

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR PETA BUDAYA UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV

THE INSTRUCTIONAL MEDIA DEVELOPMENT OF CULTURAL MAP MINIATURE FOR THE FOURTH GRADE THEMATIC LEARNING

Oleh: Meuthia Damayanti Kusuma Devi, UNY
dkdmeuthia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan miniatur peta budaya yang dapat digunakan pada pembelajaran. Analisis kebutuhan diperoleh dari observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa sekolah dasar tentang keberagaman budaya fisik Indonesia khususnya di pulau Jawa masih kurang. Metode penelitian menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media layak digunakan. Setelah melakukan uji validasi, media miniatur peta budaya diujicobakan pada siswa melalui tiga tahap, yaitu ujicoba lapangan awal, utama, dan operasional. Hasil yang diperoleh dari ketiga uji coba adalah media dapat dikatakan layak dan memiliki kualitas tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung KBM di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: miniatur peta budaya, budaya, pembelajaran tematik, kelas IV

Abstract

This research aims at producing a miniature cultural map that can be used for a lesson. Analysis of necessity came from the result of observations and interviews that pointed out the lack of cultural-understanding in the elementary school. This research was Research and Development (RnD) type, form the theory of Borg and Gall. The data sources was collected from interview, observations, and questionnaire. The data analysis technique used quantitative-descriptive statistic. This media could be used in the lesson based on the validation result of material and media experts. Miniature cultural map could be used for students after validation test that there were three steps of fields testing (preliminary, main, and operational testing field). From those field test, this media is suitable to be used for support the lesson of fourth grades student.

Keywords: miniature cultural map, culture, thematic learning, fourth grade

PENDAHULUAN

Memasuki masyarakat ekonomi ASEAN atau MEA bangsa Indonesia mendapat dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak yang harus diperhatikan adalah terjadinya petukaran budaya asing (Handayani, 2016). Pertukaran budaya asing yang masuk tanpa seleksi akan diadopsi oleh masyarakat Indonesia terutama anak-anak. Mereka memiliki karakteristik mudah meniru dan

eksploratif. Artinya anak-anak lebih menyukai hal-hal baru yang ada disekitarnya dan menirukannya. Apabila anak dibiarkan menirukan budaya asing tanpa ada penguatan untuk mencintai budaya sendiri, sudah dapat dipastikan jati diri bangsa hilang dan Indonesia tidak akan dikenal sebagai negara dengan beragam kebudayaan lagi (Nurhaidah, 2015: 10). Maka dari itu, harus ada inovasi baru untuk mengenalkan budaya bangsa kepada

anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Salah satu cara yang mudah ialah melalui pendidikan.

Peran Pendidikan dalam mengenalkan budaya Indonesia sesuai dengan undang-undang Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan dengan pemberian bantuan memfasilitasi sarana pembelajaran maupun kesenian di sekolah. Pembelajaran di sekolah hanya menggunakan sebatas, buku cetak (buku siswa) yang berwujud gambar-gambar dan teks keberagaman di Indonesia. Padahal pembelajaran kurikulum 2013 memiliki prinsip yaitu pembelajaran harus aktual dan dekat dengan kehidupan siswa, serta aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (Trianto, 2010: 57). Berdasarkan upaya tersebut, pendidikan kurikulum 2013 dalam mengenalkan budaya bangsa untuk anak-anak tidak dapat dilakukan hanya dengan teori saja namun harus menggunakan suatu hal yang bersifat konkret dan dekat dengan lingkungan siswa. Penggunaan sesuatu yang bersifat konkret khususnya pada anak usia sekolah dasar penting. Piaget (Izzaty, dkk., 2008: 3), pada usia 6-12 tahun, anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Hal ini, membantu dalam penyampaian materi saat pembelajaran, penyampaian materi akan lebih efektif, dan anak akan berpikir aktif dan mandiri.

Pembelajaran di sekolah dasar tentunya membutuhkan fasilitas atau sarana yang dapat memungkinkan anak untuk belajar melalui apa yang dilihat atau dilakukan, salah satunya

dengan media. Penggunaan media dalam pembelajaran secara kreatif memungkinkan anak belajar aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Smaldino, dkk (1993: 2) mengungkapkan "*media is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning "between", the term refers "to anything that carries information between a source and a receiver"*". Media merupakan sarana komunikasi, perantara, atau suatu hal yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dari sumber atau *informan* ke penerima informasi. Hal ini diperkuat dengan kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale (Sanjaya, 2008: 199-200) yang menyatakan semakin konkrit anak belajar materi pembelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka anak akan mendapatkan banyak pengalaman belajar.

