

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PERMAINAN “PARSIA” TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD

THE DEVELOPMENT OF “PARSIA” BOARD GAME MEDIA THEME OF THE BEAUTIFUL DIVERSITY IN MY COUNTRY FOR 4th GRADE

Oleh: Dwi Dita Rohmawati, PSD/PGSD, dwiditarohmawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Papan Permainan Keragaman Budaya Indonesia (PARSIA) yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan prosedur penelitian Borg&Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Subjek uji coba perorangan adalah 4 siswa, subjek uji coba kelompok kecil adalah 12 siswa, dan subjek uji lapangan adalah 26 siswa. Hasil validasi ahli materi mendapat skor 4,43 (sangat tinggi). Hasil validasi ahli media mendapat skor 4,68 (sangat tinggi). Hasil uji coba perorangan mendapat skor 4,23 (sangat tinggi). Hasil uji coba kelompok kecil mendapat skor 4,30 (sangat tinggi). Hasil uji lapangan mendapat skor 4,39 (sangat tinggi). Kesimpulannya, media PARSIA dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, papan permainan, keragaman budaya

Abstract

This research aims at developing a board game media of Papan Keragaman Budaya Indonesia (PARSIA) that can be used for a lesson. This was the research and development (R&D) from the theory of Borg&Gall. The data sources were collected from interview, observations, and questionnaire. The data analysis technique used quantitative-descriptive. The subjects of this research were 4 students for preliminary field testing, 12 students for main field testing, and 26 students for operational field testing. Final validation by material expert get average score 4,43 (very high). Final validation by medium expert get average score 4,68 (very high). Preliminary field testing result get average score 4,23 (very high). Main field of testing get average score 4,30 (very high). Operational field testing result get average score 4,39 (very high). Overall, media PARSIA is suitable for a lesson.

Keywords: development, board game, cultural diversity

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan dapat memberikan pengaruh untuk perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menetapkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta

didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu komponen yang penting dalam suatu pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum menjadi acuan dalam menjalankan proses pendidikan yang ada di sekolah. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan kurikulum memuat seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara

yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum di Indonesia telah beberapa kali mengalami perubahan, karena pada hakikatnya kurikulum yang dirubah mengacu pada kebutuhan peserta didik dan berpatokan pada peluang serta tantangan yang akan dihadapi pada masa mendatang. Saat ini kurikulum yang sedang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Perubahan kurikulum ini diharapkan mampu membawa dampak untuk mempersiapkan menjawab tantangan di masa depan.

Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 saat ini menggunakan pendekatan tematik terpadu. Hal ini berarti semua mata pelajaran yang termuat akan saling terintegrasi satu dengan lainnya dalam suatu tema tertentu. Guna mempermudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, pemerintah telah menyokong dengan menyediakan buku guru dan buku siswa untuk pembelajaran masing-masing tema.

Agar pembelajaran tematik terpadu bisa efektif dan efisien, dibutuhkan media pembelajaran dan sumber belajar yang bervariasi (Prastowo, 2017: 325). Keberadaan media dalam pembelajaran menjadi suatu unsur yang penting. Arsyad (2014: 2) menyatakan media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran di kelas dengan suasana yang menyenangkan dan menantang, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan Januari 2019 di SD Muhammadiyah Banyuraden tentang pembelajaran tematik di kelas IV diperoleh hasil sebagai berikut. SD Muhammadiyah Banyuraden baru menerapkan Kurikulum 2013 pada tahun pembelajaran 2018/2019. Kelas yang sudah menggunakan Kurikulum 2013 adalah kelas I dan IV, sehingga guru masih beradaptasi dengan proses pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tematik, selama ini guru menggunakan media berupa benda nyata yang ada di sekitar siswa. Selain itu, guru juga menggunakan media powerpoint untuk menampilkan gambar-gambar.

