Uji skala kecil dilakukan setelah media peta budaya divalidasi oleh ahli pada Validasi Produk. Uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan ( $P_m$ ), kemenarikan ( $M$ ) dan keefektifan media peta budaya ( $E$ ) dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Curahsawo Kecamatan Gending Kabupaten Probolinggo. Untuk mengukur tingkat kepraktisan media ( $P_m$ ), digunakan 2 angket yaitu angket kepraktisan untuk guru ( $P_g$ ) dan angket kepraktisan untuk siswa ( $P_s$ ). Sementara untuk mengukur tingkat kemenarikan media, digunakan angket kemenarikan ( $M$ ) yang diberikan pada siswa. Angket kepraktisan dan kemenarikan diberikan kepada 6 siswa kelas V SD Negeri Curahsawo yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dalam belajar IPS masing-masing 2 orang.

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket kepraktisan dan kemenarikan pada uji coba skala kecil, dapat dianalisis mengenai angket kepraktisan ( $P_m$ ) dan angket kemenarikan ( $M$ ) baik itu diisi oleh guru, siswa, maupun keduanya. Tingkat kepraktisan menurut guru ( $P_g$ ) dan siswa ( $P_s$ ) masing-masing mencapai prosentase 89,2% dan 87,5%. Untuk mendapatkan tingkat kepraktisan secara umum atau keseluruhan, diambil rata-rata dari tingkat kepraktisan menurut guru ( $P_g$ ) dan tingkat kepraktisan menurut siswa ( $P_s$ ), sehingga diperoleh hasil tingkat kepraktisan media peta budaya ( $P_m$ ) sebagai berikut.

$$P_m = \frac{P_g + P_s}{2} \times 100\%$$

$$Pm = \frac{85+86}{2} \times 100\%$$

$$Pm = 85,5 \%$$

Berdasarkan penghitungan di atas, tingkat kepraktisan media peta budaya ( $Pm$ ) mencapai 85%. Sementara Tingkat kemenarikan media peta budaya mencapai persentase 86%. Pemberian gambar-gambar dan kombinasi warna yang disesuaikan dengan karakteristik siswa membuat siswa lebih tertarik dalam belajar.

Uji coba skala besar dilakukan setelah uji coba skala kecil dilakukan. Uji coba skala besar ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan ( $Pm$ ), kemenarikan ( $M$ ), dan keefektifan ( $E$ ) media peta budaya. Angket kepraktisan ( $Pm$ ) dan kemenarikan ( $M$ ) diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri Curahsawo yang berjumlah 22 anak yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sementara untuk mengukur tingkat keefektifan media peta budaya ( $E$ ), peneliti menggunakan soal evaluasi berisi 20 soal, yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 10 soal dengan jawaban singkat.

Tingkat kepraktisan media peta budaya yang dilakukan pada uji coba skala besar mencapai 89,5% berada dalam kategori valid tanpa revisi. Begitu pula tingkat kemenarikan media peta budaya yang dilakukan pada uji coba skala besar ini mencapai 88,1% berada dalam kategori valid tanpa revisi.

Tingkat keefektifan media peta budaya mencapai 82%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa sebanyak 18 siswa telah mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 4 siswa lain belum mencapai KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individu di kelas V SD Negeri Curahsawo adalah 70, sedangkan untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) klasikal adalah 70%. Dari hasil tingkat keefektifan, KKM individu, dan klasikal, pembelajaran IPS dalam pokok bahasan peta budaya dapat dikatakan efektif.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis peta budaya disusun secara yang meliputi (1) panduan penggunaan media, (2) media peta budaya. Dalam panduan penggunaan media berisi: a) memuat panduan penggunaan media, b) memuat silabus yang di dalamnya mengandung standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP, (c) memuat evaluasi dan kisi-kisi evaluasi, (d) membuat lembar refleksi guru. (2) media peta budaya Indonesia, dalam media peta budaya ini berisi: (a) memuat peta budaya dengan bantuan corel draw, (b) memuat kartu keanekaragaman budaya, (c) rangkuman materi keanekaragaman suku dan budaya, (d) memuat lembar evaluasi siswa, dan (e) memuat lembar refleksi diri bagi

siswa. Media tersebut di desai berdasarkan karakteristik siswa kelas V SDN Curahsawo Probolinggo. Kombinasi warna pada peta yang proposional dikatkan dengan materi, yaitu beranekaragam suku dan budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan saran validasi media dan materi ada media peta budaya terdapat beberapa revisi yang berkaitan dengan desain warna pada peta, yaitu bagian pertama berkaitan dengan background pada peta budaya yang berwarna biru muda dan pulau yang berwarna-warni. background biru muda tersebut terlihat pucat sehingga kurang bagus. bagian kedua, berkaitan dengan ukuran pada keanekaragaman budaya Indonesia yang terlalu besar jika diletakkan pada peta budaya. Sedangkan bagian ketiga berkaitan dengan kunci jawaban yang belum tertera dalam buku petunjuk penggunaan media.

Media peta budaya ini juga memiliki kelemahan, yaitu kegiatan ini dapat dilakukan dengan metode yang dapat membuat semua terlibat aktif, dan media ini termasuk dalam kategori media sederhana. Akan tetapi secara keseluruhan, media peta budaya ini telah valid, parktis, menarik, efisien, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi debit.

## SARAN PENGEMBANGAN

Media peta budaya dikembangkan untuk satu mata pelajaran atau bahkan semua mata pelajaran untuk sekolah yang masih menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) agar nanti setelah menempuh pendidikan yang lebih tinggi, siswa telah dibekali dengan beberapa keterampilan.

Kegiatan pada media peta budaya dikembangkan dengan memuat beberapa kegiatan seperti kegiatan menemukan, serta aktif dalam melakukan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Toha., dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Belawati, Tian., dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Belva Adiza H. 2010. *Model Pengembangan Media Pembelajaran Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia) Untuk siswa kelas IV Demangan Yogyakarta*
- Hartawan Budi. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu Kelas 4 SD*. Bogor

- Hernawan, Asep Herry., dkk. 2014. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kustandi, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta
- Pedoman Penyusunan Skripsi (Edisi Revisi)*. 2017. Probolinggo: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Salahuddin, Anas. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Wardani. 2009. *Teknik menulis karya ilmiah*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yasin, Ahmad. 2010. *Mengukur Kompetensi Guru Melalui Standar Nasional Pendidikan*, (online), ([http://mebermutu.org/media.php?modul\\_e=detailreferensi&id=54;](http://mebermutu.org/media.php?modul_e=detailreferensi&id=54;)), diakses tanggal 10 Agustus 2017