

## **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERMAINAN MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IV**

### ***THE DEVELOPMENT OF BOARD GAME MEDIA ABOUT DIVERSITY OF NATIONAL CULTURE FOR IMPROVING STUDENT'S ACTIVITY 4<sup>TH</sup> GRADE***

Oleh: Zakiyah Astri Sabtika, PGSD/PSD, zakiaastri19@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Menguri yang layak digunakan pada materi keberagaman budaya bangsaaku. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek uji coba lapangan awal adalah 4 siswa dan subjek uji coba lapangan utama adalah 8 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket tanggapan siswa dan angket respon guru. Hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 3,9 dengan kategori "baik". Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,31 dengan kategori "sangat baik". Hasil tanggapan siswa uji lapangan mendapat skor rata-rata 4,37 termasuk dalam kategori "sangat baik". Hasil respon guru uji lapangan mendapat skor rata-rata 4,375 termasuk dalam kategori "sangat baik". Kesimpulannya, media Papan Permainan Materi Keragaman Budaya Bangsaaku dapat dikatakan layak digunakan dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Kata kunci: mengembangkan, media papan permainan, keberagaman budaya bangsaaku

#### **Abstract**

*The research aim at developing and producing board game media about diversity of national culture which is suitable to use in 4<sup>th</sup> grade of SD Negeri Menguri. This was the research and development (R&D). The subject were students of 4<sup>th</sup> grade of SD Negeri Menguri. The preliminary field subjects were 4 students, the main field subjects were 8 students. The data were collected by using interview guidelines, product validation, questionnaire of student responses and questionnaire of teacher response. Data were analysed using quantitative and qualitative statistic. This is evidence by the result of validation of the material expert show suitable category (3,9), the result of validation of media expert show suitable category (4,31), test result of students responses show suitable category (4,37) and test result of teacher response show suitable category (4,375). Overall, board game media about diversity of national culture is suitable for learning process in 4<sup>th</sup> grade of elementary school.*

*Keywords: development, board game, diversity of my national culture*

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang di dalamnya mengandung perubahan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun di luar lembaga pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat (lifelong process). Suatu bangsa yang maju salah satunya adalah karena bangsa

tersebut memiliki sumber daya manusia yang berpendidikan, cerdas dan bermartabat.

Pendidikan merupakan alat yang dapat dipakai untuk mencapai cita-cita nasional serta dapat digunakan sebagai tolak ukur perkembangan dan kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan adalah bagian dari cita-cita pendidikan nasional. Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pada pasal 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Oleh karena itu, pemerintah memasukkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ke dalam kurikulum SD agar tercipta generasi bangsa yang mempunyai sikap sesuai pedoman Pancasila yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Hosnan (2014: 18) pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadinya interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan tidak terlepas dengan lingkungan sekitar. Sesungguhnya pembelajaran tidak terbatas pada empat dinding kelas.

Sejalan dengan pendapat Amri, S dan Ahmadi, I.K. (2010: 13) pembelajaran dengan pendekatan lingkungan menghapus kejenuhan dan menciptakan peserta didik yang cinta lingkungan. Lingkungan yang berada di sekitar kita baik di sekolah maupun di luar sekolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media

pembelajaran, lingkungan merupakan sumber belajar yang paling efektif dan efisien.

PPKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Ahmad Susanto, 2013: 225). Nilai luhur dan moral diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Beberapa pendapat ahli yang dikemukakan di atas menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran penting untuk diadakan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menjadi sebuah solusi untuk berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Menguri.

Sebelum melaksanakan penelitian, dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara. Dari hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas IV SD Negeri Menguri diketahui bahwa pembelajaran pada tema 1 sub tema 1 khusus mata pelajaran PPKn dinilai sudah berjalan cukup baik akan tetapi, apabila dibandingkan dengan

mata pelajaran lain, ketersediaan media untuk mata pelajaran PPKn adalah yang paling sedikit, bahkan bisa dikatakan tidak terdapat media sama sekali. Guru mengatakan bahwa selama ini tidak pernah menggunakan media pembelajaran pada materi PPKn. Pembelajaran PPKn selama ini berlangsung dengan media yang terbatas seperti papan tulis dan pada gambar yang ada pada buku teks siswa. Selain itu, guru masih terpaku pada pendekatan verbal menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

Permasalahan lain yang kemudian timbul adalah siswa kurang memahami materi yang teralalu luas. Diakui oleh guru bahwa pada materi keberagaman budaya bangsaku terlihat adanya kesan bahwa materi tersebut terlalu banyak dan luas untuk dipahami. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang antusias untuk mempelajarinya.

Observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jum'at tanggal 20 Juli 2018 terlihat bahwa selama guru menerangkan pelajaran, beberapa siswa terlihat tidak fokus dan cenderung sibuk dengan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran. Terdapat pula siswa yang mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya. Ada juga siswa yang berjalan-jalan di kelas, serta beberapa siswa yang meminta izin keluar kelas untuk buang air atau sekedar mencuci tangan.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dikemukakan di atas, peneliti merasa perlu untuk mengkaji permasalahan mengenai kebutuhan media pada pembelajaran PPKn. Selain itu, adanya media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting mengingat siswa usia SD termasuk dalam tingkat operasional konkret yang

mana pada fase tersebut siswa membutuhkan sesuatu yang nyata atau konkret dalam memahami materi yang abstrak (Siswoyo, 2013: 100).

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*.

### **Tempat dan waktu Penelitian**

Tempat penelitian adalah SD Negeri Menguri yang terletak di Hargotirto, Kokap, Kulon Progo. Penelitian berlangsung sejak 17 Oktober sampai 19 Oktober 2019.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Menguri sebanyak 12 anak dan 1 guru wali kelas IV.

### **Prosedur Pengembangan**

Dari sepuluh langkah yang ada, dalam penelitian ini hanya akan dilakukan sampai langkah ke tujuh saja, sedangkan tahap uji pelaksanaan lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir, desiminasi dan implementasi tidak dilakukan karena hanya menguji sampai dengan kelayakan sebuah media tidak sampai dengan uji keefektifan media tersebut selain itu keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti. Ketujuh langkah tersebut adalah sebagai berikut.

#### **1. Tahap pengumpulan data**

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan ini dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka.

- a. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar di SD. Studi lapangan dilakukan dengan cara analisis kurikulum yang berlaku di sekolah, analisis tahap perkembangan siswa, dan analisis ketersediaan media pembelajaran di lapangan.
- b. Studi pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan media pembelajaran berbentuk permainan untuk pembelajaran materi PPKn di kelas IV SD serta studi pustaka mengenai materi keberagaman budaya bangsaku.

## 2. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan meliputi: menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media papan permainan, menentukan langkah pembelajaran, menentukan peralatan yang dibutuhkan, dan kegiatan yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media.

## 3. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk awal dilakukan dengan memperhatikan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam langkah ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu: melakukan pengembangan media dan melakukan validasi baik dari sisi media dan juga materi serta melakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi agar media yang dikembangkan siap untuk digunakan dalam uji lapangan.

## 4. Uji coba lapangan awal

Media yang telah dikembangkan dan divalidasi kemudian diujicobakan kepada peserta didik dengan jumlah 4 anak. Dalam uji coba ini dibagikan angket kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon atas media yang dikembangkan.

## 5. Revisi produk

Berdasarkan hasil pengamatan dan penyebaran angket dilakukan revisi sebagai perbaikan dan penyempurnaan atas media yang dikembangkan.

## 6. Uji coba lapangan utama

Media yang telah direvisi kembali diujicobakan kepada siswa dengan jumlah 8 anak. Dalam uji coba ini dilakukan pengamatan kepada pengguna produk untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu dibagikan angket kepada siswa dan guru untuk mengetahui respon terhadap produk media.

## 7. Revisi

Berdasarkan hasil pengamatan dan penyebaran angket dilakukan revisi sebagai perbaikan dan penyempurnaan atas media yang dikembangkan. Hasil revisi yang dilakukan akan menghasilkan produk yang layak sesuai respon siswa dan tanggapan guru dan siap digunakan pada materi PPKn kelas IV SD mengenai keragaman budaya bangsaku.