Media sebagai salah satu hal yang dapat berpengaruh terjadinya proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sistem dengan tujuan membantu proses belajar anak atau siswa, yang di dalamnya terdapat serangkaian peristiwa yang disusun untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar anak yang bersifat internal (Abdurahman, 2012: 34). Tentunya pembelajaran di sekolah tidak lepas dari kurikulum sebagai dasar pelaksanaan aktivitas belajar-mengajar. Kurikulum dalam sistem pendidikan nasional merupakan seperangkat rencana dan aturan tentang tujuan, isi, bahan ajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan

(UU No. 20 tahun 2003). Pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilaksanakan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I hingga kelas VI. Dalam pelaksanaan pembelajaran integrasi dilaksanakan melalui tema-tema yang telah ditetapkan, tercantum dalam Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI.

Pada kurikulum 2013, tidak hanya termuat materi ajar saja, namun terdapat juga beberapa materi yang berkaitan dengan budaya daerah di Indonesia dan pendidikan karakter. Berdasarkan hasil prapenelitian melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Karangmloko 1 Ibu Anggunisa Dwi Taurizky, S.Pd, diperoleh informasi bahwa anak kurang tahu dengan kebudayaan di Indonesia, kurang tahu dengan kebudayaan yang berada di lingkungan sekitar, dan sulit menghafalkan kebudayaan-kebudayaan di lingkungan sekitar atau daerah tempat tinggalnya. Pengetahuan siswa tentang kebudayaan masih kurang sehingga perlu ditumbuhkan. Hal tersebut terlihat dari siswa yang perlu diingatkan atau diberi kata kunci untuk mengingat beberapa kebudayaan dan asal daerahnya.

Penggunaan media di kelas kurang mengikuti perkembangan siswa. Hal ini terlihat pada siswa yang memiliki masalah pada mata minus atau rabun jauh. Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi keberagaman busaya fisik, karena media jauh dari jarak pandang siswa. Pada pembelajaran, media yang digunakan guru saat terdapat materi kebudayaan atau keragaman budaya adalah gambar-gambar

dan media hanya diletakkan di depan kelas. Sehingga siswa yang memiliki keterbatasan penglihatan menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan siswa tentang materi yaitu keberagaman budaya fisik Indonesia, siswa mengaku kurang mengetahui keberagaman budaya fisik di Indonesia. Hal ini terlihat saat siswa diminta untuk menyebutkan keberagaman budaya fisik disalah satu provinsi di pulau Jawa malah kebingungan menjawab. Siswa juga asal menjawab jenis kebudayaan fisik yang tidak sesuai dengan daerah kebudayaan tersebut berasal.

Pengamatan juga dilakukan di kelas IV SD N Karangmloko 1, pembelajaran yang dilakukan menggunakan media yang belum maksimal, siswa hanya sebatas melihat media yang digunakan guru. Media yang digunakan hanya berupa media secara umum, peta, globe, atlas (kumpulan peta), buku paket, gambar, dan lain sebagainya Media yang digunakan juga jauh dari jangkauan siswa, sehingga siswa yang memiliki kekurangan pada indera penglihatan tidak dapat melihat dan memahami materi secara maksimal. Selain itu, media yang digunakan guru sebatas mengaktifkan indera penglihatan siswa, saat melihat media yang ditunjukkan guru, dan mengaktifkan indera pendengaran siswa. Padahal media yang baik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa, sehingga siswa akan terlibat aktif dalam menerima informasi atau materi pembelajaran. Materi akan lebih dipahami siswa, jika siswa menggunakan media secara multi-sensori (mengaktifkan seluruh panca indera siswa). Hal

ini, yang menjadikan kemungkinan siswa kurang memahami materi keberagaman budaya fisik di Indonesia khususnya di pulau Jawa.