Guru mengungkapkan bahwa materi yang termuat dalam buku tematik masih terbatas, sementara cakupannya luas. Salah satu materi yang cakupannya luas dan sulit dipahami siswa adalah materi mengenai keragaman budaya yang terdapat dalam tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku). Materi keragaman budaya di Indonesia termasuk ke dalam materi faktual yang kompleks. Di dalam materi tersebut terdapat fakta-fakta mengenai rumah adat yang ada di Indonesia, pakaian adat yang digunakan masyarakat di berbagai daerah, dan tarian adat yang berasal dari berbagai daerah. Dikarenakan materi terlalu luas, maka ada kesulitan untuk mentransfer informasi dari *short term memory* ke *long term memory*. Guru sudah menggunakan media powerpoint untuk menampilkan gambar-gambar kebudayaan yang ada di Indonesia. Namun, media tersebut masih belum dapat membuat siswa paham dengan beragam

kebudayaan di Indonesia beserta karakteristiknya. Hal ini dikarenakan media powerpoint yang ditampilkan di depan kelas masih kurang efektif dan maksimal digunakan dalam pembelajaran. Seharusnya, siswa dapat memperhatikan dengan baik dan jelas dalam mempelajari keragaman budaya.

Gambar yang ditampilkan dalam powerpoint melalui LCD, belum dapat dilihat secara jelas oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan kondisi kelas yang berada di lantai 2 dengan penutup jendela yang masih menggunakan kain sekedarnya menyebabkan ruang kelas terlalu terang karena cahaya matahari. Sehingga gambar-gambar yang ditampilkan kurang terlihat begitu jelas untuk seluruh anak di dalam kelas.

Penggunaan media powerpoint belum mampu menarik fokus siswa karena belum sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu suka bermain dan keberadaannya yang dipakai secara klasikal. Terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, ada yang sibuk bermain sendiri atau berbicara dengan temannya dan tidak konsentrasi dengan materi yang dijelaskan guru. Penggunaan media secara klasikal menyebabkan siswa tidak dapat merasakan media secara langsung.

Karakteristik siswa di kelas yang cenderung pasif selama pembelajaran juga belum mampu diaktifkan dengan media yang ada. Media powerpoint yang digunakan secara klasikal, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama atau berinteraksi dengan temannya. Saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, mereka terlihat kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya.

Siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia menggunakan media powerpoint karena media tersebut kurang maksimal penggunaannya dan tidak bisa digunakan oleh siswa secara langsung, seperti belajar sambil bermain. Media tersebut hanya digunakan untuk menjelaskan materi, tanpa ada unsur permainan di dalamnya. Sebagian besar siswa menginginkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Guru memerlukan adanya media pembelajaran untuk menjelaskan materi keragaman budaya Indonesia yang menarik, membantu siswa mencari informasi sebanyak-banyaknya, mengaktifkan siswa, dan terdapat unsur permainan di dalamnya. Selain itu, para siswa juga menginginkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan belajar sambil bermain.

Media yang dapat digunakan pada siswa kelas tinggi adalah media yang konkret, menyenangkan, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Media tersebut dikemas sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas tinggi yang dikemukakan oleh beberapa ahli, yaitu Sahlan (2018: 16-18) dan Djamarah (2002: 91). Sahlan (2018: 16-18) mengungkapkan anak usia sekolah dasar senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan secara langsung. Sedangkan Djamarah (2002: 91) mengemukakan usia anak pada masa kelas tinggi yaitu sangat realistis, ingin tahu, ingin belajar, dan gemar bermain bersama-sama.

Salah satu media berbasis permainan yang didalamnya terdapat unsur keragaman daerah atau negara dan sudah tidak asing bagi para siswa adalah papan permainan monopoli. Dalam papan

permainan monopoli para siswa dapat mengetahui nama-nama daerah atau negara, tetapi tidak dapat mengenal lebih jauh mengenai negara atau daerah tersebut. Guru memerlukan media papan permainan yang di dalamnya siswa dapat mengenal lebih jauh mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia.