## **Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang telah dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan yaitu siswa kelas IV SD Negeri Menguri. Sebelum diuji cobakan, produk media Papan Permainan materi Keberagaman Budaya Bangsaku divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap pertama. Produk yang telah direvisi kemudian diuji cobakan kepada 4 siswa sebagai uji coba lapangan awal dan dilaksanakan revisi berdasarkan penilaian dari siswa. Selanjutnya diujikan kepada 8 siswa sebagai uji coba lapangan utama.

## Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan dua bentuk teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan angket atau kuesioner.

### 1. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang timbul dalam ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Menguri. Wawancara dalam studi pendahuluan ini ditujukan terhadap wali kelas IV SD Negeri Menguri.

### 2. Angket/ kuesioner

Penelitian ini menggunakan teknik angket akan digunakan untuk mendapatkan data dari ahli media, ahli materi, dan siswa pengguna media.

#### a. Ahli media dan ahli materi

Angket yang digunakan adalah angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah angket yang memberikan kesempatan pada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri. Sedangkan angket tertutup merupakan angket yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih yang sesuai. Angket tertutup menggunakan skala antara sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik.

#### b. Peserta didik dan Guru pengguna media

Angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru wali kelas IV saat uji lapangan berlangsung dalam dua tahap seperti yang telah dijelaskan dalam prosedur penelitian. Angket untuk peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik selaku subjek penelitian terhadap media yang dikembangkan. Angket untuk guru digunakan untuk mengetahui keterbacaan media dalam proses pembelajaran.

Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan menggunakan skala sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang tidak baik.

## Teknik Analisis Data

Data dari kegiatan uji coba dapat diklasifikasikan menjadi dua bentuk data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa analisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas pada tahap pra penelitian dan komentar serta saran dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari jawaban angket dari ahli media, ahli media, peserta didik sebagai subjek uji coba dan respon guru terhadap media yang dikembangkan yang merupakan instrumen pengumpul data. Dalam angket tersebut diberikan tanggapan tentang produk yang dikembangkan berupa jawaban sangat layak, layak, cukup, kurang, dan sangat kurang terhadap pernyataan yang disediakan. Jika responden memberi tanggapan sangat baik maka skor butir pernyataan tersebut adalah 5, tanggapan baik skor 4, tanggapan cukup baik skor 3, tanggapan kurang baik skor 2, dan tanggapan sangat kurang baik skor 1. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor total rata-rata dari setiap butir instrumen angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor per butir

n = jumlah responden

Setelah mendapatkan data yang berupa skor maka langkah selanjutnya adalah mengkonversi data kuantitatif tersebut menjadi data kualitatif dengan panduan sebagai berikut.

Tabel 1  
Konversi Data Kuantitatif Menjadi data Kualitatif

Rumus	Nilai	Klasifikasi
$X_i + \overline{1,8} SB_i < X$	A	Sangat baik
$X_i + \overline{0,6} SB_i \leq X_i + \overline{1,8} SB_i$	B	Baik
$X_i + \overline{0,6} SB_i \leq X_i + \overline{0,6} SB_i$	C	Cukup
$X_i + 1,8 SB_i \leq \overline{X}_i + 1,8 SB_i$	D	Kurang baik
$X \leq X_i + 1,8 SB_i$	E	Sangat kurang baik

Keterangan:

$\overline{X}_i$  (rerata ideal) :  $1/2$  (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

$SB_i$  (simpangan baku ideal):  $1/6$  (skor maksimal ideal–skor minimum ideal)

$X$  : skor empiris

Hasil perhitungan di atas, selanjutnya dikonversikan menjadi kualitatif untuk mengetahui aspek kelayakan sebagai berikut.

