

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA
PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS IV SDN REJOSARI GUNUNGGKIDUL**

*DEVELOPMENT OF PETA BUDAYA INDONESIA MEDIA ON SOCIAL SCIENCE FOR
STUDENT AT GRADE 4 IN SDN REJOSARI GUNUNGGKIDUL*

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Asma Desi Ratna Sari

NIM. 11105241036

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Artikel Jurnal yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV” yang disusun oleh Asma Desi Ratna Sari, NIM 11105241036 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.



Yogyakarta, Oktober 2015

Pembimbing I,

Sungkono, M. Pd.

NIP. 19611003 198703 1 001

Pembimbing II,

Suyanthingsih, M. Ed.

NIP. 19780307 200112 1 001

PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV

DEVELOPMENT OF PETA BUDAYA INDONESIA MEDIA ON SOCIAL SCIENCE FOR STUDENT AT GRADE 4 IN SDN REJOSARI GUNUNGGKIDUL

Oleh: Asma Desi Ratna Sari, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang "Keragaman Suku dan Bangsa" yang layak bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode yang mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan, 7) merevisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif ke data kualitatif. Hasil penelitian pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari menggunakan 9 langkah yang diadaptasi dari Borg and Gall. Pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4,5) dan penilaian dari ahli media memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4). Hasil penilaian pada uji coba lapangan awal memperoleh kategori layak (rata-rata 0,93), hasil uji coba lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,92), dan hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,99).

Kata Kunci: Media Peta, Peta Budaya Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, SD

Abstract

This development research aims to produce peta budaya Indonesia media on the subjects of social sciences on "Keragaman Suku Bangsa dan Budaya" eligible for fourth grade students of SD N Rejosari Gunungkidul. The development of research was used methods that adapt and modify the steps of research and development by Borg and Gall. Steps to be taken in this development research were: 1) research and data collection, 2) planning, 3) develop preliminary form of product, 4) preliminary field testing, 5) main product revision, 6) main field testing, 7) operational product revision, 8) operation field testing, 9) refinement of the final product. Techniques and use traditional data collecting interviews, observation, documentation, and questionnaires. The data analysis technique used was the analysis of quantitative data into qualitative data. Development research results on media peta budaya Indonesia on social science for fourth grade SD N Rejosari uses 9 steps adapted from Borg and Gall. Peta budaya Indonesia media development in the subjects of Social Sciences has met the adequate category through the results of validation of materials experts, media experts, and field. This results showed the expert assessment of material gain was very decent categories (average 4.5) and the assessment of media experts obtain highly viable category (average 4). Assessment results in preliminar field was categorised as decent categories (average 0.93), the results of main field testing was include in categories (average 0.92), and the results of the field test execution to obtained decent categories (average 0.99).

Keywords: Media Map, Peta Budaya Indonesia, Social Sciences, SD

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sisdiknas, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang bermutu merupakan harapan dari banyak pihak, baik pihak pemerintah, orang tua maupun siswa itu sendiri. Salah satu bagian dari pendidikan adalah pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang selanjutnya disebut IPS, diharapkan agar bermutu baik proses maupun hasilnya. Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu kelompok ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang manusia dan lingkungannya. Mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup materi pembahasan yang sangat luas, antara lain mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis, dan

bertanggungjawab. Selain itu melalui pelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya.

Pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar, tetapi pelajaran IPS dianggap pelajaran yang sulit dipelajari dan membosankan, karena terdapat banyak hafalan.

Masa usia sekolah dasar khususnya kelas IV adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung sembilan tahun hingga tiga belas tahun. Anak memiliki karakteristik senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Sehingga pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan. Pendidik perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, seperti prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah,

menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu dan hubungan sosial.

Salah satu cara untuk membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, adalah melalui penggunaan media yang diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar siswa. Pada proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, begitu pula penyampaiannya.