Kurang sesuainya media pembelajaran yang sudah ada dengan karakteristik siswa, membuat siswa masih kesulitan memahami materi mengenai keragaman budaya Indonesia. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, guru memerlukan media visual yang: 1) dapat digunakan untuk belajar sambil bermain, 2) dapat digunakan secara berkelompok, 3) konkret dan dapat digunakan secara langsung, dan 4) memungkinkan siswa saling berinteraksi dan menjadi aktif. Media ini akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan belajar sambil bermain dan melibatkan siswa aktif dalam permainan. Kedepannya media ini dapat digunakan guru setelah menjelaskan materi menggunakan powerpoint.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran untuk materi keragaman budaya negeriku melalui pengembangan media Papan Permainan Keragaman Budaya Indonesia (PARSIA) untuk kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden. Materi yang termuat dalam papan permainan ini terfokus pada 11 provinsi yang ada di Indonesia. Lima provinsi merupakan keanekaragaman provinsi asal siswa, yang meliputi Sumatera Barat, Sumatera Selatan, Jawa Barat, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Sedangkan enam provinsi lain merupakan provinsi yang berasal dari pulau besar Indonesia

yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dalam buku siswa. Provinsi tersebut meliputi Jambi, Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, Sulawesi Tengah, Sulawesi Selatan, dan Papua. Provinsi-provinsi tersebut secara garis besar telah mewakili keragaman budaya Indonesia.

Media papan permainan ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran tematik yang mengadopsi *board game* Terajana KPK bagian 4. *Board game* Terajana memiliki bentuk hampir sama dengan monopoli, yaitu terdapat petak-petak di setiap tepi papan, *board game* ini dirancang untuk menambah wawasan mengenai anti korupsi dan ilmu pengetahuan umum, yang didalamnya terdapat pertanyaan, tantangan, dan acak kata. Sedangkan dalam papan permainan keragaman budaya Indonesia ini digunakan untuk menambah wawasan siswa dengan kartu materi dan kartu soal mengenai budaya rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat dari beberapa provinsi yang ada di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Sukmadinata (2010: 164) menyatakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah SD Muhammadiyah Banyuraden yang terletak di Gamping, Sleman. Penelitian berlangsung mulai tanggal 13 Mei 2019 sampai 17 Mei 2019.

Pengembangan *Prototype* (Perencanaan dan Pengembangan Bentuk Awal Produk)

Tahap pengembangan *prototype* ini meliputi beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut.

- 1) Perencanaan, meliputi kegiatan menentukan kompetensi dasar dan indikator, merumuskan langkah-langkah pembelajaran, dan menentukan perangkat yang digunakan dalam pengembangan.
- 2) Pengembangan bentuk produk awal, meliputi kegiatan menyusun kisi-kisi sebagai acuan pembuatan instrumen penelitian yang berguna untuk menilai kelayakan dari media PARSIA, menyusun instrumen penelitian berdasarkan kisi-kisi, melakukan validasi instrumen penelitian kepada dosen pembimbing, dan membuat *proto type* media pembelajaran PARSIA.

2. Studi Pengembangan

Validasi Ahli

Uji validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media PARSIA. Validasi meliputi dua validasi ahli, yaitu validasi materi dan validasi media.

Uji Coba Perorangan

Tahap ini dilakukan dengan tujuan evaluasi produk setelah uji coba media kepada 4 siswa yang representatif. Jumlah ini mengacu pada teori evaluasi Sadiman (2006: 183). Angket atau kuesioner digunakan setelah uji coba untuk mengetahui pendapat siswa tentang media yang telah dikembangkan.