Tabel 2  
Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif

No	Interval Skor	Nilai	Kategori	Konversi
1.	>4,2	A	Sangat baik/ tinggi	Tinggi
2.	>3,4 – 4,2	B	Baik/ tinggi	
3.	>2,6 – 3,4	C	Cukup	Rendah
4.	>1,8 – 2,6	D	Kurang/ rendah	
5.	≤ 1,8	E	Sangat kurang/ rendah	

Dari hasil perhitungan diatas, maka akan didapatkan panduan untuk mengetahui kategori

setiap butir instrumen ataupun keseluruhan dari media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan dianggap layak digunakan bila hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, siswa, dan guru memperoleh nilai minimal “tinggi” pada semua aspek penilaian.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan dengan studi pustaka dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri Menguri. Penelitian awal dan pengumpulan informasi dilakukan untuk memperoleh informasi awal untuk menganalisa kebutuhan media pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SD Negeri Menguri Berdasarkan kegiatan pra penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh informasi sebagai berikut.

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran terbatas pada gambar yang ada pada buku teks siswa dan papan tulis.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum melibatkan keaktifan siswa dan masih cenderung berpusat pada guru.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkrit dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi keberagaman budaya bangsaku.

Setelah mengetahui hasil wawancara dan melakukan analisis kebutuhan, maka selanjutnya adalah melakukan studi pustaka tentang materi keberagaman budaya bangsaku, media pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas IV SD. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran

yang optimal memerlukan dukungan dari berbagai aspek, salah satunya adalah media pembelajaran yang layak. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu mengembangkan potensi siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan demikian, diharapkan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

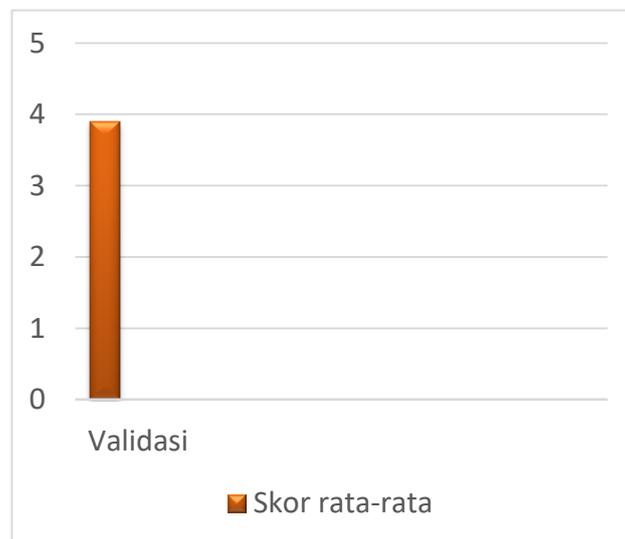
Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara dan studi pustaka, dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya sebuah media yang mendukung keaktifan siswa, melibatkan siswa, dan mendorong semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya bangsaku. Salah satu alternatif media pembelajaran yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan membantu siswa dalam memahami dan aktif dalam materi keberagaman budaya bangsaku adalah Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku.

Langkah selanjutnya adalah perencanaan. Perencanaan pengembangan produk dilakukan dengan memperhatikan berbagai hal yaitu: perumusan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media Papan Permainan materi Keberagaman Budaya Bangsaku, menentukan langkah pembelajaran, menentukan perangkat yang dibutuhkan untuk mengembangkan media, dan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan.

Langkah selanjutnya adalah Tahap pengembangan produk awal. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan menyiapkan bahan-bahan pembelajaran dan alat evaluasi (Haryati S, 2012: 15) Dick dan Carey (Arief Sadiman, 2003: 83) menambahkan bahwa pada pengembangan media

hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan format awal ini juga memperhatikan kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Langkah pengembangan produk awal media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku terdiri dari dua langkah yaitu pengembangan produk dan melakukan validasi produk media. Pengembangan produk dilakukan dengan mengubah desain grafis yang telah dibuat kemudian diwujudkan secara manual menjadi media Papan Permainan. Terdapat komponen penunjang media yaitu cerita pengantar dan deskripsi media.

Proses validasi materi terhadap media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku dilakukan oleh Bapak Fathurrohman, M.Pd. dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNY. Hasil validasi dari aspek materi adalah sebagai berikut.

