

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN STICK GLORY PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI

STICK GLORY FOR TEACHING SOCIOLOGY

Oleh : Ervina Wulandari dan Grendi Hendrastomo

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

Email : ervina.wulandari298@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Stick Glory pada pelajaran sosiologi dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Stick Glory dinilai dari aspek materi dan media. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (RnD) dengan menggunakan model ADDIE oleh Dick dan Carrey. Pada pelaksanaannya, tahap penelitian dilaksanakan menjadi tiga tahap, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*. Media Stick Glory dikembangkan dari barang bekas. Media ini terdiri atas panduan penggunaan media, wadah media, dan stik yang memuat soal berstimulus berjumlah 30. Media ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sosiologi. Hasil validasi oleh para ahli materi mendapatkan skor dengan kategori sangat layak. Sehingga jika ditinjau dari aspek materi dan media, Stick Glory dapat memenuhi kriteria penilaian dan layak untuk diujicobakan. Kata kunci: pengembangan media, kelayakan media, media Stick Glory

Abstract

This study aims to develop Stick Glory learning media in sociology and find the feasibility of Stick Glory learning media assessed from the material and media aspects. This study used research and development (RnD) with the ADDIE model by Dick and Carrey. The research was divided into three stages, namely analysis, design, and development of Stick Glory media. Stick Glory learning media is developed from secondhand tools. This media consists of guidelines for the use of the media, media containers, and sticks that contain 30 questions. These media were validated by material experts, media experts, and sociology teachers. The results of the validation by the material experts get a score with a very decent category. Therefore when it was viewed from the material and media aspects, Stick Glory can meet the assessment criteria and deserve to be tested.

Keywords: media development, the feasibility of media, Stick Glory

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 memiliki karakteristik yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Karakteristik kurikulum 2013 berada pada keaktifan peserta didik dan sekolah memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013). Sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik atau disebut dengan *student centered learning*.

Mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sejalan dengan anjuran pembelajaran untuk disinergikan dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 atau disebut dengan 4C meliputi *creativity*, *critical thinking*, *communication*, dan *collaboration*. Diantara empat keterampilan tersebut, kolaborasi merupakan kemampuan berkelompok untuk menciptakan hidup dalam kebersamaan dan tanggung jawab (PRM, 2018). Sehingga dapat

membekali peserta didik untuk dapat bekerja dalam tim.

Pengemasan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik dapat dilakukan melalui inovasi metode dan media pembelajaran. Media dan metode menjadi dua hal yang menarik jika dikembangkan dan dikolaborasikan mengingat dalam proses pembelajaran penting adanya keaktifan peserta didik. Namun pada praktiknya masih terdapat pembelajaran yang belum dikemas dengan menarik sehingga dapat memengaruhi keaktifan belajar peserta didik.

Pembelajaran akan lebih menarik jika menambahkan media sebagai upaya mendekatkan peserta didik dengan realitas yang ada. Menurut Sardiman, media memiliki peranan penting dalam proses belajar karena dengan media maka waktu akan lebih efektif, memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian peserta didik, meningkatkan aktivitas, dan meningkatkan daya ingat (Hendrastomo & Januarti, 2018a). Dengan demikian, penggunaan media dalam suatu mata pelajaran menjadi pilihan yang tepat, terlebih pada ilmu sosial yang pada umumnya sulit untuk dipahami, salah satunya sosiologi.

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran pada tingkat SMA/MA yang mengkaji realitas di masyarakat dan permasalahannya sebagai sumber belajar (Januarti & Hendrastomo, 2018). Sosiologi mempelajari kehidupan, hubungan, dan struktur masyarakat yang pada dasarnya kerap dilakukan oleh peserta didik sebagai bagian dari masyarakat. Kondisi tersebut menyebabkan sosiologi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit untuk

Pengembangan Media Pembelajaran (Ervina Wulandari) 3 dipahami. Sosiologi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena mempelajari hal-hal yang sering dilakukan, penyampaian materi lebih mengarah pada hafalan bukan membangun konsep, dan penyampaian materi dilakukan dengan ceramah sehingga terkesan monoton (Hendrastomo & Januarti, 2018).

Sosiologi menjadi lebih sulit dipahami jika pelaksanaan pembelajaran kurang menarik dan kontekstual. Hal ini dapat memengaruhi keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, Cantona (2016) menyebutkan bahwa penyampaian materi sosiologi perlu dikemas untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep sosiologi secara aktual.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Stick Glory untuk meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran sosiologi dan mengetahui kelayakan media dinilai dari aspek materi dan media. Media Stick Glory dikembangkan dengan menggunakan prinsip media pembelajaran sederhana yang menampilkan bentuk wujud sederhana sebagai alat bantu penyampaian materi. Kata “sederhana” digunakan karena benda yang digunakan untuk membuat media merupakan barang-barang yang didapat dalam keseharian atau barang yang diciptakan untuk kepentingan pembelajaran (Hendrastomo & Januarti, 2018). Bahan dasar yang digunakan dalam pengembangan media Stick Glory adalah barang bekas menjadi suatu media pembelajaran yang menarik dan mengintegrasikannya dengan sumber belajar berbasis IT atau *e-learning*.