Revisi produk hasil uji coba perorangan

Dilakukan berdasar hasil uji coba perorangan. Revisi mengacu pada hasil observasi angket atau kuesioner siswa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 42 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden. 4 siswa kelas IV A sebagai subjek uji coba perorangan, 12 siswa kelas IV A sebagai subjek uji coba kelompok kecil, dan 26 siswa kelas IV B sebagai subjek uji lapangan. Siswa tersebut dipilih sebagai perwakilan dari populasi yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Prosedur

Dari kesepuluh langkah Borg and Gall, dalam penelitian ini hanya sampai pada langkah kesembilan. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan

Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran tematik di kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

Analisis Kebutuhan

Setelah menemukan permasalahan yang terjadi di lapangan, maka peneliti melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, digali mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh guru dan siswa, yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden.

Uji coba kelompok kecil

Setelah melakukan revisi produk utama, maka media papan permainan diujicobakan kembali kepada siswa yang berjumlah 12 anak. Jumlah ini sesuai dengan teori evaluasi kelompok kecil dari Sadiman (2006: 184). Tahap ini dilakukan dengan observasi penggunaan produk dan pembagian angket atau kuesioner untuk mengetahui pendapat siswa.

Revisi produk hasil uji coba kelompok kecil

Berdasarkan saran hasil uji coba kelompok kecil, maka dilakukan revisi produk. Setelah mengetahui hasil respon siswa, dilakukan revisi media kembali untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

Uji lapangan

Media yang telah direvisi, diujicobakan kembali pada subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Banyuraden dengan jumlah sebanyak 29 anak. Jumlah ini mengacu pada teori evaluasi lapangan Sadiman (2006:185). Siswa diminta memberikan tanggapan tentang media yang dibuat dan juga dilakukan pengamatan terhadap proses penggunaan produk.

Penyempurnaan produk akhir

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan media kembali berdasarkan hasil pelaksanaan uji lapangan operasional. Hasil revisi ini menghasilkan produk media pembelajaran papan permainan tema indahny keragaman negeriku yang layak untuk menunjang pembelajaran.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan

lembar angket.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor perolehan dari angket penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Cara menghitung skor sebagai berikut:

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

Keterangan:

xi = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor keseluruhan aspek

n = jumlah aspek yang dinilai

Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan menggunakan pengkategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238). Konversi data kuantitatif (rata-rata skor total) menjadi data kualitatif dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif

Rumus	Perhitungan	Klasifikasi
$X > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$X > 4,2$	Sangat Tinggi
$\bar{x}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Tinggi
$\bar{x}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan dianggap layak digunakan apabila hasil dari keseluruhan penilaian memperoleh nilai minimal 3,4 atau "tinggi".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Studi Pendahuluan

Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal berguna bagi peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV SD, kebutuhan siswa di lapangan, dan mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Berdasarkan tahap-tahap yang sudah dilakukan, peneliti memperoleh beberapa informasi sebagai berikut.

- 1) Siswa masih kesulitan memahami materi keragaman budaya Indonesia.
- 2) Belum tersedianya suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain agar siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran serta lebih mudah memahami materi mengenai keragaman budaya Indonesia.
- 3) Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan. Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, diketahui bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang: 1) dapat digunakan untuk belajar sambil bermain, 2) dapat digunakan secara berkelompok, 3) konkret dan dapat digunakan secara langsung, dan 4) memungkinkan siswa saling berinteraksi dan menjadi aktif.

Pengembangan Prototype

Pengembangan prototype terdiri dari dua tahap, yaitu perencanaan dan pengembangan bentuk awal produk. Tahap perencanaan meliputi

menentukan kompetensi dasar dan indikator, merumuskan langkah-langkah pembelajaran, dan menentukan perangkat dalam pengembangan media. Tahap pengembangan produk awal terdiri dari menyusun kisi-kisi dan instrumen penilaian, melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing, dan mengembangkan produk dari aspek materi dan desain.

2. Studi Pengembangan

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan media sebelum digunakan dalam kegiatan uji coba. Uji ahli materi dilakukan kepada Bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd., dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP dan Ibu Isniatun Munawaroh, M.Pd., dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP.