Penggunaan media dapat mempertinggi proses belajar dan hasil belajar siswa. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi prestasi belajar peserta didik antara lain, 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan

kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak pasif. 4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar atau lebih aktif, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Hasil penelitian kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Se-Kecamatan Tanjungsari tahun 2013/2014 menunjukkan kategori sedang. (Elvionita, 2015). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memilih salah satu SD di Kecamatan Tanjungsari untuk lokasi penelitian yaitu SD Negeri Rejosari. Di daerah ini SD Negeri Rejosari dipandang memiliki kualitas yang kurang dibandingkan dengan SD lainnya. Berdasarkan observasi awal dan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Rejosari pada tanggal 30 Januari 2015 di SD Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari Gunungkidul, pada saat pembelajaran sedang berlangsung dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, diketahui bahwa siswa disini memiliki karakteristik yaitu, minat dan motivasi belajar cenderung rendah, mereka malas untuk menulis, membaca dan sulit untuk menghafal materi pelajaran, khususnya mata pelajaran IPS . Siswa lebih mudah memahami mata pelajaran lain, seperti

matematika, IPA, bahasa Indonesia, agama dan bahasa Jawa. Sedangkan untuk mata pelajaran IPS dan PKN sulit dipahami bagi siswa. Peneliti memilih mata pelajaran IPS dan menentukan materi yaitu keragaman suku bangsa dan budaya. Pemilihan materi ini karena siswa perlu mengenal budaya Indonesia. Di daerah lokasi penelitian, dan tempat peneliti tinggal, masih kental dengan adat istiadat dan budaya daerah setempat seperti reog, tari-tari, jathil, kuda lumping dan sebagainya. Dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya ini, para siswa agar tidak hanya mengenal budaya yang ada didaerahnya sendiri, tetapi dapat mengenal budaya di Indonesia dan diharapkan dapat melestarikannya.

Pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, siswa pasif atau kurang terlibat aktif disebabkan pembelajaran hanya IPS disampaikan dengan ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan uraian dari guru. Jika diajak berdiskusi, belum seluruh siswa dapat menyalurkan maupun mengungkapkan pendapatnya. Siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran IPS. Jika guru menyampaikan materi, yang sering dilakukan siswa yaitu mengobrol sendiri dengan temannya, asik bermain-

main baik sendiri maupun bersama temannya.

Fasilitas yang ada di sekolah ini yaitu ruang perpustakaan dan ruang komputer, tetapi belum terdapat jaringan internet. Pemanfaatan ruang perpustakaan dan komputer belum optimal karena ketersediaan buku perpustakaan sedikit dan jumlah komputer hanya 11 unit. Guru sesekali melakukan pembelajaran di ruang komputer jika menyampaikan materi menggunakan powerpoint, karena di kelas belum ada LCD. Media pembelajaran yang terdapat di sekolah ini pun sangat minim, yaitu berupa alat peraga. Media untuk menyampaikan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS hanya peta umum. Metode pembelajaran IPS yang sering dilakukan guru yaitu ceramah dengan menerangkan materi yang terdapat pada buku pelajaran dan menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Guru belum berusaha mengembangkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dilakukan belum bervariasi, sehingga pembelajaran kurang menarik.

Dari uraian latar belakang, untuk memecahkan permasalahan belajar maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. Pada

observasi kedua, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV SD Negeri Rejosari, bahwa akan membuat media pembelajaran yang ada unsur permainannya. Kemudian guru menyetujui usulan peneliti, karena di sekolah ini belum ada media pembelajaran yang ada unsur permainannya. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul”. Pengembangan media peta budaya Indonesia disesuaikan berdasarkan faktor media pembelajaran yang ada di sekolah sangat minim, karakteristik siswa yang masih senang bermain ketika pelajaran sedang berlangsung, dan siswa yang malas untuk menulis, membaca serta sulit memahami atau mengingat kembali materi yang telah disampaikan guru, khususnya mata pelajaran IPS. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum melibatkan unsur permainan, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPS. Siswa baru mengenal budaya daerah tempat tinggalnya. Pengembangan media peta budaya Indonesia diharapkan layak

digunakan untuk mempermudah belajar para siswa.