KAJIAN PUSTAKA

Kurikulum dan Pembelajaran Sosiologi SMA/MA

Kurikulum 2013 mulai diberlakukan pada lembaga pendidikan di Indonesia pada tahun pelajaran 2013/2014. Pembaharuan kurikulum ini disesuaikan dengan arus globalisasi yang terjadi pada masyarakat. Salah satu karakteristik dari kurikulum 2013 adalah keaktifan peserta didik menjadi salah satu pusat pembelajaran. Hal ini diperkuat bahwa pembelajaran pada abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan di bidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016). Kemendikbud (dalam Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016) merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada peserta didik yang mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir kritis, dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Melalui kurikulum 2013, peserta didik lebih aktif jika dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mensinergikan pengetahuan yang diterima dengan kenyataan yang ada di masyarakat untuk kemudian dapat mengkajinya secara mandiri (Prasetyawati, 2016).

Salah satu mata pelajaran pada tingkat SMA/MA yang diatur dalam kurikulum adalah sosiologi. Pembelajaran sosiologi memiliki karakteristik yang menarik. Selama ini sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diujikan secara nasional. Namun dalam implementasinya, sosiologi masih

dianggap remeh karena dianggap mudah, terlalu *textbook*, dan sulit untuk dipahami karena kajiannya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, pada kurikulum 2013, sosiologi mengembangkan dua aspek dalam pembelajarannya, yaitu langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung yang dimaksud adalah interaksi peserta didik terhadap objek kajian sosiologi atau masyarakat sedangkan tidak langsung berkaitan dengan pembentukan nilai dan sikap peserta didik dalam berinteraksi di kelas maupun di masyarakat (Hendrastomo & Januarti, 2018).

Interaksi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran sosiologi menjadi poin penting dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 mengajak pembelajaran sosiologi untuk lebih aktif dengan mendekati realitas yang terjadi di masyarakat sebagai objek kajian, peserta didik dengan aktif mencari sumber belajar, serta mengajak peserta didik untuk berpikir aktif. Hal ini diperkuat dengan penjelasan Pratiwi (2015) bahwa tujuan pembelajaran sosiologi pada kurikulum 2013 adalah meningkatkan penguasaan pengetahuan sosiologi untuk bersikap religius dan beretika sosial sehingga memiliki kepekaan sosial dan bertanggung jawab untuk memecahkan masalah sosial. Dengan demikian, pembelajaran sosiologi diupayakan agar pembelajarannya tidak monoton yang hanya berorientasi pada ceramah dan perlu dirancang agar menarik melalui pembelajaran yang menyenangkan dan konseptual.

Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik

Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi atau informasi. Penyampaian tersebut dilakukan guru kepada peserta didik melalui alat atau barang sebagai perantara. Hal ini ditegaskan oleh Arsyad (2014), bahwa pada ranah pendidikan, media digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang kemudian melibatkan pula komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media dapat menjadi upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media juga dapat memberikan suasana baru dengan memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran adalah peserta didik dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat dipahami. Keaktifan belajar dari peserta didik menjadi unsur penting dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Sardiman (dalam Wibowo, 2016) keaktifan belajar peserta didik merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Pada proses pembelajaran penting kiranya keaktifan peserta didik menjadi prioritas. Peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran dapat meningkatkan daya serap terhadap materi yang diterimanya. Selain itu, keaktifan peserta didik dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran dengan mengintegrasikan keterampilan abad 21.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran Stick Glory merupakan media inovasi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berupa stik sebelumnya telah dilakukan oleh Nugroho (2018) dengan menggunakan stik es krim untuk pembelajaran matematika dan hasilnya media stik ini dapat meningkatkan keaktifan proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kearah positif dari peserta didik, yaitu semakin giat, aktif, dan kreatif. Selanjutnya Sobarna (2014) menjelaskan bahwa dengan *shacking stick* dapat meningkatkan *situational interest* jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan stik sebagai media, memperkuat penelitian ini untuk mengembangkan media Stik Glory yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan konsep ecomedia. Hendrastomo dan Endah (2018) menjelaskan bahwa penggunaan ecomedia dapat mendorong kreativitas dan inovasi, memunculkan budaya untuk mengoptimalkan barang-barang yang ada, dan mengubah paradigma bahwa media pembelajaran tidak selalu mahal melainkan dapat meminimalkan pengeluaran. Media Stick Glory dikembangkan menggunakan prinsip media pembelajaran sederhana yang menampilkan bentuk wujud sederhana sebagai alat bantu penyampaian materi. Pengembangan media pembelajaran Stick Glory ini berpedoman pada prinsip ecomedia, yaitu menggunakan barang-barang tidak terpakai seperti stick dari sumpit dan atau bambu, kaleng kue, kertas yang keras dan kaku dan kertas polos. Semua bahan tersebut

merupakan bahan-bahan yang didapat di sekitar peneliti.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* dengan model ADDIE untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam membuat suatu produk, seperti media pembelajaran (Premana, Suharsono, & Tegeh, 2013). Pitoyo (2019) menambahkan bahwa model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar. Namun pada praktiknya, penelitian ini tidak dapat dilaksanakan hingga tahap implementasi dan evaluasi karena adanya Pandemi Covid-19. Sehingga data terkait efektivitas media tidak dapat diperoleh.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan yaitu pada bulan Januari 2020 hingga bulan April 2020. Selama kurang lebih empat bulan peneliti melakukan proses penelitian pada tahap analisis, desain, dan pembuatan produk.

