

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV

THE DEVELOPMENT OF QUARTET CARDS INDONESIAN CULTURE LEARNING FOR SOCIAL SCIENCE SUBJECT 4TH GRADE

Oleh: Nuri Handayani (12105244005)
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
e-mail : nuri_h@rocketmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia yang layak digunakan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN Jolosutro Bantul. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan Borg&Gall sembilan tahapan. Instrumen yang digunakan adalah angket. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pengembangan Borg&Gall. Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia telah dinyatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi yang dilakukan mendapatkan kategori sangat baik (3,8). Validasi media yang dilakukan mendapatkan kategori sangat baik (3,9). Uji coba media dilakukan 3 tahap dengan hasil uji coba lapangan awal mendapat kategori layak (0,97), uji coba lapangan utama mendapat kategori layak (0,93), dan uji coba lapangan operasional mendapat kategori layak (0,95).

Kata kunci: pengembangan media, kartu kuartet pembelajaran, budaya Indonesia

Abstract

This research aimed to generate media quartet card decent Indonesian culture learning is used for social science subjects 4TH grade elementary school Jolosutro Bantul. This study uses the type of research and development with a nine stage development model Borg&Gall. Instrument used was a questionnaire. Data analysis used is descriptive statistical analysis. Based on the results of the quartet card media Indonesian culture learning has been implemented in accordance with the development stage Borg&Gall. Quartet card media Indonesian culture learning have been declared eligible. This is evidenced from the results of validation material that do get a very good category (3,8). Validation media that do get a very good category (3,9). Field trials in three stages with field trials beginning get a decent category (0,97), the main field trials get a decent category (0,93), and operational field trials get a decent category (0,95).

Keywords: Media Development, Learning Quartet Card, Indonesian Culture

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat. Oleh karena itu pendidikan harus mendapat perhatian serta penanganan secara serius. Dalam proses belajar mengajar, guru berusaha untuk mentransfer pesan kepada siswa. Namun untuk menghasilkan

perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan dalam proses pembelajaran tidaklah mudah. Karena untuk mendapatkan pemahaman yang sama antara guru dengan siswa tentang makna pesan yang disampaikan bukanlah suatu hal yang mudah. Oleh karena itu, guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan perlu memilih strategi yang efektif dan efisien.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap

positif pada diri individu, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi dengan banyak faktor dan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar. Media juga dapat merangsang kegiatan belajar siswa sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Azhar Arsyad, 2006: 11) dengan teori "*Cone Experience (Kerucut Pengalaman)*", yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut teori kerucut pengalaman semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Karena itulah, siswa harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar (Dina Indriana, 2011: 47).

Hamalik (Azhar Arsyad, 2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka peroleh secara mandiri. Pengetahuan yang diperoleh siswa pun akan lebih bermakna dan tahan lama, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Djahiri (Sapriya, 2009: 7) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. IPS berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. IPS merupakan aspek penting dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasikan untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah. Namun banyak konsep-konsep abstrak pada mata pelajaran IPS sehingga guru perlu mengkonkritkan karena siswa kelas IV tingkat pemikirannya berada pada tahap operasional konkret. Salah satu solusi adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan di SD Jolosutro, Bantul, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada pokok bahasan keragaman budaya Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran yang proses pembelajarannya cenderung berpusat pada guru dan membuat siswa cenderung pasif. Berdasarkan wawancara yang dilakukan tanggal 15 April 2016 dengan guru kelas IV diperoleh data bahwa guru memang lebih sering menggunakan metode

ceramah dalam pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket pegangan siswa. Pokok bahasan keragaman budaya Indonesia membahas bermacam-macam budaya Indonesia namun media pembelajaran jarang digunakan karena media pembelajaran yang terdapat pada SD tersebut khususnya untuk pokok bahasan keragaman budaya Indonesia kurang merangsang minat belajar siswa. Media yang tersedia untuk pokok bahasan keragaman budaya Indonesia hanya berupa beberapa contoh gambar budaya. Selain itu waktu pembelajaran yang terbatas dan materi yang banyak membuat guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Dari hasil wawancara pada siswa diketahui bahwa media digunakan dengan tidak maksimal. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran berupa beberapa gambar dan daftar nama budaya Indonesia yang ada di buku paket pegangan siswa.