Yusufhadi Miarso dalam Dina Indriana (2011: 14) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, “Kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta “buddhayah”, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. E.B Tylor dalam Djoko Widagdho (2010: 19) berpendapat bahwa kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan lain, serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1987: 181) bahwa kebudayaan adalah hal-hal yang bersangkutan dengan gagasan dan karya manusia akal yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari hasil budi pekertinya. Kebudayaan ada 3 wujud yaitu: koentjaraningrat (1989: 186) a. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.

c. Wujud kebudayaan sebagai hasil karya manusia.

Ada 7 unsur kebudayaan pada semua bangsa di dunia yaitu: Koentjaraningrat (1989: 202-204) bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, kesenian.

Budaya yang dimaksud pada media peta budaya Indonesia yaitu meliputi unsur peralatan hidup dan teknologi dan wujudnya hasil karya manusia berupa rumah adat, dan pakaian adat yang ada di provinsi Indonesia. Unsur kesenian dan wujudnya hasil karya manusia yang berupa alat musik tradisional, dan tarian tradisional yang ada di provinsi Indonesia. Selain itu, terdapat unsur sosial dan wujudnya aktivitas manusia yaitu sikap bhinneka tunggal ika seperti menghargai budaya Indonesia, kerukunan antar umat beragama, persatuan antar suku, melestarikan budaya Indonesia dan sebagainya.

Menurut Tantya (2008: 3), peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Pada kamus besar bahasa Indonesia, peta adalah suatu gambaran atau lukisan pada

kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya. Sedangkan menurut I Nyoman Sudana Degeng (1993: 39) 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 yang lainnya, sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat, perbandingan dengan menggunakan skala tertentu.

Berdasarkan kegunaannya, peta dibagi menjadi dua, yaitu peta umum dan peta khusus (tematik). Peta tematik merupakan peta khusus atau tema tertentu dan bukan peta umum, sehingga dalam keseharian kita jarang menemukan peta tematik. Peta yang memperlihatkan informasi atau data kualitatif atau kuantitatif dari suatu tema, maksud, atau konsep tertentu, dalam hubungannya dengan unsur atau detail-detail topografi yang spesifik, terutama yang sesuai dengan tema peta tersebut.

Media peta budaya Indonesia yang dikembangkan termasuk peta tematik, karena menggambarkan suatu tema tertentu yaitu kebudayaan Indonesia. Media peta budaya Indonesia disini berupa media cetak yang bergambar peta

Indonesia, dan dilengkapi kartu macam-macam budaya Indonesia yaitu rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, dan sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika. Media ini dikemas dengan menyertakan unsur permainan yang terdapat materi di dalamnya, sehingga menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Media peta budaya Indonesia dirancang untuk kelas IV SD mengenai materi IPS dengan topik keragaman suku bangsa dan budaya.

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan peta budaya Indonesia yang layak untuk mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Gunungkidul.

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk dihasilkannya peta budaya Indonesia yang layak untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Gunungkidul

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini berorientasi pada produk. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-

permasalahan pembelajaran yang di kelas maupun diluar kelas.

Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 169-170), terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data (*research dan information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) uji coba lapangan utama (*main field testing*), (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), (8) uji coba pelaksanaan (*operasional field testing*), (9) Penyempurnaan produk Akhir (*final product revision*), (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementasion*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul. Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 3 orang siswa, uji coba lapangan 7 siswa dan uji pelaksanaan lapangan 14 siswa.

Prosedur

Penelitian pengembangan ini, menggunakan langkah-langkah atau prosedural *Research and development (R&D)* yang dikemukakan Borg and Gall, tetapi telah dimodifikasi. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke-9 atau hanya sampai pada pengembangan produk akhir.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam pengembangan media peta budaya Indonesia ini berupa data kuantitatif yang dilengkapi dengan data kualitatif. Data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari catatan dan masukan subjek peneliti selama proses pengembangan modul ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah 1) metode wawancara dilakukan pada

saat penelitian awal untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SD Negeri Rejosari. Wawancara dilakukan guru untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah. 2) metode observasi dilakukan pada saat penelitian awal dengan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas terutama saat mata pelajaran IPS. 3) angket digunakan untuk mengumpulkan data penilaian produk yang dikembangkan dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas IV sekolah dasar. 4) dokumentasi, yaitu memperoleh silabus dan foto-foto kegiatan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan media peta budaya Indonesia ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi Anas Sudijono (2009:329) sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skor	Rentang	Kategori
5	$X > 4,01$	Sangat Layak
4	$3,34 < X \leq 4,01$	Layak
3	$2,26 < X \leq 3,34$	Cukup Layak
2	$1,99 < X \leq 2,26$	Kurang Layak
1	$X \leq 1,99$	Sangat kurang Layak

Media peta budaya Indonesia ini dikatakan layak digunakan apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kategori "Layak".