Penelitian ini mengambil tempat penelitian di SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta. Tempat penelitian tersebut dipilih karena masih terdapat peserta didik SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sosiologi atau cenderung pasif.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik SMA kelas X di DIY yang mengikuti mata pelajaran sosiologi. Selanjutnya objek penelitian ini adalah keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Stick Glory*. Namun karena adanya kondisi yang kurang memungkinkan untuk dilakukan hingga tahap implementasi, maka penelitian ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap validasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan guru sosiologi serta hasil observasi di kelas, meskipun tidak menjadi data utama. Data kuantitatif berupa penilaian tentang kelayakan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, dan guru sosiologi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, angket validasi, dan instrumen pembelajaran.

Macam data, bagaimana data dikumpulkan, dengan instrumen yang mana data dikumpulkan, dan bagaimana teknis pengumpulannya, perlu diuraikan secara jelas dalam bagian ini.

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi dua jenis, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif yang berupa masukan perbaikan selanjutnya dianalisis secara deskriptif dan data hasil observasi

digunakan sebagai data pendukung terkait karakteristik peserta didik. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan mengkonversikan skor yang diperoleh pada pedoman konferensi yang disederhanakan. Hal ini dikarenakan angket menggunakan skala *likert*. Sehingga perlu dikonversikan menjadi data kualitatif. Pedoman konversi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi yang Disederhanakan

Rumus	Kategori
$x > 4,2$	Sangat Layak
$3,4 < x \leq 4,2$	Layak
$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup Layak
$1,8 < x \leq 2,6$	Kurang Layak
$x \leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo dalam Nofia (2016)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Stick Glory

Media Pembelajaran Stick Glory dikembangkan menggunakan konsep media sederhana atau ecomedia. Bahan dasar yang digunakan merupakan barang bekas yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Barang-barang yang digunakan yaitu sumpit sekali pakai, bambu, dan kaleng bekas kue kering. Pemilihan bahan-bahan tersebut sebagai bahan dasar media karena mendukung program sekolah ramah lingkungan yang saat ini banyak dilaksanakan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu, stik yang merupakan sumpit dapat menjadi ciri khas media sehingga mudah untuk dikenali.

Pengembangan media diawali dengan tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Berdasarkan pada analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa saat ini telah

Pengembangan Media Pembelajaran (Ervina Wulandari) 7
 banyak sekolah-sekolah yang sudah memiliki sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, seperti *wifi*, *LCD Projector*, kipas angin, dan lain sebagainya. Hal ini dibuktikan pada Data Dasar Jumlah Sekolah yang diakses melalui *web site bappeda.jogjapro.go.id* (2020), terdapat 82 dari 84 sekolah negeri yang dinyatakan layak. Namun dalam praktiknya masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga diperoleh hasil bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan keaktifan peserta didik.

Selanjutnya pada analisis kurikulum diperoleh hasil bahwa kurikulum 2013 diterapkan hampir di seluruh SMA di Yogyakarta. Selanjutnya dipilih materi yang digunakan dalam media, yaitu KD 3.3 dan 4.3 untuk kelas X IPS semester 2. Sehingga materi yang dipilih adalah materi gejala sosial karena memuat berbagai fenomena yang sering terjadi di lingkungan sekitar.

Berdasarkan analisis tersebut, pengembangan media, yang berkonsep ecomedia, kemudian dikombinasikan dengan sumber belajar berbasis IT atau *e-learning*. Hal ini dipilih mengingat adanya sarana dan prasarana berbasis IT yang mayoritas tersedia di setiap SMA di DIY. Hal ini didukung oleh Hendrastomo & Januarti (2018) yang menjelaskan bahwa pengembangan ecomedia pembelajaran tetap dapat bersinergi dengan penggunaan teknologi dan dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah desain. Desain media pembelajaran Stick Glory dilakukan dengan

