

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD

Devia Luthfi Oktaviani¹, Sumardi², Akhmad Nugraha³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: devialuthfii@studen.upi.edu¹, sumardi@upi.edu², Akhmadpgsd@gmail.com³

Abstract

The research aims to develop a network-board media product worth using on Social science maker in forth grade elementary school. Social science is still lacking in providing elementary school learning media, social science is one of the intended subjects for society that occurs in everyday life the need for understanding in social sciences learning needs resources to readily receive materials, to excite attention and to motivate learners to receive materials. So learners need a medium as a learning source. This study was a type of development study using the design based research method. The development is said to be proven worthy of support from materials and media experts, and the pedagogists by pointing out materials used according to basic competence, according to media based on the diversity of traditional clothes in Indonesia developed according to the development of the educated, with basic competence, simple, safe to use, attracting the student participants, the color is attractive and clear. Data collection is done with a preliminary test with a preliminary study through observation and interview activities for class forth grade, as well as the validator of materials and media validator. Tried the initial field, the revision of the product, the field test, execution test results, and the improvements of the product just right to be used on the diversity of traditional clothes in Indonesia.

Keywords: Media, play board games, Indonesian customs clothes. Grade forth elementary school

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media Papan Putar Nusantara layak digunakan pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Pembelajaran IPS masih kurang dalam penyediaan media pembelajaran di sekolah dasar, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk bermasyarakat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kebutuhan dalam pemahaman pada pembelajaran IPS memerlukan sumber untuk memudahkan menerima materi, menarik perhatian serta dapat memotivasi peserta didik dalam menerima materi. Sehingga peserta didik memerlukan media sebagai sumber belajar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan metode penelitian Design Based Research. Pengembangan ini sudah dikatakan layak dibuktikan dari hasil yang divalidasi oleh ahli Materi dan media, serta Pedagogik dengan menunjukkan materi yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar, sesuai dengan media yang dikembangkan pada materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia dikembangkan sesuai dengan perkembangan peserta didik, dengan kompetensi Dasar, sederhana, aman untuk digunakan, menarik perhatian peserta didik, warna menarik dan jelas. Pengumpulan data dilakukan dengan Uji coba awal dilakukan dengan studi pendahuluan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV, serta validator ahli materi dan validator media. Uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan, hasil uji coba pelaksanaan, dan penyempurnaan produk menunjukkan bahwa pengembangan media Papan Putar Nusantara menarik perhatian, petunjuk penggunaan jelas, mudah untuk digunakan, bahan yang dibuat aman, dan tepat untuk digunakan pada materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia.

Kata Kunci: Media, Permainan Papan Putar, Pakaian Adat Indonesia, Kelas IV Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran bagi setiap manusia selama masih hidup dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan bertujuan untuk menjadikan manusia dalam mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik dan sosial. Sebagai warga negara yang baik membutuhkan pengetahuan dengan pendidikan tentang sejarah bangsa Indonesia dengan adanya mata pelajaran IPS mengajarkan tentang sejarah bangsa yang terdapat dalam pelajaran sejarah, pembelajaran di sekolah dasar terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha yang disadari, disengaja, dan disiapkan dalam mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Pendidikan sebagai kunci untuk kemajuan dan perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan berperan penting untuk membangun karakter bangsa,

melalui pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi yang dimilikinya.

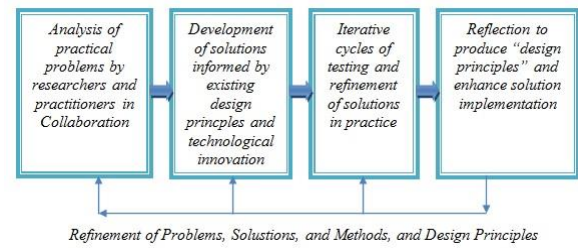
Pembelajaran menggunakan media seadanya seperti buku, atlas, globe, peta, poster yang dijadikan sebagai pedoman sehingga mengakibatkan Guru sebagai teacher center. Pembelajaran menggunakan media terdahulu sehingga kurang menarik dan bermakna. Kurangnya pengembangan media konkret dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Guru kurang optimal pada pembuatan media yang bersangkutan dengan keragaman pakaian adat di Indonesia, Guru di kelas menggunakan metode konvensional yang digunakan dalam pembelajaran tidak cukup untuk memberikan keefektifan pada proses pembelajaran karena Guru harus ekstra menggunakan strategi pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan terhadap materi ini salah satu alternative dalam pembelajaran menggunakan inovasi media pembelajaran. Media gambar yang digunakan belum mampu membantu siswa memahami materi secara mendalam tentu akan berdampak pada prestasi peserta didik. Peneliti menggunakan Papan putar, spin dan kartu sebagai Permainan Papan putar nusantara materi keragaman pakaian adat di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) pengembangan dengan desain berbasis penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian menurut model Reeves dalam Pool & Laubscher, 2016, hlm. 43) adalah (1) Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktis secara kolaboratif, (2) mengembangkan solusi yang didasarkan patokan teori, design principle yang ada dan inovasi teknologi, (3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktisi dan (4) refleksi untuk menghasilkan design principle serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis.

Upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi IPS yang abstrak dapat dibantu melalui media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat. (Setiawati, Pranata, & Halimah, 2019) Adapun alur model Reeves adalah sebagai berikut:



Gambar 1

Diagram Design Based Model Reeves

Penelitian dilakukan di SDN Cijoho dan SDN 2 Kiarajungkung Kecamatan Sukahening, Kabupaten Tasikmalaya. Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah *Purposive sampling*, teknik sampel ini termasuk ke dalam *nonprobability sampling*, artinya pengumpulan data melibatkan orang-orang tertentu sebagai kebutuhan peneliti. Untuk memenuhi kebutuhan peneliti yaitu guru kelas IV Sekolah Dasar, ahli materi IPS dan Media. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan validator Ahli materi dan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi dan Hasil Penelitian

Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan kepada dua narasumber ditemukan permasalahan mengenai media Pembelajaran IPS untuk materi keragaman pakaian adat di Indonesia. Media pembelajaran masih kurang mumpuni. Harapan dari guru penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran

sehingga informasi yang diberikan mudah diterima oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran tercapai, bahan media yang digunakan pun berulang dan lebih bermanfaat dan bertahan lama.

2. Mengembangkan Solusi dan Inovasi

Peneliti menemukan berbagai solusi terhadap masalah yang ditemukan mengenai proses perancangan media permainan Papan Putar Nusantara Tahapa ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, Indikator, tujuan dan materi yang akan disampaikan. tahap selanjutnya yaitu tentang komponen pembuatan media Papan Putar Nusantara pada materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD, menyusun media dan membuat prototype sesuai dengan penentuan rancangan.

a. Perencanaan Pengembangan

Proses pengembangan produk disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, guru dan sekolah karena pembelajaran IPS kebanyakan materi yang disampaikan dengan metode ceramah serta kadang-kadang menggunakan media dengan seadanya dan hanya yang sesuai dengan materi saja. Tema yang dipilih Indahya keragaman di Negeriku materi Keragaman Suku

Bangsa di Indonesia, tentang Keragaman Pakaian Adat di Indonesia.

b. Pengembangan produk

Materi yang terdapat pada media ini meliputi keragaman pakaian adat di Indonesia dengan memberikan nama setiap daerah atau Provinsi, ciri khas dari pakaian adat, dan keterangan dari setiap pakaian adat yang digunakan pada setiap daerah di Indonesia. Papan putar yaitu papan yang terbuat dari kardus dan duplek berlapis kertas warna warni untuk menempel tulisan dan sebagai keterangan dari tantangan yang akan diberikan. Ukuran papan putar yaitu dengan diameter 30 cm. Kartu bergambar pakaian adat menggunakan kertas ivory ukuran 7 cm x 10 cm. Terdapat alas dengan ukuran 120 cm x 80 cm dengan terdapat angka untuk tantangan dengan pola melingkar. Kemudian terdapat amplop warna warni yang ditandai dengan angka sebagai ciri dari setiap amplop berisi kartu, tantangan dan jawaban yang diberikan untuk kegiatan pembelajaran.

3. Implementasi Media Papan Putar Nusantara pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD

Pemilihan model Anderson tahapan ini mengenai evaluasi terhadap media pembelajaran yaitu evaluasi media Papan Putar Nusantara dari kegiatan Wawancara, Pedagogik dan para Ahli materi dan Ahli materi, serta melakukan uji coba kepada Guru kelas IV untuk melaksanakan pembelajaran IPS pada Materi keragaman pakaian Adat di Indonesia. Berdasarkan hasil temuan ahli tersebut pada tahap ini media pembelajaran yang dibuat layak digunakan tanpa perbaikan.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan. Peneliti mendapatkan gagasan untuk membuat media Papan Putar Nusantara.