Uji Ahli Materi

Uji ahli materi dilakukan dalam dua tahap sebelum layak diuji cobakan. Hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama, produk PARSIA mendapat tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”. Walaupun termasuk dalam kriteria sangat tinggi, materi masih perlu adanya perbaikan/revisi. Berikut adalah perbaikan/ revisi sesuai saran ahli materi.

- 1) Perbaikan pemilihan kata pada indikator.
- 2) Mengubah kalimat pada kartu soal.
- 3) Menyederhanakan kalimat pada kartu materi.

Setelah revisi tahap pertama selesai dilakukan, peneliti melakukan uji coba tahap kedua pada ahli materi. Hasil penilaian ahli materi pada tahap kedua mendapat tingkat validitas dan kualitas yang “sangat tinggi” dan tidak ada komentar ataupun saran yang diberikan ahli materi. Ahli materi menyimpulkan bahwa media layak untuk diuji cobakan.

Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan dalam tiga tahap sebelum layak diuji cobakan. Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama, produk PARSIA mendapat tingkat validitas dan kualitas “cukup”. Terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu sebagai berikut.

- 1) Petunjuk penggunaan dalam buku panduan tidak sistematis, isinya hanya daftar indikator.
- 2) Kerapian pengerjaan perlu diperhatikan.
- 3) Ukuran kartu soal disamakan.
- 4) Gambar masih ada yang tidak jelas.
- 5) Papan perlu diperhatikan kualitasnya.
- 6) Warna kartu tarian adat perlu diganti.
- 7) Ukuran dan kualitas pion dan dadu perlu diperhatikan.
- 8) Desain sisi luar kartu diperbaiki.

Setelah revisi tahap pertama selesai dilakukan, peneliti melakukan uji coba tahap kedua pada ahli media. Hasil penilaian ahli media pada tahap kedua memperoleh tingkat validitas dan kualitas “tinggi”, tetapi masih terdapat revisi untuk beberapa komponen dari media, yaitu pada *finishing* media agar lebih rapi.

Setelah revisi tahap kedua selesai dilakukan, peneliti melakukan uji coba tahap ketiga pada ahli media. Hasil penilaian ahli media pada tahap ketiga mendapat tingkat validitas dan kualitas yang “sangat tinggi” dan tidak ada komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media. Ahli media menyimpulkan bahwa media layak diuji cobakan.

Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2019 di kelas IV A SD Muhammadiyah Banyuraden. Pengambilan

responden uji coba diambil sebanyak empat siswa yang dipilih secara acak dan mewakili siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hasil penilaian respon siswa pada uji coba perorangan mendapatkan tingkat validitas dan kualitas yang “sangat tinggi”.

Revisi Produk

Peneliti tidak melakukan revisi produk pengembangan media PARSIA setelah uji coba awal produk, karena tidak terdapat komentar atau saran dari siswa.

Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap pengembangan selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2019 di kelas IV A SD Muhammadiyah Banyuraden dengan responden berjumlah 12 siswa yang dipilih mewakili siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hasil penilaian respon siswa pada uji coba kelompok kecil mendapatkan tingkat validitas dan kualitas yang “sangat tinggi”.

Revisi Produk

Peneliti tidak melakukan revisi produk pengembangan media PARSIA setelah uji coba kelompok kecil, karena tidak terdapat komentar atau saran dari siswa.

Uji Lapangan

Tahap pengembangan selanjutnya adalah uji lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2019 di kelas IV B SD Muhammadiyah Banyuraden dengan responden berjumlah 26 siswa.

Hasil penilaian respon siswa pada uji lapangan mendapatkan tingkat validitas dan kualitas yang “sangat tinggi”.

Penyempurnaan Produk Akhir

Saat tahap uji lapangan, tidak terdapat komentar dan saran dari siswa pada media pembelajaran PARSIA. Langkah sistematis telah selesai dan media PARSIA dinyatakan layak digunakan.