flowchart dan *storyboard*. Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk menyusun langkah-langkah meningkatkan keaktifan peserta didik. Tahap desain dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan naskah atau gambar sketsa yang dapat memudahkan dalam memproduksi media pembelajaran (Nurhasanah & Destyany, 2011). Pada penelitian ini, *storyboard* yang digunakan adalah bentuk gambar sketsa dengan uraian detail bahan-bahan yang diperlukan dalam mengembangkan media. Bentuk tersebut dipilih karena media yang dikembangkan terbuat dari barang bekas sehingga lebih mudah jika desain dibuat menggunakan gambar sketsa manual. Bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media Stick Glory diantaranya adalah sumpit bekas pakai dan bambu, kertas karton, kertas buffalo, kertas samson kraft, tabung, dan cat. Soal yang dicantumkan dalam media didesain dengan ditempelkan pada stik yang selanjutnya digulung. Selanjutnya petunjuk penggunaan media didesain dengan teknik yang sama yaitu dengan digulung.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap ini, pembuatan produk dibagi menjadi dua, yaitu pembuatan fisik media dan penyusunan soal. Pembuatan fisik media terdiri atas pembuatan stik, panduan penggunaan media, dan wadah media pembelajaran. Pembuatan fisik media menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar. Pemilihan bahan-bahan tersebut didukung oleh Siarni & Rede (2014) yang menjelaskan bahwa guru perlu melihat kondisi dan lingkungan di sekitar untuk menciptakan media yang menarik. Selain itu, penggunaan stik sebagai media pembelajaran sederhana dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini

dibuktikan oleh Sobarna (2014) dimana ketika media stik yang dikembangkan diimplementasikan pada materi permainan bola basket dapat meningkatkan *situational interest* siswa.

Dalam prosesnya, pengembangan media Stick Glory mempertimbangkan beberapa hal. Menurut Smaldino (dalam Chasanah, 2020), terdapat lima unsur panduan dalam merancang media visual, yaitu pengaturan, keseimbangan, warna, keterbacaan, dan tampilan. Sehingga seluruh komponen media mengupayakan untuk sesuai dengan panduan tersebut. Seperti halnya stik yang dibuat dengan ukuran sama dengan ukuran sumpit yang ada di pasaran. Panjang pendek atau ukuran pada stik tidak menjadi perhatian utama namun yang lebih diperhatikan adalah pada aspek keselamatan dan keamanan. Hal ini disebabkan karena stik pada media Stick Glory digunakan sebagai alat bantu. Stik yang telah dirapikan kemudian dicat untuk lebih menarik dengan enam warna, yaitu merah, kuning, hijau, biru, ungu, dan jingga. Begitu pula pada panduan penggunaan dan wadah media yang mempertimbangkan keseimbangan warna, keterbacaan, tampilan, dan tentunya keamanan.

Stik yang sudah siap kemudian ditempelkan dengan kertas yang berisi soal-soal terkait gejala sosial. Penggunaan kertas soal memperhatikan komposisi warna dan kejelasan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Smaldino (dalam Chasanah, 2020), yang perlu memperhatikan unsur warna dan keterbacaan. Kertas yang dipilih adalah kertas buffalo yang memiliki warna senada dengan warna cat pada stik. Barang-barang bekas yang digunakan untuk pembuatan fisik media dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Sumpit Sekali Pakai sebagai Bahan Baku Pembuatan Media Stick Glory



Gambar 2. Tabung Bekas Wadah Kue Kering sebagai Bahan Baku Pembuatan Media Stick Glory

Pengembangan media yang kedua yaitu penyusunan soal. Berdasarkan pada analisis kurikulum, materi yang digunakan pada pengembangan media Stick Glory adalah gejala sosial. Dengan demikian, materi yang dicantumkan berbentuk soal gejala sosial berjumlah 30.

Soal-soal disusun dan diarahkan pada soal-soal HOTS yang memiliki ciri khas yaitu memiliki stimulus. Wardana (2017) mengatakan bahwa dengan adanya stimulus yang kontekstual dapat menarik dan mendorong peserta didik untuk membaca serta mengerjakan soal yang ada. Selain itu, soal-soal HOTS memiliki peran untuk mempersiapkan kompetensi peserta didik menyongsong abad ke-21, memupuk rasa cinta dan peduli terhadap kemajuan daerah,

Pengembangan Media Pembelajaran (Ervina Wulandari) 9 meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan mutu penilaian (Wardana, 2017). Soal yang disusun berbasis pada permasalahan kontekstual untuk memudahkan peserta didik dalam memahami soal. Terlebih lagi stimulus yang disediakan sesuai dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu stimulus pada media Stick Glory yaitu berupa video yang dimuat dalam *link* *YouTube* melalui *QR Code*. Penggunaan media sederhana yang dikombinasikan dengan sumber belajar berbasis IT atau *e-learning* menjadi trobosan untuk menyikapi banyaknya peserta didik bermain *smartphone* ketika pembelajaran berlangsung, seperti kondisi kelas menurut Oktaviani (2018) dimana peserta didik yang cenderung tidak aktif karena bermain *handphone*, untuk kemudian digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, selain mendayagunakan *smartphone* melalui *QR Code*, peserta didik dapat mengerjakan soal dengan berbasiskan pada permasalahan kontekstual.