2. Perencanaan

Peneliti merumuskan pada penggunaan media, mempersiapkan alat dan bahan, serta menentukan materi, mendesain rancangan pengembangan media.

3. Pengembangan Bentuk Produksi

Pada tahap ini peneliti membuat media serta memvalidasi media dan materi kepada ahli.

a. Validasi Ahli Materi

Hasil penelitian ahli materi pada tahap ini memperoleh dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian menggunakan angket tahap pertama dengan 15 butir.

b. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian pada media tahap ini memperoleh kriteria sangat baik. Penilaian ini dilakukan dengan satu kali dengan hasil penelitian sangat baik untuk diterapkan.

c. Validasi Pedagogik

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan dilakukan dengan guru kelas IV SDN Cijoho dan SDN 2 Kiarajungkung. Hasil tahap ini dilakukan dengan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru jika menerapkan pembelajaran dengan penggunaan media Papan Putar Nusantara siswa akan antusias dalam melaksanakan pembelajaran pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia.

5. Revisi Produk

Pada tahap terdapat revisi mengenai ukuran dari media terlalu

kecil sehingga revisi terjadi pada ukuran bentuk berdasarkan Uji Coba lapangan awal.

6. Uji Coba Lapangan Utama

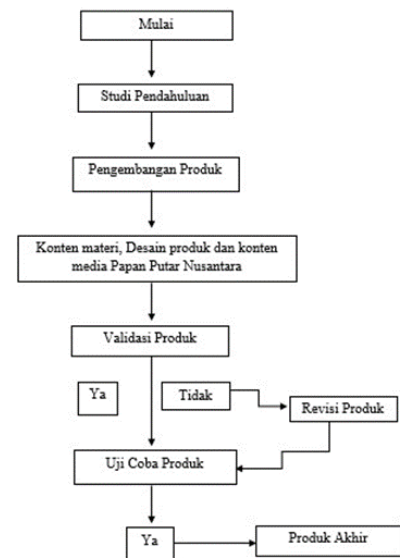
Uji coba lapangan utama dilakukan dengan guru kelas IV SDN Cijoho dan SDN 2 Kiarajungkung. Hasil penelitian ini dilakukan untuk guru dalam menggunakan media Papan Putar Nusantara dengan uji coba dengan memeberikan langkah-langkah penggunaan dan penerapan pada pembelajaran pada materi kergaman pakaian adat di Indonesia.

7. Revisi Produk Akhir

Pada tahapan ini tidak ada revisi berdasarkan uji coba lapangan utama. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal mendapatkan kategori layak dan guru memberikan saran apabila peserta didik menggunakan media papan Putar nusantara membuat pembelajaran menyenangkan sehingga pembelajaran tidak monoton, maka tidak ada revisi terhadap produk.

Tabel 1

Diagram Prosedur Penelitian Berdasarkan Model Reeves



8. Deskripsi hasil Pengembangan Produk

Pengembangan Papan Putar Nusantara berdadarkan model DBR. Tahap pertama peneliti dan pengumpulan data dilakukan di kelas IV SDN Cijoho dan SDN 2 Kiarajungkung Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya. Pengumpulan data dilakukan dengara Wawancara dan Validasi dari ahli Materi, Ahli Media dan validasi kepada Pedagogik atau Guru.

Berdasarkan hasil temuan peneliti menemukan kelebihan dan kekurangan media permainan Papan Putar Nusantara

pada Materi Keragaman Pakaian Adat adalah sebagai berikut

1. Respon Guru Terhadap Media Papan Nusantara dan Kartu Pakaian Adat di Indonesia

Respon guru untuk mengetahui produk dan penggunaan produk media Papan putar Nusantara dilakukan proses uji coba dilakukan kepada guru sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Uji coba produk dilakukan di 2 sekolah Dasar berbeda di Kecamatan Sukahening, Kabupaten Tasikmalaya. Uji coba pertama dilakukan di SDN Cijoho terhadap penggunaan media Papan Putar Nusantara dalam pembelajaran IPS materi keragaman Pakaian adat di Indonesia. Respon guru terhadap produk sesuai dengan Kurikulum 2013 sangat baik serta guru memberikan respon baik pada media Papan Putar Nusantara. Guru menyatakan bahwa media Papan Putar Nusantara untuk kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran IPS sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar. Dengan rupa menarik perhatian pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, media Kartu Nusantara juga dapat digunakan untuk pembelajaran

berkelompok karena mudah digunakan dan praktis sehingga peserta didik dapat mengenalkan dan melestarikan berbagai macam keragaman pakaian adat di Indonesia. Media Kartu Nusantara mudah disimpan dan dibawa kemana saja karena ukurannya tidak terlalu besar, sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Selain itu, materi pembelajaran juga mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang didesain secara menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD, bahwa:

1. Penggunaan Media pembelajaran IPS di Kelas IV masih kurang maksimal, keterbatasan waktu, kurang.
2. Pengembangan media Papan Putar Nusantara sebagai media permainan diproduksi berdasarkan hasil inovasi terhadap permasalahan yang terjadi sebagai kajian literatur, pengembangan media Papan Putar Nusantara terdapat beberapa perancangan yang dilakukan yakni komponen media, design permainan, kartu tantangan dan jawaban, alas, amplop. Setelah diproduksi media papan putar nusantara berupa papan lingkaran yang berputar didalamnya terdapat

angka sebagai titik tumpu untuk menentukan hasil dari keterangan pada suatu daerah untuk mengetahui tujuan pembelajaran dengan permainan.

3. Uji coba media Papan Putar Nusantara menghasilkan produk media uji coba lapangan utama kepada guru kelas IV SDN Cijoho dan SDN 2 Kiarajungkung. Berdasarkan hasil uji coba pertama dan kedua, secara keseluruhan media papan putar nusantara dikategorikan baik sehingga layak digunakan pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.
4. Rancangan produk media Papan Putar Nusantara mengalami perubahan dalam pembuatan karena hal ini melalui tahapan revisi dari ahli dan uji coba. Pada akhirnya media Papan Putar Nusantara memiliki beberapa komponen yaitu Papan putar, amplop, alas, kartu, aturan permainan, kartu tantangan. Tampilan pada media papan putar nusantara di buat pada Gravit Designer untuk menghasilkan cetakan pada permainan papan dan kartu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta; PT. Rajagrafindo Persada.
- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Baihaqi, M. R., Ristono, W. S., Abdul, D., & Lidinillah, M. (2018). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya*. 5(2), 47–58.
- By, E., Mcelhatton, A., Anandharamakrishnan, C., Ishwarya, P. I., Tamime, A. Y., Anandharamakrishnan, C., ... Lunardini, V. J. (2005). MEDIA KARTU BERGAMBAR. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 12 Suppl 1(9), 1–29. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-7990-1>
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Fadhilaturrahmi, F., & Ananda, R. (2018). Evaluasi Pembelajaran Ips Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 12–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i2.2>
- Genjik, B., Studi, P., Sosiologi, P., Untan, F., & Email, P. (n.d.). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI BERBANTUAN INTERNET OLEH GURU PADA. 1–8.
- Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, J. I., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Dharma, U. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kartu Bongkar Pasang Pada Materi Proses Pengolahan Pangan*.
- Mushafanah, Q., & Wardhana, M. Y. S. (2019). *Keefektifan Media Roda Jelajah*

- Indonesia terhadap Hasil Belajar Materi Tematik. 3(2), 194–201.*
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, 3(1), 171–187.* Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Rifa, I. 2012. Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. Jogjakarta: FlashBooks
- Saliman, dan M. (2008). Teknologi Informasi dan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Universitas Negri Yogyakarta, (4), 41.* Retrieved from file:///C:/Users/Asus/Documents/aplikasi tik/tugas tik makalah/media pembelajaran dg aplikasi/makalah yg dh di pke/media-pembelajaran-ips.pdf
- SEPTI KURNIAWATI, P. (2014). Pengembangan Media Flashcard Tentang Alat Musik Tradisional Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Wates 2 Kota Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 5(2).*
- Setiyawan, J. A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember. Skripsi. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(1), 163–174.*
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1 (2), 1–10.*
- Siswoyo, D., et al. (2013). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono.(2015). Metode penelitian pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winataputra, U., Ningrum, E., Darojat, O., & Hayati, S. (2014). *Materi dan pembelajaran IPS SD.* 1–47. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4130/1/PDGK4405-TM.pdf>
- Wulandari, E., & Penelitian, A. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KERETA BUDAYA PADA MATERI. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 22 Tahun Ke-8 2019.*