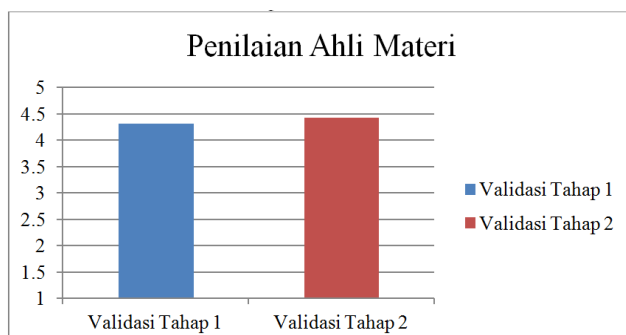
B. Tingkat Validitas dan Kualitas Media PARSIA

Hasil Uji Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh skor 69 dengan rata-rata 4,31. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, materi dalam media PARSIA yang dikembangkan mendapat tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”, tetapi terdapat beberapa masukan untuk melakukan revisi pada media PARSIA.

Setelah revisi tahap pertama selesai dilakukan, peneliti melakukan uji coba tahap kedua. Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh skor 71 dengan rata-rata 4,43. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, materi dalam media PARSIA yang dikembangkan mendapat tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” dan tidak ada komentar dan saran yang diberikan ahli materi. Ahli materi menyimpulkan bahwa media layak diuji cobakan.

Berikut grafik hasil uji validasi materi dari tahap pertama hingga tahap kedua.



Gambar 1. Diagram Penilaian Ahli Materi

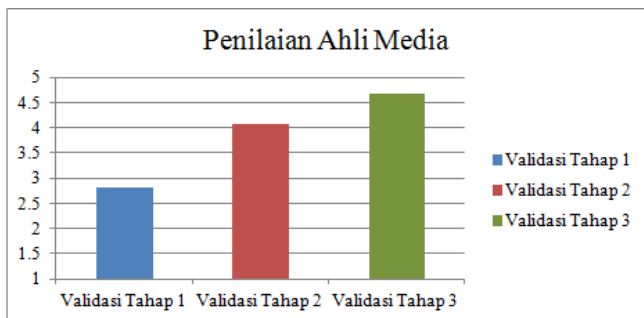
Hasil Uji Ahli Media

Hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor 45 dengan rata-rata skor 2,81. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, menunjukkan bahwa media PARSIA mendapat tingkat validitas dan kualitas “cukup”. Terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media, sehingga peneliti melakukan revisi untuk beberapa komponen dari media.

Setelah revisi tahap pertama selesai, peneliti melakukan uji coba tahap kedua. Hasil penilaian ahli media tahap kedua memperoleh skor total 65 dengan rata-rata 4,06. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, menunjukkan bahwa media PARSIA mendapat tingkat validitas dan kualitas “tinggi”. Masih terdapat revisi untuk beberapa komponen dari media.

Setelah revisi tahap kedua selesai dilakukan, peneliti melakukan uji coba tahap ketiga. Hasil dari penilaian ahli media terhadap media PARSIA tahap ketiga mendapatkan skor 75 dengan rata-rata 4,68. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif media PARSIA masuk dalam kategori “sangat tinggi” dan tidak ada komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media. Ahli media menyimpulkan bahwa media layak diuji cobakan karena memperoleh skor >4,2.

Berikut grafik hasil uji validasi ahli media dari tahap pertama hingga tahap ketiga.