Sedangkan teknik analisis data untuk subjek uji coba menggunakan skala Guttman yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Pedoman Kriteria Penilaian Respon Siswa

Persentase	Kriteria
$0,5 < X \leq 1$	Layak
$0 \leq X \leq 0,5$	Tidak layak

Jika hasil analisis data penilaian siswa layak, maka media peta budaya Indonesia "layak" dan dapat dijadikan produk akhir serta siap untuk digunakan

sebagai media pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV SD.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan tersebut antara lain:

- a. Motivasi dan tingkat pemahaman mata pelajaran IPS rendah daripada mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia, IPA, dan Agama.
- b. Siswa pasif atau kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS.
- c. Siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran IPS, sering mengobrol dan bermain bersama temannya.
- d. Kuantitas media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS kurang, sehingga pembelajaran kurang menarik.
- e. Guru condong pada buku panduan dan LKS, belum berinovasi dalam

mengembangkan media untuk pembelajaran.

- f. Belum ada media peta budaya Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi khususnya mata pelajaran IPS. Melihat fasilitas dan sarana di sekolah yang kurang memadai, maka peneliti melakukan perencanaan pengembangan produk yang praktis dan mudah digunakan, tidak memerlukan media elektronik. Dengan demikian peneliti membuat peta budaya Indonesia yang memuat materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV SD.

2. Hasil Perencanaan

Peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas IV SD mengacu pada analisis kebutuhan siswa dan sekolah, serta saran dari guru kelas IV. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini dipilih karena merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak mengandalkan hafalan. Materi yang dipilih yaitu keragaman suku bangsa dan budaya, pemilihan materi ini

didukung oleh guru pengampu kelas IV.

Media peta budaya Indonesia diproduksi dengan mendesain gambar terlebih dahulu menggunakan aplikasi *corel draw*, sedangkan bentuk fisiknya papan peta, dan *reward* yang terbuat dari kayu, serta kartu yang terbuat dari kertas.

3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Proses pengembangan produk meliputi beberapa tahapan pengembangan yang terdiri dari beberapa segi antara lain:

a. Segi Materi

Materi yang disajikan pada peta budaya Indonesia ini adalah materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi tentang keragaman suku dan bangsa. Materi dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diskusi dengan guru kelas IV. Materi yang terdapat pada media ini meliputi rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, suku, lagu daerah dan sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika.

b. Desain gambar

Gambar peta didesain menggunakan aplikasi *corel draw* dan dicetak stiker. Sedangkan gambar kartu diunduh dari internet kemudian didesain menggunakan *corel draw*, dan dicetak kertas ivory serta dilaminasi agar gambar tidak mudah rusak. Gambar kartu antara lain rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, dan sikap mencerminkan bhinneka tunggal ika.

c. Bentuk fisik

Pembuatan peta budaya Indonesia ini terdiri dari papan lipat, kartu, tiruan rumah adat dan burung garuda, piala dan buku panduan. Papan lipat yaitu papan yang terbuat dari kayu triplek untuk menempelkan gambar peta dan sebagai tempat penyimpanan komponen lainnya. Ukuran papan yaitu 60 cm x 45 cm. Kartu bergambar menggunakan kertas ivory ukuran 6 cm x 7 cm. Tiruan rumah adat dan burung garuda terbuat dari kayu triplek berukuran 3 cm x 3 cm yang dibentuk segitiga seperti atap rumah dan ditempel gambar. Kemudian piala terbuat dari kayu 29 cm x 10 cm.