Kondisi pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang ada di SDN Jolosutro Bantul saat ini masih banyak dilakukan secara konvensional yaitu dengan metode ceramah, menggunakan papan tulis dan kapur, minimnya media pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa mengalami kejenuhan jika selalu berkutat dengan aktivitas rutin yang monoton. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat proses pembelajaran hanya pemindahan informasi tanpa adanya perbaikan diberbagai sisi yang kurang. Pembelajaran IPS biasanya masih ditekankan pada penguasaan materi pelajaran sehingga suasana belajar bersifat satu arah. Pembelajaran yang bersifat satu arah kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar

aktif dalam mengeluarkan ide dan kreativitasnya. Mata pelajaran IPS masih bersifat abstrak dan proses pembelajaran IPS di SD berupa hafalan dari pada berpikir, mengakibatkan siswa beranggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran hafalan saja, dimana siswa dituntut untuk banyak menghafal dan mencatat. Siswa akan merasa sulit menghafal materi yang bersifat abstrak tanpa ada sumber belajar lain yang dapat mengkonkritkan materi tersebut sehingga siswa menjadi kurang tertarik dengan mata pelajaran IPS.

Karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang memiliki konsep yang lebih menarik yang dapat mengkonkritkan materi yang abstrak yaitu media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia. Agus Hariyanto (2009: 61) menyatakan bahwa anak usia SD menyukai kegiatan yang menyenangkan, penuh keceriaan, dan sarat dengan nilai-nilai permainan. Media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Namun tidak semua media pembelajaran sesuai dan cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang diberikan. Maka, pemilihan media yang tepat sangatlah penting untuk diperhatikan. Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia ini dikembangkan karena media ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan sehingga sesuai dengan materi yang diberikan, media ini dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya

partisipasi aktif dan umpan balik langsung, dan media ini juga bersifat praktis dan fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana oleh siswa. Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia ini juga dapat dimainkan tanpa harus ada pengawasan langsung dari guru.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SDN Jolosutro Bantul”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2015: 28) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan bertujuan untuk menghasilkan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia yang layak digunakan untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial kelas IV SDN Jolosutro Bantul.

Borg & Gall (Sugiyono, 2015: 35) juga menyatakan bahwa terdapat 10 tahapan yang harus dilalui dalam penelitian R&D dan setiap tahap pengembangan harus mencerminkan adanya penelitian, yaitu adanya pengambilan data empiris, analisis data, dan pelaporan. Adapun tahap penelitian R&D yaitu 1) Penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Perencanaan pengembangan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji coba lapangan awal, 5) Merevisi hasil uji

coba lapangan awal, 6) Uji coba lapangan utama, 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan utama, 8) Uji coba lapangan operasional, 9) Revisi produk akhir, dan 10) deseminasi dan implementasi. Penelitian dan pengembangan media kartu kuartet budaya Indonesia untuk mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar ini dilakukan dari tahap kesatu sampai kesembilan. Pada tahap kesepuluh tidak dilakukan dikarenakan adanya keterbatasan peneliti dalam hal waktu dan biaya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan di SDN Jolosutro Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas IV SDN Jolosutro Bantul. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 4 siswa, uji coba lapangan utama sebanyak 8 siswa, dan uji coba lapangan operasional sebanyak 20 siswa. Subyek uji coba dipilih oleh guru secara acak dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Prosedur

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dari penelitian ini, langkah-langkah atau prosedural *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan Borg & Gall mengalami sedikit modifikasi. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke-9 atau tidak sampai pada tahapan mendeseminasi dan mengimplementasikan produk.

