

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KERETA BUDAYA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENANAMKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA KELAS IVA SD N GOLO YOGYAKARTA

Oleh: A. Endah Wulandari, UNY
aendahwulandari4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan media kereta budaya untuk siswa SD kelas IV. Analisis kebutuhan diperoleh dari observasi dan wawancara prapenelitian yang menunjukkan bahwa guru membutuhkan media untuk menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya yang sangat banyak dan luas serta siswa merasa bahwa materi yang dipelajari sangat banyak dan sebagian besar berbentuk tulisan. Metode penelitian sesuai dengan pendapat Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan siswa (ujicoba produk dan ujicoba pemakaian) diperoleh bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya untuk kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: kereta budaya, keragaman, kelas IV

Abstract

This research is Research and Development (Rnd) type. The aims of this research is to produce a learning media product. The product was a train of culture that could be used for the lessons for fourth grader elementary school students. Analysis of necessity came from the result of observations and interviews in the pre-study of cultural-understanding in the elementary school which showed that the teacher needed the media to explain the material of a great variety of ethnic and cultural diversity. The research method was in adapted form the theory of Borg and Gall developed by Sugiyono. This media could be used as learning media on the subject of ethnic and cultural diversity for the fourth gradere of elementary school based on the validation result based on the results of the validation from material experts, media experts, and students (testing and usage trials).

Keywords: train of culture, diversity, fourth grader

PENDAHULUAN

UNESCO mengakui Indonesia sebagai negara super power di bidang budaya (www.antaranews.com, 2017). Keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia ini harus dilestarikan oleh setiap warga negara Indonesia. Upaya pelestarian ini harus diiringi dengan semangat yang kuat dari setiap warga negara Indonesia untuk mencintai, mengenal hingga dapat melestarikan budaya Indonesia di kancah internasional. Semangat ini merupakan salah satu dari representasi karakter cinta tanah air yang selama ini telah diperjuangkan eksistensinya sejak berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Wibowo (2012: 43) menyebutkan bahwa cinta tanah air adalah cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik negara. Karakter cinta tanah air wajib dimiliki oleh setiap warga negara, karena individu yang memiliki rasa cinta tanah air akan berusaha untuk menjaga kedaulatan dan keutuhan bangsa, melindungi dan menjaga kehormatan negara, menjaga kelestarian budaya bangsa, serta berusaha untuk memajukan negara dengan segala upaya yang dimilikinya.

Penginternalisasian materi keberagaman budaya bangsa Indonesia pada mata pelajaran IPS

di sekolah dasar, yakni terdapat di kelas 4 pada tema 1 Indahya Kebersamaan dan tema 7 Indahya Keberagaman di Negriku. Agar materi pelajaran tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, perlu diketahui bahwa proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, yakni kualitas guru, kurikulum yang relevan dengan kebutuhan pembangunan, kualitas manajemen pendidikan, kualitas kepemimpinan, fasilitas ruang kelas, perpustakaan, internet, dan media pembelajaran (Ramdhani, 2012: 169).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dijadikan sebagai wahana efektif penanaman karakter cinta tanah air. Pendidikan IPS merupakan salah satu program pendidikan yang komprehensif, yang mencakup empat dimensi, yaitu: dimensi pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skills*), dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*), dan dimensi tindakan (*actions*) (Sapriya, 2009: 48). Media pembelajaran menjadi faktor penting terlaksananya pembelajaran, karena dewasa ini pembelajaran menuntut untuk mengurangi metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, sehingga membuat peranan media pembelajaran menjadi semakin penting (Nurseto, 2011: 20).

Hamalik (Arsyad, 2016: 26) menyampaikan pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari uraian diatas dapat

dimaknai bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu menjembatani tersampainya materi yang ingin di sampaikan guru kepada siswa secara bermakna, efektif dan menarik. Penggunaan media akan semakin bermakna bila digunakan untuk menyederhanakan atau memudahkan dalam membelajarkan materi yang memuat banyak hafalan, seperti IPS.

Berdasarkan hasil wawancara pada prapenelitian dengan wali kelas IVA dan pengamatan pada prapenelitian yang dilakukan di kelas IVA SD N Golo pada tanggal 2-10 Desember 2018, ditemukan beberapa permasalahan. Guru kesulitan dalam menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya karena materinya sangat luas dan banyak. Guru belum menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi. Guru hanya menerangkan siswa dengan ceramah dan memperlihatkan beberapa gambar keragaman dari buku.