Setelah pembuatan produk selesai, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi ahli materi tahap I memperoleh kategori "Layak" dengan skor rata-rata 3,5. Berdasarkan validasi ahli materi terdapat beberapa komentar dan saran yang harus direvisi antara lain:

- a. Materi diperluas, yang awalnya hanya mencakup rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional dan tarian tradisional diperluas agar mencakup sikap rasa persatuan, sikap menghargai, sikap menerima keanekaragaman, bhineka tunggal ika. Oleh karena itu peneliti menambah indikator yang disarankan pada peta budaya indonesia.
- b. Produk disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai. Peneliti menambah gambar yang mencakup dengan indikator.
- c. Membuat kisi-kisi soal, pada awalnya peneliti hanya membuat soal tidak dengan kisi-kisinya.

Setelah produk selesai direvisi maka selanjutnya dilakukan penilaian tahap II. Hasil validasi tahap II memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan skor rata-

rata 4,5. Hasil validasi ahli media tahap I memperoleh kategori "Cukup Layak" dengan skor rata-rata 4, sehingga terdapat beberapa revisi antara lain: Bahan diganti yang lebih awet, papan peta tetap berbahan kayu lapis tetapi ditambah lapisan plastik pada papan agar tidak mudah tergores dan rusak. Ketebalan papan peta diperbaiki atau dipertipis dari ketebalan 6 cm menjadi 4 cm. Papan peta diberi pegangan (*handle*) agar lebih mudah dibawa. Ukuran kartu diperkecil dari 10 cm x 10 cm menjadi 7 cm x 6 cm. Kemudian desain kartu diganti dari 4 objek gambar setiap kartu menjadi 1 objek. Bahan Piala diganti yang awalnya terbuat dari kain flanel menjadi berbahan kayu, serta saran ahli media pada piala diberi tulisan. Hasil validasi ahli media tahap II memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan skor rata-rata 4.

4. Hasil Uji Coba Awal

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa kelas IV. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan dan menjelaskan cara menggunakan peta budaya Indonesia kepada siswa. Selanjutnya para siswa memulai menggunakan peta budaya Indonesia. Mereka terlihat senang dan menikmati permainan peta budaya Indonesia. Setelah permainan selesai, maka

peneliti memberikan angket kepada para siswa tersebut. Angket tersebut dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor 28 dan rata-rata 0,93 dengan kategori layak.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan uji coba lapangan awal mendapatkan kategori layak dan para siswa senang dengan adanya peta budaya Indonesia, maka tidak ada revisi terhadap produk. Dengan demikian produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba pada tahap selanjutnya.

6. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah uji coba lapangan awal terlaksana. Pada uji coba lapangan melibatkan 7 siswa kelas IV. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan dan menjelaskan cara menggunakan peta budaya Indonesia kepada siswa, dengan mempraktekkan atau memberi contoh cara bermain peta budaya Indonesia kepada para siswa. Selanjutnya para siswa membuat 2 kelompok yang terdiri dari 3 orang dan 4 orang, dan memulai menggunakan peta budaya Indonesia. Para siswa terlihat senang dan menikmati

permainan peta budaya Indonesia. Hasil uji coba lapangan mendapatkan skor 65 dan rata-rata 0,92 dengan kategori layak.

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan uji coba lapangan mendapatkan kategori layak dan para siswa senang serta menerima adanya peta budaya Indonesia, maka tidak ada revisi terhadap produk. Dengan demikian produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba pada tahap selanjutnya, yaitu uji pelaksanaan lapangan.

8. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan setelah uji coba lapangan terlaksana. Pada uji pelaksanaan lapangan melibatkan 14 siswa kelas IV. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan dan menjelaskan cara menggunakan peta budaya Indonesia kepada siswa, Selanjutnya para siswa membuat 3 kelompok yang terdiri dari 4 orang 1 kelompok dan 5 orang 2 kelompok. Permainan dimulai oleh 2 kelompok, karena peta budaya Indonesia hanya ada 2 buah, sehingga kelompok yang 1 menunggu selesainya permainan kelompok lain. Mereka terlihat senang dan menikmati permainan peta budaya Indonesia. Hasil uji