Berdasarkan hasil prapenelitian melalui wawancara dengan guru kelas IV SD N Karangmloko 1 serta observasi yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tentang kebudayaan maupun keberagaman budaya di Indonesia terutama saat penyampaian materi keragaman budaya kurang maksimal penggunaannya, siswa masih kesulitan dalam mengetahui keberagaman budaya Indonesia dan guru pun terkadang kesulitan dalam menyampaikan materi terkait kebudayaan. Untuk itu diperlukan suatu cara atau media baru untuk memudahkan siswa dalam belajar keragaman budaya di Indonesia, khususnya budaya fisik di lingkungan sekitar atau tempat tinggalnya. Salah satu cara yang digunakan dengan mengembangkan suatu media visual yang dimodifikasi kontennya sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa, yang tidak hanya sebatas gambar dan daftar nama.

Media pembelajaran termasuk model 3D seperti miniatur peta budaya menawarkan sebuah kegiatan belajar dengan memperoleh pengalaman langsung. Menurut Daryanto (2010: 29) keunggulan-keunggulan media 3D berupa miniatur peta di antaranya adalah 1) belajar dapat difokuskan pada bagian yang penting-penting saja, 2) dapat mempertunjukkan struktur dalam suatu obyek, 3) siswa memperoleh pengalaman yang konkret, dan 4) memberi lebih banyak peluang

kepada murid berinteraksi diantara satu sama lain .

Pertimbangan peneliti memilih kelas IV sebagai subjek uji coba berawal dari kurikulum 2013. Pada semester I dan II, siswa-siswa kelas IV mempelajari tema-tema yang berhubungan langsung dengan Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) dan Tema 7 (Indahnya keberagaman di Negeriku). Pembelajaran yang paling relevan dengan keberagaman budaya fisik Indonesia menurut guru kelas IV SD Negeri Karangmloko 1 adalah Tema 1 Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsa). Kesesuaian antara materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami nilai-nilai keberagaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa dan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran tematik yaitu dekat dengan siswa dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari pemikiran peneliti untuk mengembangkan sesuatu yang bermula dari kebutuhan SD Negeri Karangmloko 1 untuk pemahaman keberagaman budaya Indonesia, peneliti akan lebih fokus pada pengembangan miniatur peta budaya dengan fokus materi budaya fisik di pulau Jawa dengan konsep *discovery learning* (siswa akan menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri) dan belajar sambil bermain. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik kelas IV SD”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) sesuai dengan pendapat dari Borg & Gall (1983:772) *educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational product* (penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah yaitu SD Negeri Rejodani dan SD Negeri Karangmloko 1. Pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 2 Februari, 4 Februari, dan 6 Februari 2019.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek pada penelitian adalah siswa-siswi kelas IV di sekolah dasar yang merupakan siswa sekolah dasar.

Prosedur

Prosedur pengembangan miniatur peta budaya ini menggunakan langkah-langkah pengembangan yang dirumuskan oleh Borg & Gall (1983:775) yang terdiri dari 10 langkah pengembangan. Penelitian ini hanya dilakukan sampai langkah kesembilan karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala untuk melakukan tahap kesepuluh (tahap pembuatan produk secara massal). Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahap pengembangan.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

Tahap ini dilakukan dengan kajian pustaka, observasi, dan wawancara di SD Negeri Karangmloko 1. Hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah pemahaman dan pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya masih kurang. Hal ini terlihat dari saat ditanya kebudayaan fisik daerah di pulau Jawa siswa menjawab asal dan tidak tahu.

2. Perencanaan

Tahap ini dilakukan guna mempersiapkan pengembangan miniatur peta budaya. Berikut ini adalah tahap-tahap perencanaan yang dilakukan.

- a. Perancangan desain awal miniatur peta budaya yang disesuaikan dengan tema pembelajaran kelas IV Kurikulum 2013.
- b. Penentuan tujuan pengembangan yang akan dilakukan dengan miniatur peta budaya berdasarkan KI dan KD yang diambil.
- c. Pengumpulan materi yang akan dimuat dalam miniatur peta budaya.
- d. Penyusunan instrumen penilaian validitas dan kualitas media pembelajaran.
- e. Pelaksanaan uji coba lapangan.