Sumber belajar yang digunakan berupa buku siswa yang di dalamnya hanya menyertakan beberapa contoh gambar dari keragaman di Indonesia dan yang lainnya dalam bentuk tulisan. Bahkan ada beberapa keragaman yang tidak disertakan dalam bentuk gambar maupun tulisan. Contoh keragaman yang hanya disertakan beberapa gambar dalam buku yaitu pada rumah adat, baju adat, senjata, dan alat musik. Hal tersebut dibuktikan pada salah satu peristiwa saat siswa mengetahui salah satu keragaman rumah adat dari suatu daerah tetapi tidak mengetahui bentuk dan ciri khas dari rumah adat yang dimaksud tersebut.

Wawancara prapenelitian juga dilakukan dengan empat siswa dari kelas IVA. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa siswa merasa sulit dalam memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Siswa sulit dalam menentukan keragaman terutama dalam bentuk gambar, misalnya rumah adat. Hal tersebut dikarenakan sumber belajar yang digunakan belum memberikan informasi yang lengkap pada pokok bahasan keragaman tersebut serta media yang digunakan terbatas. Permasalahan sumber belajar dan media pembelajaran sama halnya dengan permasalahan yang sudah dijabarkan di atas saat wawancara dengan wali kelas IVA.

Peneliti juga melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengaplikasian karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV di SD N Golo. Data hasil observasi menunjukkan bahwa karakter cinta tanah air belum tertanam dengan baik pada peserta didik, indikasinya yakni sebagian siswa terlihat melakukan tindak *bullying* terhadap temannya, memilih-milih teman untuk bergaul, kurang disiplin mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Selain itu banyak siswa yang lebih menyukai produk hiburan, yakni musik dan film dari luar negeri, bahkan beberapa di antara mereka menjadi fans berat musisi Korea. Indikasi lain penurunan karakter cinta tanah air terlihat ketika pelaksanaan upacara bendera. Hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang terlambat mengikuti upacara bendera, kurang tertib dalam berpakaian, dan mengobrol ketika upacara bendera.

Berkaca pada banyaknya masalah yang ditemui selama observasi dan wawancara serta analisis dari studi pustaka mengindikasikan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu memudahkan tersampainya materi keberagaman budaya Indonesia sekaligus menanamkan karakter cinta tanah air pada peserta didik. Maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berupa kereta budaya (*train of culture*).

Sebelum produk kereta budaya dirancang, penelitian ini melihat referensi dari penelitian yang sudah dilaksanakan yang relevan dengan produk kereta budaya. Penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Asma Desi Ratna Sari (2015) berjudul *Pengembangan Media Peta kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul*. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang “Keragaman Suku Bangsa dan Budaya” yang layak bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Herlina Nuri Fatimah berjudul *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV*. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan dengan kartu bergambar atau *flashcard* dapat mempermudah pemahaman siswa belajar materi Bahasa Jawa materi wayang Pandawa siswa kelas IV SD N Wonosari IV. Merujuk pada penelitian ini, maka dengan begitu

flashcard dapat juga dapat dimanfaatkan untuk menambah pemahaman siswa para materi keberagaman budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017: 407) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai langkah ketujuh karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala untuk melakukan tahap kesepuluh (tahap pembuatan produk secara masal).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2019 dan 18 Juni 2019 di SD N Golo Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek pada penelitian adalah siswa-siswi kelas IV di SD N Golo Yogyakarta.

Prosedur

Prosedur pengembangan kereta budaya menggunakan langkah-langkah Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah pengembangan dalam R&D. Peneliti memilih pengembangan dari Sugiyono karena

penelitian yang dilaksanakan akan menghasilkan produk baru dalam bidang pendidikan seperti yang dikemukakan Sugiyono bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial (psikologi, sosiologi, pendidikan manajemen, dan lain-lain). Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai langkah tujuh karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala untuk melakukan tahap kesepuluh (tahap pembuatan produk secara masal) dan hanya sampai pada revisi produk operasional. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan.

1. Penelitian dan pengumpulan data awal

Kegiatan ini dilakukan dengan observasi tidak terstruktur dan wawancara semi terstruktur dengan wali kelas serta 4 siswa.

Mengolah hasil observasi dan wawancara prapenelitian yang hasilnya antara lain: 1) guru kesulitan dalam menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya karena materi yang disajikan sangat luas dan banyak, 2) sumber belajar siswa kurang lengkap, 3) belum tersedianya media pembelajaran untuk mengajarkan materi keberagaman budaya, 4) siswa kesulitan memahami materi pada pembelajaran pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dikarenakan sebagian besar materi berbentuk teks, dan 5) karakter cinta tanah air siswa masih belum tertanam dengan baik.