Jenis Data dan Instrumen

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia ini adalah data kuantitatif yang dikonversikan menjadi data kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan pada saat melakukan pengumpulan data awal. Pada observasi pengumpulan data awal, peneliti tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Peneliti hanya sebagai pengamat secara langsung tanpa terlibat proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan observasi pada saat uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji coba pelaksanaan lapangan, digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media saat digunakan oleh anak-anak.

Pada penelitian pengembangan media kartu kuartet pembelajaran ini, wawancara dilakukan pada saat pengumpulan data awal. Wawancara ini mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SDN Jolosutro, Bantul. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi-informasi yang dibutuhkan. Dokumentasi diperoleh dari foto-foto selama proses pengembangan dan dokumen berupa silabus.

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Pada penelitian ini terdapat dua bentuk angket yang digunakan yaitu angket ahli materi dan ahli media, serta angket siswa. Angket ahli materi dan ahli media berupa angket check list dimana responden tinggal membubuhkan tanda check (v)

di tempat yang sudah disediakan. Sedangkan angket siswa menggunakan bentuk pilihan ganda. Instrumen untuk ahli materi yaitu kesesuaian materi dengan standar kompetensi, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan Indikator, kejelasan materi, kebenaran materi, kemudahan memahami materi, kesesuaian materi dengan media yang digunakan, kualitas umpan balik, kemenarikan penyajian materi dengan media, kesesuaian media dengan kemampuan siswa, kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa, kebermanaknaan media dalam mendukung pembelajaran budaya Indonesia, dan kejelasan buku petunjuk penggunaan.

Instrumen untuk ahli media berisi ketepatan pemilihan warna huruf, ketepatan pemilihan jenis huruf, ketepatan pemilihan ukuran huruf, kejelasan gambar, ketepatan ukuran gambar, kejelasan warna gambar, kesesuaian gambar dengan materi, ketepatan pemilihan warna pada *background*, keserasian warna tulisan dengan *background*, keserasian warna garis tepi dengan *background*, kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV, ketepatan ukuran kartu kuartet pembelajaran, bentuk fisik kemasan, keamanan bentuk permukaan media kartu kuartet pembelajaran untuk anak-anak, ketepatan jenis kertas yang digunakan, keawetan bahan yang digunakan, kejelasan buku petunjuk penggunaan kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia, kesesuaian kartu kuartet pembelajaran dengan karakteristik siswa, kemudahan penggunaan kartu kuartet pembelajaran dalam pembelajaran, dan kepraktisan kartu kuartet pembelajaran.

Instrumen untuk siswa berisi kemudahan materi, penyampaian materi menarik, kejelasan penggunaan bahasa, kejelasan materi yang disajikan, motivasi belajar, kemudahan media, bentuk dan ukuran media, ketepatan jenis dan ukuran huruf, kejelasan gambar, dan komposisi warna.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan uji validasi pada subjek penelitian. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dikategorikan berdasarkan konversi Eko Putro Widyoko (2012: 108) sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Data Validasi Ahli

Skor	Interval	Kategori
4	$3,25 \leq X_i \leq 4,00$	Sangat baik
3	$2,5 \leq X_i < 3,25$	Baik
2	$1,75 \leq X_i < 2,5$	Kurang baik
1	$1 \leq X_i < 1,75$	Sangat kurang baik

Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia ini dikatakan "Layak" sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV apabila hasil penilaian ahli materi dan ahli media yang didapatkan minimal dengan kategori "Baik". Sedangkan teknik analisis data untuk subjek uji coba hasil validasi menggunakan Skala Guttman yang dapat dilihat yang dikutip pada Eko Putro Widyoko (2012: 109). Berikut tabel Skala Guttman.