3. Pengembangan Bentuk Awal Produk

Tahap ini dimulai dengan menyusun model awal dan perangkat yang dibutuhkan. Pembuatan desain miniatur peta budaya di papan berukuran 40 cm x 60 cm, menentukan titik ibukota provinsi, membuat peta timbul dengan bubur kertas, menyatukan serta memprogram komponen audio, dan melakukan *finishing* produk. Setelah produk awal selesai dibuat, produk tersebut melewati tahap validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli

media. Proses validasi selesai dilakukan kemudian berlanjut ke proses uji coba lapangan

4. Uji Coba Lapangan Awal

Miniatur peta budaya yang telah didesain, dikembangkan, dan divalidasi selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas IV SD. Menurut Borg and Gall, uji coba awal dilakukan pada satu sampai tiga sekolah, yang melibatkan enam sampai dua belas subjek. Pada tahap ini, peneliti memodifikasi jumlah subjek penelitian dengan menyesuaikan kondisi lapangan. Proses modifikasi ini menggunakan pendapat dari Sadiman, dkk yang menyatakan bahwa pada tahap evaluasi satu lawan satu dibutuhkan dua siswa atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari miniatur peta budaya yang telah dibuat. Kedua siswa yang telah dipilih tersebut merupakan jumlah minimal, hendaknya satu siswa dari jumlah siswa uji coba tersebut mempunyai kemampuan umumnya di bawah rata-rata dari siswa lain yang di atas rata-rata. Peneliti menggunakan angket yang diisi siswa untuk mengetahui respon dari setiap siswa. Pada langkah uji coba awal ini dilakukan kepada tiga orang siswa kelas IV sekolah dasar.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah peneliti mendapat respon dari tahap uji coba awal. Peneliti mengambil respon dari angket yang telah diisi oleh siswa. Kemudian, peneliti menganalisis kekurangan-kekurangan yang ditemui selama uji coba produk miniatur peta budaya untuk segera diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan, produk diujicobakan kembali.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan dilakukan berdasarkan uji coba skala kecil kemudian diujicobakan kembali kepada subjek yang jumlahnya lebih besar. Menurut Borg and Gall, uji coba lapangan dilakukan pada lima sampai lima belas sekolah dengan melibatkan tiga puluh hingga seratus siswa. Uji coba lapangan dalam penelitian dimodifikasi menggunakan pendapat dari Sadiman, dkk tentang banyaknya subjek penelitian.

Sadiman, dkk (2006:184) mengungkapkan bahwa pada tahap uji coba lapangan kecil dapat dilakukan kepada sepuluh sampai dua puluh siswa yang dapat mewakili populasi. Siswa yang dipilih hendaknya dapat mewakili karakteristik populasi. Sampel tersebut terdiri dari siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai; laki-laki dan perempuan dari berbagai usia dan latar belakang. Produk miniatur peta budaya direspon oleh siswa menggunakan angket yang telah disediakan peneliti. Pada tahap ini, peneliti melibatkan empat belas siswa kelas IV sekolah dasar.

7. Revisi Produk Operasional

Tahap revisi produk dilakukan setelah peneliti mendapatkan respon dari tahap uji coba lapangan. Peneliti mengambil respon dari angket yang telah diisi siswa. Kemudian, peneliti menganalisis kekurangan-kekurangan yang ditemui selama uji coba produk untuk segera diperbaiki. Setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan, produk diujicobakan kembali.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan dilakukan setelah produk direvisi menjadi produk yang layak dan memadai. Menurut Borg and Gall, uji coba lapangan dilakukan pada sepuluh sampai tiga puluh sekolah dengan melibatkan empat puluh hingga dua ratus siswa. Uji coba lapangan dalam penelitian dimodifikasi menggunakan pendapat dari Sadiman, dkk tentang banyaknya subjek penelitian.

Sadiman, dkk (2006:185) mengungkapkan bahwa pada tahap uji coba lapangan membutuhkan keterlibatan tiga puluh siswa dengan karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, dan lainnya) sesuai dengan karakteristik sasaran. Produk miniatur peta budaya yang telah diperbaiki diuji lapangan kepada subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Karangmloko 1 yang berjumlah tiga puluh siswa.

9. Revisi Produk Akhir

Tahap revisi produk akhir dilakukan setelah melakukan uji lapangan. Produk miniatur peta budaya disempurnakan berdasarkan revisi dari tahap sebelumnya. Produk miniatur peta budaya hasil revisi dari uji lapangan inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid dan layak digunakan untuk siswa kelas IV pada tema pembelajaran.