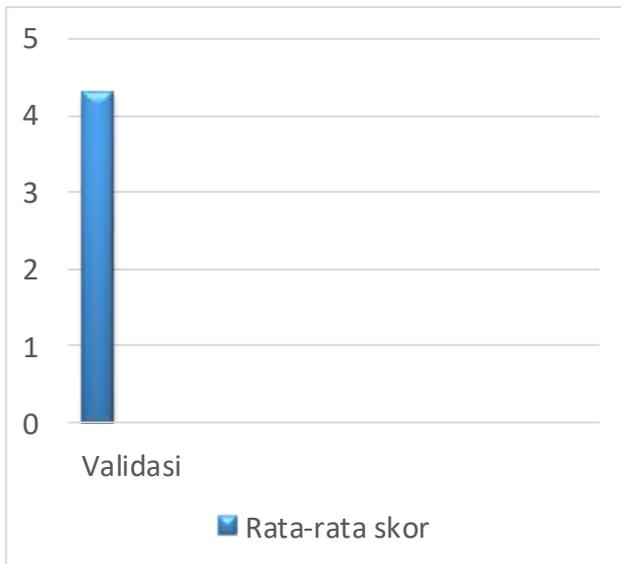


Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

Gambar diagram di atas menunjukkan bahwa pada validasi aspek materi masuk dalam kategori “tinggi” dengan perolehan skor rata-rata

3.9. Oleh karena itu, aspek materi pada media ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Langkah selanjutnya adalah validasi media. Proses validasi media terhadap media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku dilakukan oleh Bapak Sungkono, M.Pd. dosen program pendidikan Teknologi Pendidikan (TP) Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi dari aspek media adalah sebagai berikut.

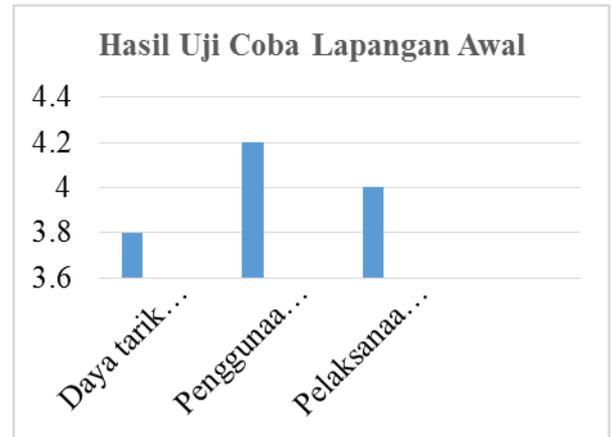


Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

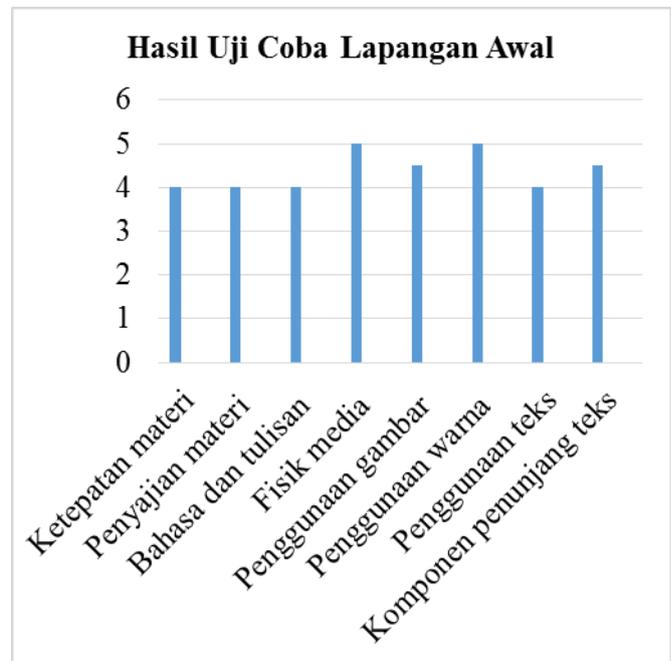
Gambar diagram di atas menunjukkan bahwa pada validasi aspek media masuk dalam kategori “sangat tinggi” dengan perolehan skor rata-rata 4,31. Oleh karena itu, media ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Uji coba lapangan awal terhadap media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku dilakukan setelah dilakukan validasi dengan ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan dengan menggunakan media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku, setelah kegiatan uji coba selesai kemudian siswa dan guru mengisi lembar angket untuk mengetahui tanggapan dan respon mereka

terhadap penggunaan media. Data hasil angket siswa dan guru dari uji coba lapangan awal dipaparkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Tanggapan Siswa pada Hasil Uji Coba Lapangan Awal