Gambar 2. Diagram Penilaian Ahli Media

Hasil Uji Coba Perorangan

Hasil penilaian dari 4 siswa kelas IV A SD Muhammadiyah Banyuraden pada uji coba perorangan menunjukkan bahwa media PARSIA mendapat nilai rerata 4,23 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

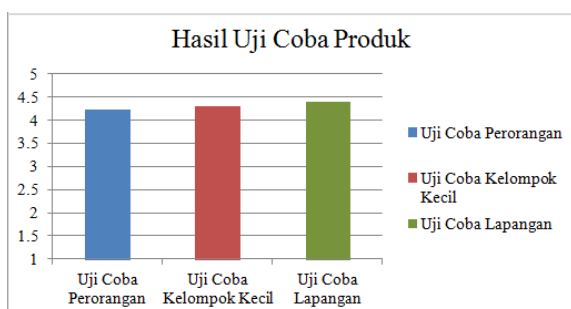
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penilaian respon siswa terhadap penggunaan media pada uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 4,30 yang berarti media memiliki tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

Hasil Uji Lapangan

Hasil penilaian respon siswa terhadap penggunaan media PARSIA pada uji lapangan mendapatkan skor 4,39 yang berarti media memiliki tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”. Oleh karena itu, media PARSIA dinyatakan layak karena mendapat rata-rata skor >4,2.

Berikut grafik hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan yang dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Coba

Kajian Produk Akhir

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Papan Permainan Keragaman Budaya Indonesia (PARSIA) yang digunakan untuk materi kelas IV tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku). Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan prosedur penelitian *research and development* Borg and Gall. Prosedur penelitian Borg & Gall (Sugiyono, 2016: 35-36) memiliki 10 tahap penelitian, akan tetapi karena keterbatasan penelitian, maka penelitian ini hanya sampai pada tahap ke sembilan yaitu revisi produk akhir.

Setelah melalui sembilan tahap penelitian pengembangan, media PARSIA dapat digunakan untuk membelajarkan materi kelas IV tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Keunggulan media papan permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah menerapkan konsep belajar sambil bermain sehingga dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013: 7). Media ini digunakan secara berkelompok dengan berpasang-pasangan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berdiskusi, interaksi sosial siswa, dan memberikan pengalaman langsung bagi siswa melalui aktivitas bermain. Selain itu, media PARSIA juga praktis, mudah dibawa, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, dan memiliki kualitas papan yang bertahan karena tahan terhadap air. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2014: 74-76) bahwa salah satu kriteria memilih media adalah praktis, luwes, dan bertahan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Langkah Sistematis Pengembangan Media

Tahap pengembangan media PARSIA yang pertama, peneliti melakukan proses penelitian dan pengumpulan informasi awal di kelas IV SD Muhammadiyah Banyuraden. Tahap pengembangan yang kedua yaitu tahap perencanaan dengan menentukan kompetensi dasar dan indikator, merumuskan langkah-langkah pembelajaran, dan menentukan perangkat yang digunakan dalam pengembangan. Selanjutnya, peneliti mulai mengembangkan produk awal dari aspek materi dan aspek desain. Setelah selesai melakukan pengembangan produk awal, peneliti melakukan tahap validasi materi dan media kepada ahli agar media PARSIA layak untuk diujicobakan ke lapangan.

2. Tingkat Validitas dan Kualitas Media PARSIA

Uji ahli materi media PARSIA mendapat skor rata-rata 4,43 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat baik”. Sedangkan tahap uji ahli media mendapat skor rata-rata 4,68 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba perorangan di kelas IV A SD Muhammadiyah Banyuraden. Pada penilaian respon siswa, media PARSIA mendapat skor rata-rata 4,23 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”. Pada tahap uji coba kelompok kecil di kelas IV A SD Muhammadiyah Banyuraden, penilaian respon siswa terhadap media PARSIA mendapat skor rata-rata 4,30 dengan tingkat validitas dan

kualitas “sangat tinggi”. Kemudian pada tahap uji lapangan, media PARSIA mendapat penilaian siswa dengan rata-rata 4,39 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti memberikan saran yaitu media yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas IV SD tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku. Selain itu, media papan permainan dapat digunakan guru sebagai inspirasi dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Hayono, A., et al. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud & PT Raja Grafindo Persada.
- Sahlan, A. K. (2018). *Mendidik Perspektif Psikologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.