Setelah pembuatan media fisik dan penyusunan soal selesai, dua komposisi tersebut dirangkai menjadi satu. Soal dicetak menggunakan kertas *buffalo* dengan warna senada untuk selanjutnya ditempelkan pada stik yang sudah di cat. Kemudian soal ditempelkan pada stik untuk selanjutnya digulung. Agar lebih kokoh dan rapi, gulungan soal diikat menggunakan pita yang warnanya sama dengan warna stik. Stik berisi soal dan petunjuk penggunaan media disimpan pada tabung. Media Stick Glory yang sudah siap selanjutnya dilakukan validasi kepada para ahli hingga dinyatakan layak.

Validasi dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan sebelum diterapkan di kelas dengan mengumpulkan data dari para validator melalui angket serta kritik dan saran. Perlunya dilakukan validasi didukung oleh Puslitjaknov (Ghani, Dharmono, & Amintarti, 2019) yang menjelaskan bahwa validasi dilakukan untuk mereview produk awal, kemudian memberikan masukan untuk dilakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini, validasi dilakukan secara bertahap, yaitu diawali penilaian kepada ahli materi dan ahli media kemudian dilanjutkan kepada guru sosiologi.

Validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi sebanyak dua kali. Pertanyaan pada lembar validasi memuat 11 indikator dengan tiga aspek, yaitu aspek soal, aspek kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan. Dalam proses validasi materi, ahli materi memberikan masukan perbaikan untuk soal pada media. Perbaikan yang ada meliputi perbaikan kalimat untuk disesuaikan dengan penulisan Bahasa Indonesia yang jelas, baik, dan benar, perbaikan pertanyaan untuk meningkatkan tingkat kognitif, serta penambahan pertanyaan pada soal yang terdapat video. Setelah dilakukan perbaikan soal pada media, kemudian dilanjutkan validasi materi tahap kedua hingga dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Validasi media *Stick glory* kepada dua ahli media yang dilakukan sebanyak dua tahap. Pertanyaan pada lembar validasi memuat 16 indikator dengan tiga aspek, yaitu aspek media, komunikasi visual, dan kualitas produk. Berdasarkan validasi tahap pertama, media *Stick Glory* mendapatkan beberapa masukan perbaikan,

diantaranya adalah perbaiki media untuk menghaluskan dan meminimalisir bau cat, pelabelan nama media dari HVS menjadi kertas stiker, perbaikan panduan penggunaan media, serta perbaikan komposisi warna, bentuk huruf, dan aksesoris.

Perbaikan media untuk menghaluskan dan meminimalisir cat dilakukan agar memberikan rasa nyaman dan aman ketika media digunakan. Perbaikan tersebut didukung oleh Kustiawan (2016) yang menyebutkan bahwa syarat media pembelajaran yaitu aman tidak membahayakan, meliputi tidak ada serat kayu atau bambu, tidak ada bulu yang dapat menyebabkan rasa gatal, tidak ada bagian yang tajam, cat tidak berbau menyengat, dan paku tidak menonjol. Selain itu, perbaikan panduan penggunaan media diusulkan karena menjadi salah satu dokumen penting pada suatu media pembelajaran. Panduan penggunaan media kiranya berbentuk menarik dan jelas agar mudah dipahami oleh pengguna media. Pernyataan tersebut didukung oleh penjelasan B. Berlin, (2015) yang menjelaskan bahwa buku panduan harus dibuat sebaik mungkin agar pengguna mendapatkan petunjuk sehingga produk dapat digunakan dengan tepat. Sesuai masukan tersebut, selanjutnya dilakukan perbaikan dengan mengubah judul panduannya menjadi “Panduan Penggunaan Media Pembelajaran *Stick Glory*”. Selain itu, ditambahkan pula beberapa poin pada panduan penggunaan, diantaranya adalah pengantar, komposisi media, panduan penggunaan, dan identitas pengembang untuk selanjutnya dicetak pada kertas yang lebih kokoh, jelas, rapi, dan menarik.

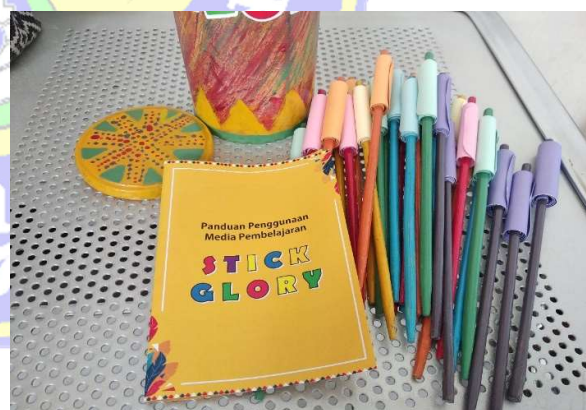
Selain perbaikan tersebut, ahli media juga memberikan masukan untuk memperbaiki komposisi warna, bentuk huruf, dan aksesoris. Perbaikan penggunaan warna didukung dengan pendapat Pett dan Wilson (dalam Yuntari, 2019) yang menyatakan bahwa warna berguna untuk menambah realitas, membedakan antara unsur-unsur sebuah visual, memfokuskan perhatian pada isyarat yang relevan, mengaitkan unsur yang berkaitan, dan menarik perhatian. Kustiawan (2016) menambahkan bahwa warna menjadi unsur desain yang paling menonjol sehingga dapat menimbulkan respon emosional terhadap penglihatannya. Rekomendasi perbaikan lebih dikhususkan pada pemilihan warna kertas yang sebelumnya sama dengan warna stik sehingga keterbacaan dan huruf menjadi terganggu. Selain itu, dilakukan pula perbaikan aksesoris dari yang sebelumnya menggunakan pita menjadi sedotan untuk mengunci gulungan kertas soal pada stik agar lebih rapi. Setelah perbaikan media dilakukan, selanjutnya dilakukan validasi media tahap kedua. Pada tahap kedua, media Stick Glory dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Validasi yang ketiga dilakukan kepada guru sosiologi. Guru sosiologi dipilih untuk menilai kelayakan media Stick Glory karena guru mengetahui materi yang termuat pada media tepat atau tidak dan mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Angket validasi memuat 36 indikator dengan tujuh aspek, yaitu aspek soal, kebahasaan, media, komunikasi visual, kualitas produk, penyajian, dan keterlaksanaan. Sama halnya dengan validasi yang dilakukan sebelumnya, validasi media kepada guru sosiologi dilakukan sebanyak dua tahap. Pada