pelaksanaan lapangan mendapatkan skor 139 dan rata-rata 0,99 dengan kategori layak.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Hasil yang didapat pada penelitian media peta budaya Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dibuat bernama peta budaya Indonesia
- b. Sasaran dari media ini adalah siswa kelas IV SD
- c. Isi dari media ini adalah materi tentang keanekaragaman suku bangsa dan budaya dengan memvisualkan peta Indonesia, rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, dan sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika.
- d. Peta budaya Indonesia ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial secara berkelompok.
- e. Media setelah diujicobakan memberikan dampak antara lain:
 - 1) Memberi rasa senang dan memotivasi serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar ilmu pengetahuan sosial.

- 2) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia
- 3) Memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai budaya Indonesia

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Menurut Daryanto (2010: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media peta budaya diharapkan dapat digunakan siswa sebagai media belajar.

Hasil produk awal media peta budaya Indonesia memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang diuraikan di bab II yaitu, prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, prinsip perulangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran

ilmu pengetahuan sosial yang layak bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, kelayakan produk diperoleh melalui data penilaian responden yaitu, ahli materi pelajaran IPS, ahli media pembelajaran, dan siswa sebagai pengguna. Data penilaian responden tentang kelayakan produk diperoleh menggunakan instrumen angket, komentar dan saran. Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji, guna memperoleh penilaian, komentar dan saran, sehingga media peta budaya Indonesia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS khususnya tentang keragaman suku bangsa dan budaya. Uji kelayakan produk terbagi ke dalam beberapa tahap yaitu, 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan, 4) tahap uji coba lapangan awal, 5) tahap uji coba pelaksanaan lapangan.

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan untuk menilai 3 aspek yaitu, aspek ketepatan materi, aspek kejelasan materi dan aspek cakupan materi. Hasil validasi tahap I secara keseluruhan memperoleh kategori "layak". Hasil dari validasi terdapat beberapa kekurangan yang harus direvisi yaitu, 1) memperluas materi, 2)

menyesuaikan materi pada peta budaya Indonesia dengan indikator, 3) membuat kisi-kisi soal. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap II. Penilaian tahap II mengalami peningkatan yaitu memperoleh kategori "Sangat Layak". Ahli materi sudah tidak memberikan komentar dan saran perbaikan, sehingga materi pada media peta budaya Indonesia yang dikembangkan layak tanpa revisi.

Validasi ahli media meliputi 5 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media, yaitu aspek fisik, aspek pemanfaatan, aspek ilustrasi gambar, aspek warna dan aspek tulisan. Validasi ahli media dilakukan melalui 2 tahap. Hasil penilaian tahap I memperoleh kategori "Cukup Layak". Hasil penilaian tersebut terdapat beberapa komentar dan saran untuk perbaikan media peta budaya Indonesia. Adapun kekurangan yang harus direvisi yaitu, 1) bentuk papan peta kurang tipis, kurang rapi dan kurang praktis, maka papan peta dipertipis dari ketebalan 6 cm menjadi 4 cm dan dilapisi plastik agar tidak mudah tergores atau rusak, serta papan peta ditambah *handle* atau pegangan agar mudah untuk dibawa. Revisi tersebut sesuai pada bab II yang dikemukakan Azhar Arsyad bahwa kriteria pemilihan media harus memperhatikan

kepraktisan, keluwesan, dan ketahanan. 2) ukuran kartu terlalu besar dan objek gambar pada setiap kartu terlalu banyak, maka ukuran kartu diperkecil dari 10 cm x 10 cm dan dibuat 1 kartu menjadi 1 gambar atau objek. 3) bahan piala kurang baik atau kurang awet, maka piala diganti dari bahan flanel menjadi kayu dan diberi tulisan. Setelah produk direvisi maka langkah selanjutnya produk divalidasi kembali. Hasil validasi tahap II mengalami peningkatan yaitu memperoleh kategori "Sangat Layak". Dengan demikian media peta budaya Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada pengguna.