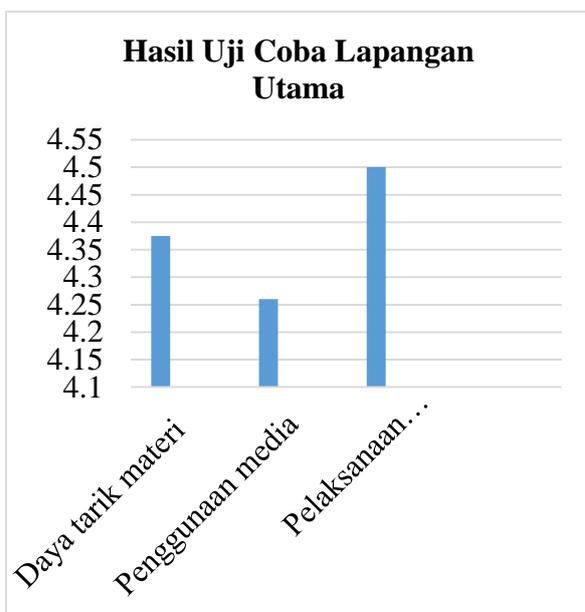


Gambar 4. Diagram Batang Respon Guru pada Hasil Uji Coba Lapangan Awal

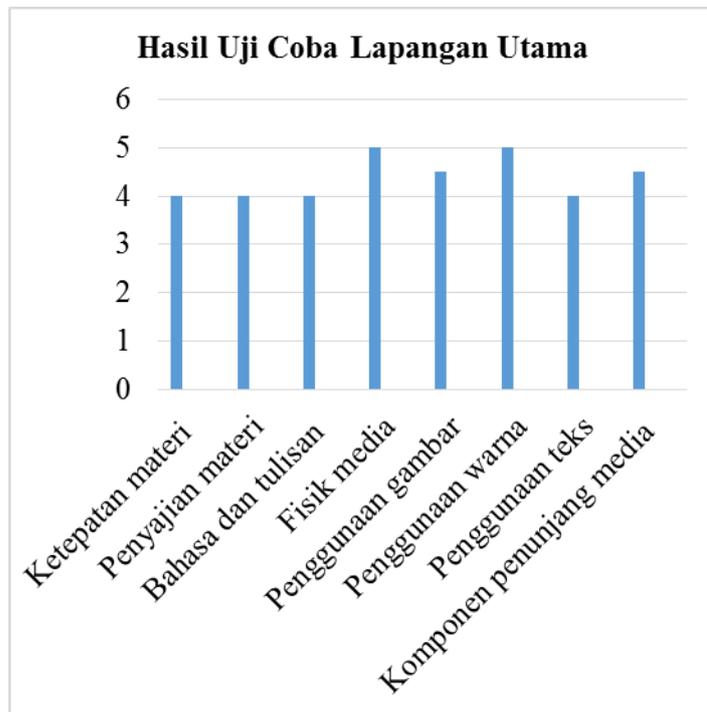
Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka diperoleh informasi bahwa pada hasil tanggapan siswa aspek daya tarik materi, penggunaan media, dan pelaksanaan pembelajaran masing-masing diperoleh hasil “tinggi” karena ketiganya mendapatkan skor rata-rata 4 sedangkan pada respon guru aspek ketepatan materi, penyajian materi, bahasa dan tulisan, fisik media, penggunaan gambar, penggunaan warna,

penggunaan teks dan komponen penunjang teks diperoleh hasil skor rata-rata 4,375 dengan kategori “sangat tinggi”. Berdasarkan tanggapan siswa dan respon guru terhadap penggunaan media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku, tidak ada bagian yang perlu direvisi.