Pengembangan Media Pembelajaran (Ervina Wulandari) 11
tahap pertama media Stick Glory mendapatkan saran perbaikan yaitu perbaikan pada soal-soal yang masih sederhana agar ditambahkan stimulus dan pertimbangan kembali saat pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Perbaikan pada materi yang dilakukan berupa penambahan gambar dan bacaan sebagai stimulus soal agar peserta didik dapat memahami materi pada soal secara kontekstual. Setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan dari guru sosiologi, dilanjutkan dengan validasi kepada guru sosiologi tahap kedua. Berdasarkan validasi tahap kedua, media Stick Glory dinyatakan layak untuk diujicobakan karena mendapatkan hasil penilaian dengan kategori sangat layak.

Bentuk media Stick Glory yang telah dilakukan perbaikan sesuai masukan para ahli dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Media Stick Glory yang Telah Dilakukan Perbaikan

Kelayakan Media Pembelajaran Stick Glory

Uji kelayakan media pembelajaran Stick Glory dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru sosiologi. Hasil validasi yang diperoleh melalui pengisian angket validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

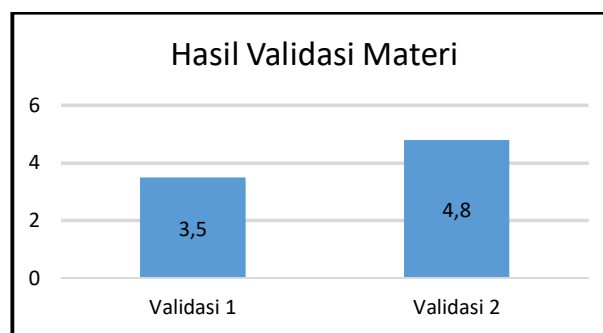
Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
Ahli Materi	336	4,8	Sangat Layak
Ahli Media	144	4,5	Sangat Layak
Guru Sosiologi	105	4,8	Sangat Layak
Jumlah	585	4,7	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, media Stick Glory mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan pada penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru sosiologi. Rata-rata skor pada validasi oleh ahli materi mendapatkan 4,8, ahli media mendapatkan 4,5, dan guru sosiologi memperoleh 4,8. Keseluruhan skor tersebut mendapatkan kategori sangat layak karena berada pada rentang $x > 4,2$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Stick Glory layak untuk diujicobakan karena memenuhi kriteria penilaian pada aspek materi dan media.

Penilaian pada aspek materi dinyatakan sangat layak karena didukung oleh soal yang dirumuskan dengan jelas, disajikan secara aktual, sesuai dengan tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan teori dan konsep, evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran, dan mudah dipahami. Materi yang berbentuk soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi yang ingin dicapai. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Siahaan (2012) yang mengatakan bahwa penulisan soal harus memperhatikan kaidah materi, yaitu disesuaikan dengan indikator pencapaian. Sejalan dengan Kustiawan (2016) yang menyebutkan bahwa media harus sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan dan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya media Stick Glory jika ditinjau dari aspek kebahasaan, soal yang disajikan komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini didukung oleh Siahaan (2012) yang menyebutkan penyusunan soal harus disajikan dengan jelas, menggunakan kalimat soal yang komunikatif, dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baku. Sehingga soal-soal yang dimuat pada media Stick Glory dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah. Selain dari aspek kebahasaan, dalam aspek keterlaksanaan media ini mendapatkan penilaian yang baik. Hal ini disebabkan karena soal-soal yang disusun dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Motivasi dan perhatian peserta didik meningkat karena berbasis pada soal-soal HOTS yang menyajikan berbagai permasalahan di lingkungan sekitar. Penjelasan tersebut didukung oleh Wardana (2017) yang menjelaskan bahwa peran soal HOTS dalam penilaian diantaranya adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