Tahap uji coba dilaksanakan 3 tahap yaitu uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Aspek yang dinilai pada tahap uji coba yaitu aspek isi, aspek pembelajaran, dan aspek media. Berdasarkan uji coba lapangan awal memperoleh kategori "Layak", pada tahap ini tidak ada revisi. Siswa merasa senang dalam menggunakan media peta budaya Indonesia. Kemudian uji coba lapangan memperoleh kategori "Layak", tidak ada revisi pada tahap ini. Siswa sangat antusias dalam menggunakan media peta budaya Indonesia. Kemudian tahap selanjutnya uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori "Layak". Siswa

sangat antusias dan merasa senang, serta terlihat aktif dalam menggunakan media peta budaya Indonesia. Pelaksanaan uji coba tidak mengalami kendala dan respon para siswa sangat baik, mereka senang dan antusias dalam menggunakan media peta budaya Indonesia.

Setiap selesai uji coba, siswa diberi angket untuk penilaian produk dan soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman siswa. Hasil *post test* dari 24 siswa mendapat nilai rata-rata 85. Menurut pendapat para siswa, peta budaya Indonesia ini mudah digunakan, pembelajaran lebih menyenangkan atau menarik, sehingga mudah memahami materi. Sedangkan pendapat dari guru kelas IV tentang peta budaya Indonesia yaitu pembelajaran lebih menarik, dan waktu yang diperlukan untuk mempelajari materi ini menjadi lebih singkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan peta budaya Indonesia layak sebagai media untuk membantu proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi tentang keragaman suku dan bangsa.

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata

pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Rejosari mempunyai keterbatasan, yaitu:

Tidak dibuat indikator tentang penilaian validasi ahli materi dan validasi ahli media yang menyatakan sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak, sehingga penilaian dimungkinkan masih subjektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul melalui 9 langkah yang diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall. Pengembangan peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba. Hasil validasi ahli materi tahap akhir secara keseluruhan memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata 4,5. Hasil validasi ahli media tahap akhir secara keseluruhan memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata 4. Tahap uji coba dilaksanakan 3 tahap yakni uji

coba awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh kategori "Layak" dengan rata-rata 0,93, kemudian uji coba lapangan memperoleh kategori "Layak" dengan rata-rata 0,92, serta untuk uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori "Layak" dengan rata-rata 0,99.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan peta budaya Indonesia ini sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
2. Bagi siswa, agar sering memanfaatkan peta budaya Indonesia untuk belajar ilmu pengetahuan sosial.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat meneliti keefektivitasan media peta budaya Indonesia yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Ahmad Susanto. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Gra-sindo Persada

Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud

Arif Achmad. (2005). *Pembelajaran Pendidikan IPS di Tingkat Sekolah Dasar*. Diakses pada tanggal 20 Februari 2015, Jam 20:10 WIB dari researchengineers.com/0805arief7.html

Asri Budiningsih, C. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cip-ta

Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Borg, Walter R & Gall, Meredith D. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York & London. Logman.

Cecep Kustandi. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia

Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Murani Sejahtera

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

Djoko Widagdho, dkk. (2010). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

Elvionita Sunarti. (2015). Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman terhadap kemampuan menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Se-Kecamatan Tanjungsari Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. Diakses pada tanggal

17 Januari 2015, Jam 19.10 WIB
dari upy.ac.id/article

I Nyoman Sudana Degeng. (1989). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Pendidikan Tinggi

Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Januszewski, Alan and Molenda, Michael. (2008). *Educational Technology*. New York: Routledge

Koentjaraningrat. (1989). *Ilmu Antropologi Budaya*. Jakarta: Aksara Baru

Marthen Pali, dkk. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: FIP UNM

Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Grasindo

Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya

Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda

Seels, Barbara B & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ

Smaldino, Sharon E, dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana

Sudarwan Danim. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Syamsul Yusuf L.N. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers

Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press

Yatna. (2008). Meningkatkan prestasi pembelajaran dengan model pembelajaran IPS di kelas 3 SD N Sumber agung 1 kec pleret, bantul. *Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY*

Yurnalis Nurdin. (2014). Peta, Atlas dan Globe Makanan Pokok IPS Geografi. Diakses pada tanggal 31 Maret 2015 Jam 11.25 WIB dari yurnalis.com