2. Perencanaan

Tahap ini diawali dengan mengembangkan materi, menyiapkan peralatan, dan mendesain produk menggunakan *corel draw*. Mendesain

papan permainan, kartu budaya, tas wadah media dan papan penyangga media.

3. Pengembangan format produk awal

Setelah produk awal selesai dibuat, produk tersebut melewati tahap validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media.

4. Uji coba lapangan awal

Produk yang sudah divalidasi para ahli dan direvisi diuji coba kepada siswa dengan sampel 12 siswa kelas IV B. Siswa diberikan angket untuk menilai produk.

5. Revisi Produk

Hasil uji coba lapangan awal tidak mendapatkan revisi dari siswa maupun guru maka peneliti melanjutkan pada uji coba lapangan utama.

6. Uji coba lapangan utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada 25 siswa kelas IV A dan guru kelas IV A. Subjek uji coba mencoba media kemudian mengisi angket yang telah disediakan.

7. Revisi produk operasional

Hasil uji coba lapangan utama tidak mendapatkan revisi dari siswa maupun guru maka produk media pembelajaran kereta budaya ini sudah layak untuk dipakai dalam pembelajaran IPS materi keberagaman kelas IV SD N Golo.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diubah menjadi data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu daftar wawancara semi terstruktur, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, dan

penilaian subjek coba. Data diperoleh melalui pengisian angket.

Teknik Analisis Data

Instrumen kelayakan produk kereta budaya menggunakan skala *likert*, yaitu menentukan nilai kedudukan seseorang dalam suatu rangkaian sikap terhadap objek, mulai dari sangat positif sampai sangat negatif (Widoyoko, 2017:104). Nilai dari sangat positif sampai sangat negatif dinyatakan dengan lima alternatif jawaban, yaitu: 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, dan 1=sangat kurang.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis tersebut meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi. Serta respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menghitung skor total rata-rata setiap

komponen menggunakan rumus

$$xi = \frac{\sum x}{n}$$

2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen

3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengategorisasian menurut Widoyoko (2010:238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, didapatkan kategori media kereta budaya yang telah dikembangkan dari semua aspek. Pengembangan kereta budaya dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran

dengan hasil dari ahli materi, ahli media, dan subjek coba “sangat tinggi”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media ini diawali dengan mencari potensi dan masalah dilaksanakan dengan observasi dan wawancara berguna untuk menemukan permasalahan dan kebutuhan-kebutuhan di lapangan kepada Herka Prasetyo, S.Pd selaku wali kelas IVA dan 4 siswa dari kelas IVA mengenai pembelajaran pokok bahasan keragaman budaya Indonesia dalam penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran guna mengetahui potensi dan masalah di kelas IVA. Kemudian tahap kedua penelitian ini melakukan tahap pengumpulan data yang didapat melalui wawancara dan observasi di kelas IVA SD Negeri Golo Yogyakarta. Setelah mendapatkan hasil cari wawancara dan observasi pada prapenelitian dilaksanakan tahap ketiga yaitu desain produk dengan menyiapkan materi serta alat dan bahan. Setelah produk selesai didesain, kemudian produk diuji validasikan kepada ahli materi dan ahli media pada tahap keempat.

Hasil penilaian pada aspek kualitas materi dari ahli materi pada tahap validasi pertama mendapat nilai rata-rata 4, dan tahap kedua juga 4 dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi” sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Walker dan Hess (Kustandi, 2013: 143), yaitu kriteria dalam *me-review* media pembelajaran berdasarkan kepada kualitas isi dan tujuan adalah kelengkapan. Kualitas materi pada media kereta budaya sesuai dengan teori tersebut bahwa seluruh isi materi yang

disajikan media kereta budaya lengkap mencakup materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia Hasil penilaian pada aspek kualitas materi diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana (2002: 4-5), yaitu dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami.

Hasil penilaian pada aspek penggunaan media dari ahli materi pada tahap pertama didapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi”, dan nilai rata-rata 4,4 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” pada tahap validasi media yang kedua. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wahono (2006) mengemukakan bahwa media yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, seperti relevansi tujuan pembelajaran dengan SK / KD / Kurikulum. Kompetensi Dasar tersebut yaitu 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Hasil penilaian pada aspek ketepatan materi diperkuat dengan Teori Oswald Kroh (Kartono, 2007: 137) bahwa periode realisme-kritis (10-12 tahun) merupakan tahap pengamatan yang bersifat realistik dan kritis. Anak bisa menghubungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan atau menjadi satu struktur. Siswa dapat menjodohkan antara beberapa keragaman dengan provinsi masing-masing.