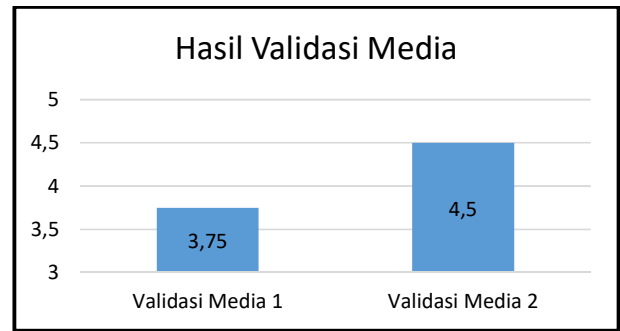
Hasil kelayakan materi oleh ahli materi pada tahap pertama dan kedua mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan uji kelayakan oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Selanjutnya, media Stick Glory jika ditinjau dari aspek media juga mendapatkan nilai yang baik pula. Hal ini didukung karena Stick Glory memperhatikan keamanan media, kemudahan, kepraktisan, kelengkapan media, kesesuaian media pada tujuan pembelajaran, kemenarikan, rapi dan kuat, serta kebaruan. Stick Glory memperhatikan unsur kerapian dan keamanan dengan meminimalisir serat-serat bambu pada stik, meminimalisir bau serta pengemasan yang rapi. Sesuai penjelasan Kustiwan (2016) yang menyebutkan bahwa syarat media pembelajaran adalah aman, kuat, rapi, menarik, dan dapat memacu aktivitas dan kreativitas pengguna. Selain itu, media Stick Glory juga memperhatikan aspek komunikasi visual seperti pemilihan bentuk, jenis, dan ukuran huruf. Menurut Wahono dalam Yuntari (2019), salah satu yang perlu diperhatikan pada pengembangan media adalah memperhatikan media secara visual yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf.

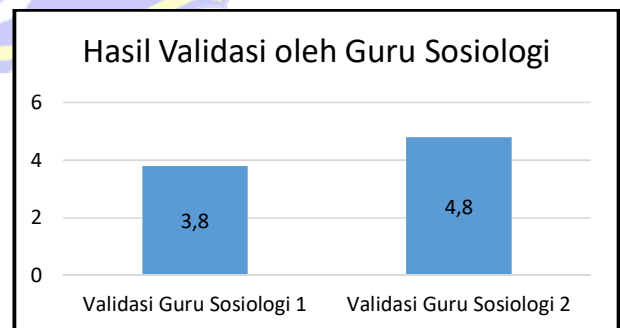
Kelayakan media Stick Glory diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Pada validasi ahli media tahap pertama, media mendapatkan masukan perbaikan untuk kemudian dilakukan perbaikan. Dengan demikian pada tahap kedua terdapat perolehan hasil validasi yang meningkat. Perolehan hasil validasi media pada tahap pertama dan kedua dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek penyajian dari media Stick Glory mengajak peserta didik untuk untuk bermain sekaligus belajar secara berkelompok. Dalam kelompok, peserta didik dapat menyampaikan pendapat, berkomunikasi dengan teman, saling menanggapi, bertanya, dan memecahkan masalah melalui diskusi kelompok. Penggunaan media ini dapat memberikan suasana menyenangkan, menghibur, dan menarik sehingga memungkinkan peningkatan keaktifan dan mendorong keterampilan, terlebih pada aspek kolaborasi.

Penilaian pada aspek penyajian media Stick Glory diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh guru sosiologi. Selain aspek penyajian, guru sosiologi juga melakukan validasi dengan aspek yang sama dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Peningkatan validasi oleh guru sosiologi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Hasil Validasi Guru Sosiologi

Berdasarkan penjelasan di atas, media Stick Glory dapat dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan pada mata pelajaran sosiologi, meskipun belum diimplementasikan pada proses

pembelajaran di kelas. Hal ini didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media, dan guru sosiologi. Seperti halnya pengembangan alat peraga sederhana *eye lens* oleh Saputri dan Dewi (2014) dimana kelayakan media diujikan kepada pakar materi dan media kemudian dilanjutkan dengan menggunakan angket tanggapan kepada guru sebelum diujicobakan pada skala besar. Uji kelayakan media yang dilakukan hanya dengan validasi pada ahli materi, ahli media, guru sosiologi, dan beberapa peserta didik juga dilakukan oleh Raharjo (2018) pada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *mobile learning*, meski belum diujicobakan dalam proses pembelajaran sosiologi di kelas.

Melalui validasi ahli diperoleh hasil bahwa media Stick Glory memenuhi aspek-aspek penilaian, baik dari aspek materi maupun media. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek soal, kebahasaan, keterlaksanaan, media, komunikasi visual, dan kualitas produk. Selain itu penyajian media yang dapat mendorong keaktifan belajar semakin mendukung penilaian Stick Glory sehingga dinyatakan layak dan dapat diujicobakan pada kelas yang sesungguhnya.