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 observasi dan pengisian angket.

Teknik Analisis Data

Instrumen kelayakan produk miniatur peta budaya menggunakan *skala likert* dengan lima alternatif jawaban (Sugiyono, 2010:134) yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setiap alternatif jawaban diberi skor 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
2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen
3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorisasian menurut Eko P. Widyoko (2010:238).

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, didapatkan kategori media miniatur peta budaya yang telah dikembangkan dari semua aspek. Pengembangan miniatur peta budaya dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran apabila hasil dari keseluruhan penilaian mendapatkan hasil minimal "baik".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengembangkan sebuah media miniatur peta budaya. Media tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami keberagaman budaya fisik Indonesia di pulau Jawa dan wawasan tentang keberagaman budaya Indonesia di pulau Jawa. Sesuai pendapat Sadiman (2011:78), pembelajaran yang menggunakan media tersebut dapat menjadi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Peneliti mengembangkan sebuah media visual yang dapat dimainkan oleh siswa secara berkelompok dengan memperhatikan beberapa unsur dalam perancangannya seperti warna, bentuk dan materi. Media ini disebut dengan media miniatur peta budaya.

Pengembangan media miniatur peta budaya dilakukan berdasarkan model Borg dan Gall. Tahap pertama penelitian dan pengumpulan data dilakukan di SD Negeri Karangmloko 1. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, studi pustaka, dan wawancara untuk mengetahui masalah. Tahap kedua adalah perencanaan. Perencanaan meliputi rencana pembuatan media miniatur peta budaya dengan persiapan alat dan bahan, materi, serta desain. Tahap ketiga adalah pengembangan bentuk awal produk. Peneliti menggunakan prinsip-prinsip visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, warna, dan garis dalam mengembangkan media pada tahap ketiga. Pada tahap ini juga terdapat validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi meliputi aspek kualitas materi, penggunaan media dalam pembelajaran, dan kualitas teknis. Secara umum, materi dalam miniatur peta ini sudah sesuai dan baik. Hasil penilaian dari dosen validator materi diperoleh total skor 71 dengan rata-rata 4,73 dan termasuk kriteria 'sangat baik'.

Hasil uji validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli media meliputi aspek pengembangan serta penggunaan media efektif dan efisien, pemeliharaan media, penggunaan media, dan komunikasi visual. Hasil dari validasi media pertama diperoleh total skor 79 dengan rata-rata 3,95 dan masuk ke dalam kategori 'baik'. Tahap uji validasi kedua diperoleh total skor 89 dengan rata-rata 4,45 dan masuk ke dalam kriteria 'sangat baik'. Tahap uji validasi ketiga diperoleh total skor 99 dengan rata-rata 4,95 dan masuk ke dalam kriteria 'sangat baik'. Ketiga hasil uji validasi tersebut menunjukkan bahwa media miniatur peta budaya sudah layak untuk diujicobakan di lapangan. Berikut ini adalah tampilan dari media miniatur peta budaya setelah melalui proses validasi materi dan media.

1. Miniatur peta budaya

Miniatur peta budaya merupakan media yang digunakan untuk menempelkan kartu budaya. Ukuran papan yaitu 40 cm x 60 cm terbuat dari triplek dengan ketebalan 5 mm. Terdapat box luar dengan ukuran 40 cm x 60 cm yang dilapisi stiker. Bahan yang digunakan ialah triplek yang memiliki ketebalan 1 cm. Terbuat dari bubur kertas, diwarnai sesuai dengan ketinggian daratan dan kedalaman

perairan, terdapat batas-batas setiap provinsi di pulau Jawa. Setiap provinsi memiliki empat lubang untuk menempelkan kartu budaya. Terdapat rekaman lagu daerah setiap provinsi yang dikendalikan dengan tombol disertai lampu led berwarna merah yang menunjukkan letak ibukota provinsi di pulau Jawa.



Gambar 1. Miniatur peta budaya

2. Kartu Budaya

Terdapat empat jenis kartu budaya fisik di pulau Jawa, yaitu rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan senjata tradisional. Ukuran kartu adalah 4 cm x 5 cm. Kartu-kartu tersebut dicetak pada kertas *ivory* seberat 210 gram.