Langkah selanjutnya adalah Uji coba lapangan utama Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Menguri yang berjumlah 8 siswa. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober 2018. Data hasil angket tanggapan siswa dan respon guru dari uji coba lapangan utama dipaparkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Batang Tanggapan Siswa Hasil pada Uji Coba Lapangan Utama



Gambar 6. Diagram Batang Respon Guru Hasil pada Uji Coba Lapangan Utama

Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka diperoleh informasi bahwa pada hasil tanggapan siswa aspek daya tarik materi, penggunaan media, dan pelaksanaan pembelajaran masing-masing diperoleh hasil “sangat tinggi” karena ketiganya mendapatkan skor rata-rata 4,375 sedangkan pada respon guru aspek ketepatan materi, penyajian materi, bahasa dan tulisan, fisik media, penggunaan gambar, penggunaan warna, penggunaan teks dan komponen penunjang teks diperoleh hasil skor rata-rata 4,375 dengan kategori “sangat tinggi”. Berdasarkan tanggapan siswa dan respon guru terhadap penggunaan media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku, tidak ada bagian yang perlu direvisi.

Media pembelajaran Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Menguri telah selesai dikembangkan. Media Papan Permainan dipilih untuk

dikembangkan dengan alasan media ini sangat cocok diterapkan di kelas IV SD Negeri Menguri dengan permasalahan yang sudah diperoleh peneliti pada saat kegiatan pra penelitian. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa seperangkat papan permainan yang berisi kartu soal, kartu materi, kartu bonus, buku petunjuk siswa, buku petunjuk guru, pion dan dadu. Media ini dapat digunakan secara klasikal dengan bimbingan guru.

Selain kelayakan dari aspek materi dan media, pengembangan media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa juga memperhatikan karakteristik siswa SD khususnya pada siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket tanggapan siswa dan respon guru yang memperoleh skor pada kategori “tinggi” dan “sangat tinggi” pada seluruh kegiatan uji coba lapangan. Hal ini senada dengan pendapat Ahmad Susanto (2013: 86) yang menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah haruslah menarik dan menyenangkan.

Keuntungan dari penggunaan media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa adalah siswa dapat bermain langsung sesuai petunjuk yang terdapat pada media. Hal itu sejalan dengan pendapat Indriana, D (2011: 63) yang menyebutkan bahwa media papan permainan dapat mempercepat proses pemahaman siswa melalui proses visualisasi. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan media Papan Permainan Materi Keberagaman

Budaya Bangsa dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa dilengkapi dengan komponen penunjang berupa buku petunjuk guru dan siswa dengan tujuan agar dapat mempermudah dalam penggunaannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Smaldino, E.S, et al (2011: 125:126) yang mengatakan bahwa dalam prosedur penggunaan media yang sistematis perlu memperhatikan beberapa kriteria, salah satunya adalah kemudahan dalam penggunaannya.

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu media ini hanya mengintegrasikan dua mata pelajaran saja, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah saja dan pada penelitian ini belum diketahui efektifitas dari media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Menguri.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Menguri” dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk

Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Negeri Menguri.

2. Kelayakan media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa diperoleh dengan kategori “tinggi” dengan rata-rata skor sebesar 3,9 dari ahli materi dan 4,31 dari ahli media sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media layak digunakan untuk pembelajaran.
3. Media Papan Permainan Materi Keberagaman Budaya Bangsa dinyatakan layak kemudian dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan awal memperoleh skor tanggapan siswa sebesar 4. Uji coba lapangan utama memperoleh skor tanggapan siswa 4,37. Keseluruhan tahap uji coba lapangan memperoleh skor dengan kategori “tinggi” sehingga media dapat dikatakan layak digunakan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan media yang telah dikembangkan ini dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain.
2. Guru dapat menjadikan media yang telah dikembangkan ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan media lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Amri, S & Ahmadi, I. K. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Arief Sadiman, et al. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Cholid Narbuko & Abu Ahmadi. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Diktat Kuliah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.

Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

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

Siswoyo. (2013) *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Smaldino, E.S, et al. (2011). *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*, diterjemahkan oleh Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukarjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran*. Diktat Mata Kuliah, Program Pascasarjana

Sukmadinata. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.

Trianto. (2010). *Pengantar penelitian pendidikan bagi pengembangan profesi dan tenaga kependidikan*. Jakarta: Prenada Media.