SIMPULAN

Media pembelajaran Stick Glory dikembangkan dengan menggunakan konsep *ecomedia*. Media Stick Glory terbuat dari bahan dasar yang diperoleh dari barang-barang bekas yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Proses pengembangan yang dilakukan melalui tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan,

validasi dilakukan untuk menilai kelayakan Stick Glory hingga dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Berkaitan dengan kelayakan, media Stick Glory dinyatakan layak untuk diujicobakan jika ditinjau dari penilaian pada aspek materi dan media. Media ini mendapatkan hasil yang baik karena memenuhi aspek-aspek yang menjadi dasar penilaian. Aspek penilaian yang dimaksud meliputi, aspek soal, kebahasaan, keterlaksanaan, media, komunikasi visual, dan kualitas produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- B., B. (2015). *Buku Panduan Itu Penting!* Dipetik Mei 28, 2020, dari PELITAKU: https://pelitaku.sabda.org/buku_panduan_itu_penting
- Cantona, G. (2016). *Pengembangan Film Pendek Sebagai Media Penyampaian Bahan Ajar Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA/MA Tahun Ajaran 2015/2016*. S! Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Sosial.
- Chasanah, S. (2020). *Pengembangan Media Kartu Misteri untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X*. S1 Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Bahasa dan Seni, Yogyakarta.
- Data Dasar Jumlah Sekolah. (2020). *dataku*. Dipetik Mei 5, 2020, dari dataku: http://bappeda.jogjaprovo.go.id/dataku/data_dasar/index/478-jumlah-sekolah
- Ghani, G., Dharmono, & Amintarti, S. (2019). Validitas Buku Etnobotani Tumbuhan *Maranthes corymbosa* di Kawasan Hutan Bukit Tamiang Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 90-98.
- Hendrastomo, G., & Januarti, N. E. (2018). *Ecomedia Pembelajaran: Ragam Media Sederhana untuk Pembelajaran Sosiologi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hendrastomo, G., & Januarti, N. E. (2018a). *Metode Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sosiologi Kabupaten Purworejo (Aplikasi*

- Game HTML 5 dengan Construct 2). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi*, 92-104.
- Januarti, N. E., & Hendrastomo, G. (2018). Inovasi Pembelajaran Sosiologi Kurikulum 2013 Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi*, 73.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudra.
- Nofia, Y. (2016). *Pengembangan Mobile Application "Brain Accounting" Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*. S1 Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ekonomi.
- Nugroho, L. T. (2018). *Penggunaan Alat Peraga Stik Es Krim Sebagai Upaya meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan*. Surakarta: Tidak Dipublikasikan.
- Nurhasanah, Y. I., & Destyany, S. (2011). Implementasi Model CMIFED pada Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Anak Usia TK dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, 1-12.
- Oktaviani, Y. (2018). *Penggunaan Media Berbasis IT Guna Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2017/2018*. S1 Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Sosial.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013. (t.thn.).
- Pitoyo, J. (2019). *Pengembangan Pengayaan Materi Berbasis E-Learning di SD Muhammadiyah Blawong I*. Dipetik Juni 23, 2020, dari Eprints UAD: <http://eprints.uad.ac.id/15661/1/naskah%20publikasi.pdf>
- Prasetyawati, P. (2016). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning dalam Pendekatan Sainifik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri se-Kota Palu. *Jurnal Katalogis*, 130-137.
- Pratiwi, P. H. (2015). *Perencanaan Pembelajaran Sosiologi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Premana, I. M., Suharsono, N., & Tegeh, I. M. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2D Pengembangan Media Pembelajaran (Ervina Wulandari) 15 untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan*. Dipetik Juni 23, 2020, dari MediaNeliti.com: <https://media.neliti.com/media/publication/s/207226-pengembangan-multimedia-pembelajaran-ber.pdf>
- PRM, B. A. (2018). *Ghama d'Leader School*. Dipetik Desember 18, 2019, dari Pembelajaran Abad 21 dan Kurikulum 2013: <https://gds2020.com/pembelajaran-abad-21-dan-kurikulum-2013/>
- Raharjo, T. T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mobile Learning Berbasis HTML 5 pada Mata Pelajaran Sosiologi*. S1 Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Sosial.
- Saputri, V. A., & Dewi, N. R. (2014). Pengembangan Alat Peraga Sederhana Eye Lens Tema Mata Kelas VIII untuk Menumbuhkan Keterampilan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 109-115.
- Siahaan, P. (2012). *Kaidah Penulisan Soal*. Dipetik Mei 28, 2020, dari Direktori File UPI: http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/195803011980021-PARSAORAN_SIAHAAN/RPP-LKS-Power_Point-dll/Kaidah_Penulisan_soal.pdf
- Siarni, M. P., & Rede, A. (2014). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 94-104.
- Sobarna, A. (2014). Implementasi Media Pembelajaran Permainan Shacking Stick Dalam Meningkatkan Situational Interest Siswa Pada Materi Bola Basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 90-98.
- Wardana, I. W. (2017). *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 128-139.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Seminar*

Nasional Pendidikan Matematika (hal. 263-278). Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.

Yuntari, W. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Berbah 2*. S1

Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