Hasil penilaian pada aspek kualitas teknik dari ahli materi pada tahap 1 mendapat nilai rata-rata 4,2 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” dan pada tahap kedua mendapat nilai 4,6 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” pula, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wahono bahwa kriteria pemilihan media dilihat dari segi materi salah satunya yaitu kejelasan. Seluruh isi materi pada media kereta budaya disajikan dengan sangat jelas. Hasil penilaian pada aspek penyajian materi diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Wahono bahwa kriteria pemilihan media dilihat dari segi materi salah satunya yaitu kemudahan untuk dipahami.

Hasil penilaian validasi materi oleh *expert judgment* Sungkono, M. Pd, mendapat perolehan dari keseluruhan aspek kualitas materi, aspek penggunaan media, dan aspek kualitas teknik mendapatkan nilai rata-rata pada tahap validasi pertama yakni 4 dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi”, dan nilai 4,3 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”. Media kereta budaya (*train of culture*) dinyatakan “layak” oleh ahli materi, kemudian penelitian dilanjutkan dengan melakukan validasi media dengan Dr. Anwar Senen, M. Pd.

Hasil penilaian pada aspek pemeliharaan dan penggunaan media pada tahap validasi pertama mendapat nilai rata-rata 3 dengan tingkat validitas dan kualitas “cukup”, pada tahap kedua mendapat nilai 4,5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”, dan pada tahap ketiga mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan

kualitas “sangat tinggi”, sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Wahono bahwa kriteria pemilihan media salah satunya yaitu *usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).

Hasil penilaian pada aspek komunikasi visual dari validasi pertama oleh ahli media didapatkan nilai rata-rata 3,4 dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi”, pada tahap kedua mendapat nilai rata-rata 4 dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi”, dan pada tahap ketiga mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”, sesuai dengan pendapat Arsyad (2016: 103) bahwa tatanan elemen-elemen yang diterapkan harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian. Penilaian pada aspek kualitas media menyatakan bahwa penyajian ukuran dan jenis huruf, gambar, dan warna pada media kereta budaya sudah baik dan layak untuk diberikan kepada siswa. Hasil dari produk sesuai dengan pendapat Arsyad yang diperkuat dengan pendapat Solihatin (2007: 31-32) bahwa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran salah satunya mutu teknis, yaitu kriteria memilih media, misalnya media visual, gambarnya jelas, menarik, dan sesuai karakteristik siswa.

Hasil penilaian pada aspek kualitas fisik media dari validasi pertama oleh ahli media didapatkan nilai rata-rata 2,7 dengan tingkat validitas dan kualitas “cukup”, validasi kedua didapatkan nilai rata-rata 4,5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”, dan

tahap pada ketiga mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas dan validasi “sangat tinggi”, sesuai dengan pendapat Wahono didukung oleh pendapat Walker dan Hess (Kustandi, 2013: 143), yaitu kriteria pemilihan media salah satunya mudah digunakan. Penilaian pada aspek kualitas fisik media menyatakan bahwa media kereta budaya mudah digunakan untuk guru dan siswa.

Hasil penilaian pada keseluruhan aspek pemeliharaan dan penggunaan media, aspek komunikasi visual, dan aspek fisik media pada tahap pertama mendapat nilai rata-rata 3,1 dengan tingkat validitas dan kualitas “cukup”, pada tahap kedua mendapat nilai 4,3 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”, dan pada tahap ketiga mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

1. Papan kereta budaya

Papan media pembelajaran kereta budaya (*train of culture*) terbuat dari papan akrilik dengan tebal 3 mm berbentuk persegi panjang dengan panjang 20 cm dan lebar 80 cm. Papan diprint dengan desain gambar kereta api untuk memasang kartu-kartu budaya.



Gambar 1. Papan kereta budaya

2. Kartu kebudayaan

Kartu di desain dengan Corel Draw X8. Menggunakan kertas ivory 260 gram dengan ukuran 8 cm x 11 cm. Terdapat tujuh set kartu budaya dalam media ini, yakni kartu provinsi,

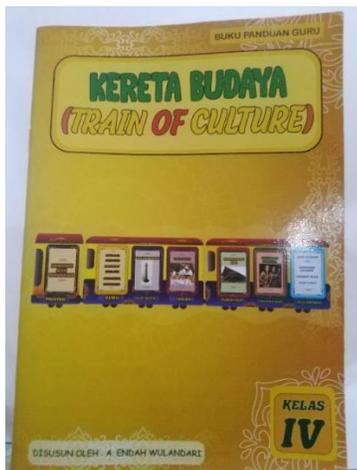
kartu suku bangsa, kartu tarian tradisional, kartu rumah adat, kartu alat musik tradisional, kartu lagu daerah dan kartu pakaian adat.