Gambar 2. Kartu budaya

Tahap uji validasi dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan. Tahap ini dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu uji coba lapangan awal, utama, dan operasional. Tahap uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa dan

diperoleh hasil total skor 69,6 dengan rata-rata 4,35 yang termasuk kriteria 'sangat baik'. Tahap uji coba lapangan utama melibatkan 14 siswa dan diperoleh hasil total skor 65,44 dengan rata-rata 4,09 yang termasuk kriteria 'baik'. Tahap uji coba lapangan operasional melibatkan 29 siswa dan diperoleh hasil total skor 73, 93 dengan rata-rata 4,62 yang termasuk kriteria 'sangat baik'.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data yang menunjukkan adanya kebutuhan awal penelitian yang dilakukan pada sekolah dasar yaitu pengadaan media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya Indonesia yang masih kurang. Media pembelajaran yang diharapkan adalah media yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil kebutuhan awal di atas, selanjutnya dibuat sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan analisis kebutuhan awal. Media tersebut melalui dua tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil bahwa media pembelajaran miniatur peta budaya masuk ke dalam kriteria 'sangat baik'. Media pembelajaran tersebut memuat materi tentang keberagaman budaya fisik di setiap provinsi pulau Jawa dan wawasan keberagaman budaya. Media miniatur peta budaya sebagai

bagian integral dari pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik dan dapat meningkatkan interaktivitas. Komunikasi visual yang terdapat dalam media ini menarik perhatian siswa untuk belajar tentang keberagaman budaya Indonesia dan sikap-sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Media pembelajaran ini melalui tiga tahap uji coba yang dilakukan oleh siswa sebagai responden. Kesimpulan yang diperoleh dari ketiga uji coba tersebut adalah media pembelajaran miniatur peta budaya sangat menarik dan dapat membantu siswa memahami keberagaman budaya fisik Indonesia khususnya di pulau Jawa dan menumbuhkan sikap menghargai keberagaman kebudayaan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran-saran yang diberikan, di antaranya adalah pengembangan media miniatur peta budaya dapat digunakan untuk tema, subtema, maupun pembelajaran lain yang masih berkaitan dengan keberagaman budaya atau juga dapat dilakukan di kelas lain dengan penyesuaian materi yang sesuai dengan jenjang kelas tersebut. Media juga dapat dikembangkan dengan keberagaman budaya seluruh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arsyad, A. 2014. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Benson, A & Florence Odera. 2013. *Selection and use of Media in Teaching Kiswahili Language in Secondary Schools in Kenya*. International Journal of Information and Communication Technology Research Volume 3 No. 1, January 2013 ISSN 2223-4985
- Borg W.R & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Long Man.
- Fujiyanto, A, dkk. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup*. Jurnal Pena Ilmiah UPI: Vol.1 No.1)
- Gerlach, V.S., Ely, D.P., Melnick R. 1980. *Teaching and Media*. United States: Prentice-Hall, Inc.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Handayani, N. 2016. *Implementasi Pendidikan Karakter melalui multiple strategi berbasis multicultural dalam menghadapi MEA*. Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 ISSN. 2460-0318 hal. 1 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN”: Prodi PPKn UNMUH Ponorogo
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., Smaldino, S.E.1993. *Instructional Media and Technologies for Learning*. United States: Macmillan Coll Div.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers.
- Izzaty, R. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurhaidah. 2015. *Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia*. Jurnal Pesona Dasar Vol. 3

No. 3, April, hal 1- 14, ISSN: 2337-9227

Odera, F. 2011. *Challenges in the use of Scientific Calculators in the Teaching and Learning Mathematics in Secondary School Education*. International Journal of Information and Communication Technology Research Volume 1 No. 5, September 2011 ISSN-2223-4985

Sadiman, A.S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali P

Smaldino, E.Sharon, Deborah L, James D. Russell. *Instructional Technology & media for learning*. Jakarta: Prenada media Grup. Cetakan ke-9. 2014.

Sudjana, N dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Susilana, R dan Cipi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI

Taiwo, S. 2009. *Teachers perception of the role media in classroom teaching in secondary schools*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET* January 2009 volume 8 Issue 1 Article 8 ISSN: 1303-6521

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-undang Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan

Wahono, R.S. (2006) *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Tersedia di <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/> diakses tanggal 28 November 2018 pukul 14.32 WIB.