Tabel 2. Skala Guttman

Skor	Interval	Kategori	Konversi
1	$0,5 < X \leq 1$	Ya	Layak
0	$0 < X \leq 0,5$	Tidak	Tidak layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

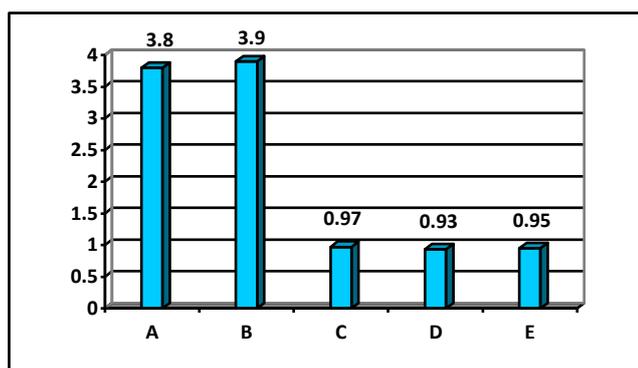
Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara adalah dari hasil observasi dapat diketahui proses pembelajaran dan wawancara dengan guru dan siswa diperoleh data yaitu:

1. Penggunaan metode pembelajaran kurang bervariasi dan lebih banyak menggunakan ceramah.
2. Siswa cenderung pasif dan kurang menyukai mata pelajaran IPS yang dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat abstrak yang sulit untuk dihafalan.
3. Media yang digunakan untuk pokok bahasan keanekaragaman budaya Indonesia masih terbatas hanya berupa gambar.
4. Belum tersedianya media kartu kuartet pembelajaran sebagai pengembangan media pada pokok bahasan keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial kelas IV memang tepat dilakukan sesuai dengan kebutuhan lapangan di SDN Jolosutro Bantul.

Produksi pengembangan media dilakukan selama bulan Juni sampai Agustus

2016. Setelah itu dilanjut dengan validasi materi yang dilakukan oleh Sekar Purbarini Kawuryan, S.IP., M.Pd dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Yogyakarta, Validasi media yang dilakukan oleh Bapak Sungkono, M.Pd dosen program studi Teknologi Pendidikan (TP) Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) FIP UNY, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional yang dilakukan oleh siswa kelas IV di SDN Jolosutro Bantul. Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia dinyatakan layak digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi, validasi media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Berikut grafik yang menunjukkan hasil dari validasi materi, validasi media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional, yaitu:



Gambar 1. Hasil Validasi dan Uji Coba Lapangan

Keterangan :

- A : Validasi materi
- B : Validasi media
- C : Uji coba lapangan awal
- D : Uji coba lapangan utama
- E : Uji coba lapangan operasional

Penjelasan dari grafik di atas adalah hasil validasi materi diperoleh skor 3,8 dengan kategori “sangat baik”, hasil validasi media diperoleh skor 3,9 dengan kategori “sangat baik”, Hasil uji coba lapangan awal diperoleh skor rata-rata 0,97. Hasil uji coba lapangan utama diperoleh skor rata-rata 0,93, dan hasil uji coba lapangan operasional diperoleh skor rata-rata 0,95. Ketiga hasil uji coba menunjukkan bahwa media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia termasuk dalam kategori “layak”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV ini telah dilaksanakan sesuai prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall dengan sembilan tahapan. Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia dinyatakan layak digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi yang diperoleh kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 3,8. Hasil Validasi ahli media diperoleh kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 3,9. Hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional menunjukkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia. Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan kategori “layak” (0,97). Hasil uji coba lapangan utama mendapatkan kategori “layak” (0,93), dan hasil uji coba lapangan operasional mendapatkan kategori “layak” (0,95).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia sebagai media penunjang pembelajaran lain dengan mempertimbangkan kesesuaian materi.

2. Bagi Siswa

Sebelum menggunakan media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia, sebaiknya siswa membaca buku panduan penggunaan yang telah disediakan.

3. Bagi Peneliti Lain

a. Produk yang dihasilkan belum diketahui keefektifannya dalam meningkatkan prestasi belajar, sehingga bisa dilakukan penelitian selanjutnya.

b. Media kartu kuartet pembelajaran budaya Indonesia dapat dikembangkan lagi dengan cakupan materi yang lebih luas.

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sugiono. (2015). *Merode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca: Panduan dan Metode Penerapannya*. Yogyakarta: DIVA Press.

Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

Eko Putro Widyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.