Gambar 2. Kartu Budaya

3. Buku Panduan

Buku panduan disusun untuk guru dan siswa, buku ini di desain dengan Corel Draw X8 dan dicetak menggunakan kertas ivory 230 untuk cover, dan HVS 300 gram untuk isi dengan ukuran 15 cm x 21 cm. Buku ini berisi jabaran materi keberagaman pada tema 1 Indahnnya Kebersamaan dan tema 7 Indahnnya Keberagaman Negriku, petunjuk permainan untuk media pembelajaran dan kunci jawaban.



Gambar 3. Buku Panduan

Tahap validasi desain telah selesai dan produk selesai direvisi kemudian dilaksanakan tahap keempat yaitu ujicoba lapangan awal dengan siswa di kelas IVB dan guru kelas IV B . Berdasarkan hasil uji coba produk, media kereta budaya mendapatkan rata-rata skor 4,36 dengan kriteria “sangat tinggi” untuk uji coba siswa, dan rata-rata 4,2 dengan kriteria “sangat tinggi”. Setelah mendapatkan hasil dari ujicoba produk kemudian dilaksanakan tahap kelima yaitu revisi produk. Produk media kereta budaya tidak mendapatkan saran revisi, maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya yakni uji coba lapangan utama pada 25 siswa di kelas IVA, dan guru kelas IV A. Berdasarkan hasil uji coba produk, media kereta budaya mendapatkan rata-rata skor 4.2 dengan kriteria “sangat tinggi” pada uji coba siswa, dan rata-rata 4,8 dengan kriteria “sangat tinggi” pada uji coba guru. Setelah mendapatkan hasil dari ujicoba pemakaian kemudian dilaksanakan tahap ketujuh yaitu revisi produk. Produk media kereta budaya tidak mendapatkan saran revisi produk. Dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media, ujicoba produk, dan ujicoba pemakaian didapatkan

penilaian dengan kriteria “sangat tinggi” sehingga produk pada penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan media kereta budaya ini menggunakan pendekatan penelitian Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono. Peneliti mengambil sembilan tahap dari sepuluh tahapan yang ada dan hanya sampai pada tahap uji kelayakan. Tahap mencari potensi dan masalah, pengumpulan data, dan mendesain produk yang sudah dilaksanakan kemudian divalidasikan kepada ahli materi sebanyak dua kali yang memperoleh hasil rata-rata nilai 4 dengan kriteria “tinggi”, dan rata-rata nilai 4.3 dengan kriteria “sangat tinggi” dan divalidasikan kepada ahli media sebanyak tiga kali yang memperoleh hasil 3.1 dengan kriteria “cukup”, 4.3 dengan kriteria “sangat tinggi”, dan 5 dengan kriteria “sangat tinggi”.

Penilaian akhir media dengan kriteria “sangat tinggi” dari ahli materi dan ahli media dinyatakan layak diujicobakan. Pada tahap uji coba produk lapangan utama pada 25 siswa di kelas IVA, dan guru kelas IV A. Berdasarkan hasil uji coba produk, media kereta budaya mendapatkan rata-rata skor 4.2 dengan kriteria “sangat tinggi” pada uji coba siswa, dan rata-rata 4,8 dengan kriteria “sangat tinggi” pada uji coba guru. Hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa media kereta budaya sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia serta menanamkan karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV SD N Golo.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran-saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai pengembangan media kereta budaya dapat digunakan untuk mempelajari kebudayaan Indonesia untuk tiap provinsi, tiap pulau atau beberapa pulau saja disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta; PT. Rajagrafindo Persada.
- Fatimah, N. (2015). *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Gibbons. (2017). UNESCO Sebut Indonesia Negara Super Power Bidang Budaya. Antara. Diakses pada tanggal 11 januari 2019. <https://www.antaranews.com/berita/663307/unesco-sebut-indonesia-negara-super-power-bidang-budaya>
- Kartono, K. (2007). *Psikologi anak (psikologi perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pangesti, G.S. (2016). *Pengembangan media pembelajaran smart disk ilmu pengetahuan sosial (ips) pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di indonesia untuk siswa kelas v semester I SD/MI*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sanaky, H. AH. (2013). *Meida pembelajaran interaktif-inovatif*. yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Solihatin, E. (2007). *Cooperative learning analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2002). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahono, R.S. (2006). Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. Tersedia di [http://romisatriawahono.net/2006/06/21/asp-ek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/diakses tanggal 28 Desember 2019](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/asp-ek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/diakses%20tanggal%2028%20Desember%202019)
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, E.P. (2017). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.