

**PENGEMBANGAN MEDIA KONTEKSTUAL PAPEDA (PAPAN PETA BUDAYA)
PADA MATERI IPS KELAS V DI SDN 1 WATES SELATAN**

Nazla Silla Fauziah¹, Wayan Satria Jaya², Yulia Siska³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: sillafauziahnazla@gmail.com¹, wayan.satria@gmail.com²,
yuliasiska1985@gmail.com³

Abstrak: Tujuan penelitian pengembangan ini dikarenakan siswa tidak fokus dalam pembelajaran IPS, sering mengobrol dan bermain dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung serta kuantitas media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS kurang, sehingga pembelajaran kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PAPEDA (Papan Peta Budaya) untuk mengetahui kelayakan dari validator, respon peserta didik, dan respon pendidik terhadap media pembelajaran PAPEDA (Papan Peta Budaya) kelas V di SDN 1 Wates Selatan. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah dalam penelitian, yaitu: 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yaitu angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengetahui kelayakan PAPEDA (Papan Peta Budaya), respon peserta didik dan pendidik. Hasil penelitian yang dikembangkan memperoleh media pembelajaran berupa PAPEDA (Papan Peta Budaya) pada mata pelajaran IPS dengan persentase kelayakan ahli media 96%, ahli materi 86%, dan ahli Bahasa 86% dengan kriteria "sangat layak". Persentase respon peserta didik terhadap produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 94% dengan kriteria "sangat menarik" dan uji coba skala besar 95% dengan kategori "sangat menarik" respon pendidik sebesar 97% dengan kriteria "sangat menarik".

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, PAPEDA (Papan Peta Budaya), IPS

Abstract: This research was motivated by students not focusing on learning social studies, often wondering and playing with their classmates while learning was taking place and the quantity of learning media, especially social studies subjects, was lacking, so learning was less interesting. The aim of this research is to develop the PAPEDA (Cultural Map Board) learning media to determine the feasibility of validators, student responses, and educators' responses to the PAPEDA (Cultural Map Board) learning media for class V at SDN 1 Wates Selatan. This research refers to the ADDIE development model, which uses 5 steps in research, namely: 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. Data collection techniques are questionnaires, interviews, observation and documentation to determine the feasibility of PAPEDA (Cultural Map Board), responses from students and educators. The results of the research developed obtained learning media in the form of PAPEDA (Cultural Map Board) in social studies subjects with a percentage of expert eligibility. media 96%, material experts 86%, and language experts 86% with the criteria "very appropriate". The percentage of students' responses to the product in small-scale trials was 94% with the criteria "very interesting" and in large-scale trials 95% with the category "very interesting". Educator responses were 97% with the criteria "very interesting".

Keywords: Research and Development, PAPEDA (Cultural Map Board), IPS

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di kelas idealnya strategi, media, dan metode yang digunakan, sebaiknya bervariasi sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik agar dapat membantu siswa menyerap materi pembelajaran. Penggunaan media dalam

pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Pada zaman modern ini dalam dunia pendidikan perlu diadakannya suatu inovasi yang pastinya menguntungkan pihak pengajar maupun pihak belajar. Inovasi tersebut dilakukan agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak

konsisten itu – itu saja atau dengan perangkat pembelajaran yang itu – itu saja.

Kurikulum pendidikan yang dipakai SD N 1 Wates Selatan pada kelas V saat ini adalah kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan tematik. Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Oleh karena itu guru perlu mengemas pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam memberikan pembelajaran yang bermakna. Pada kurikulum 2013, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar, tetapi pelajaran IPS dianggap pelajaran yang sulit dipelajari dan membosankan, karena terdapat banyak hafalan.

Berdasarkan temuan peneliti saat observasi pra penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Wates Selatan, dengan memperoleh hasil bahwa adanya keterbatasan media dalam proses pembelajaran, pendidik hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar, serta papan tulis dan poster atau gambar sebagai media pembelajarannya, serta kurangnya inovasi yang belum dilakukan oleh pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, beberapa peserta didik suka bermain, serta mengobrol pada saat proses belajar mengajar. Dari wawancara yang dilakukan kepada Pak Edi Prayitno, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 1 Wates Selatan, menyampaikan bahwa terdapat beberapa kendala pada saat proses pembelajaran, salah satunya beberapa peserta didik kurang memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi pelajaran, dengan beberapa peserta didik mengalihkannya dengan asik sendiri misalnya dengan memainkan benda- benda yang ada diatas meja dan terkadang mengobrol pada saat

pembelajaran. Berdasarkan permasalahan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengajak mereka sambil bermain, agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehubungan dengan hal tersebut maka dibutuhkan suatu pengembangan media pada pembelajaran yang dapat dilakukan sambil bermain, agar lebih menarik perhatian siswa, dan bertambahnya minat belajar siswa. Maka peneliti mencoba mengembangkan media yang inovatif yaitu media pembelajaran berupa papan peta budaya.

Adapun tujuan dari penelitian ini mendiskripsikan proses pengembangan, kelayakan, respon peserta didik dan pendidik serta mengetahui keefektifan produk media papan peta budaya pada materi IPS Kelas V di SDN 1 Wates Selatan. Media ini dikemass dengan menyertakan unsur permainan didalamnya. Media ini dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi materi IPS yaitu keragaman suku bangsa dan budaya. Hal ini ditunjukkan agar peserta didik lebih mudah dalam mempelajari materi IPS. Dengan media papan peta budaya ini peserta didik tidak hanya mengetahui keberagaman budaya bangsa akan tetapi mengetahui letak budaya tersebut.

Berdasarkan uraian diatas yang menjadi alasan dilaksanakannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kontekstual PAPERDA (Papan Peta Budaya) Pada Materi IPS Kelas V Di SDN 1 Wates Selatan”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (reaserch and development). Penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa papan peta budaya. Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap

– tahap pengembangan model dengan lima langkah yang meliputi : *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

1. *Analyze*

Pada tahap ini penulis menganalisis terhadap situasi dan kondisi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahap ini dimaksudkan agar penulis mengetahui permasalahan atau kebutuhan yang ada dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

2. *Design*

Design yang digunakan untuk mendesain media pembelajaran papan peta budaya menggunakan aplikasi canva. Desain ini nantinya akan dicetak dalam bentuk papan peta, stiker peta, kartu budaya, dan patok budaya.

3. *Development*

Pada tahap ini penulis mengembangkan produk berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini produk yang penulis mengembangkan produk disesuaikan dengan tujuan dan materi yang ingin disampaikan pada saat proses pembelajaran.

4. *Implementation*

Pada tahap ini merupakan tahapan penerapan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan sudah valid. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 1 Wates Selatan.

5. *Evaluate*

Evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dari saran validator, pendidik, dan respon peserta didik berdasarkan kemenarikan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Papan Peta Budaya

Penulis telah menghasilkan produk papan peta budaya. Media yang dikembangkan oleh penulis mengangkat materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas V sesuai dengan KD dan indikator yang terdapat pada silabus dan RPP yang telah disusun. Tahap analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik, penulis kebutuhan peserta didik dan pendidik, penulis mengumpulkan informasi dan data mengenai permasalahan yang ada di SDN 1 Wates Selatan dengan melakukan observasi dan wawancara. Tahap wawancara dilaksanakan dengan guru kelas V SDN 1 Wates Selatan, yaitu Bapak Edi Prayitno, S.Pd. ketersediaan media yang ada dikelas ini adalah modul ajar dan poster yang digunakan saat mengajar, sehingga membutuhkan media yang bervariasi yang dapat digunakan dikelas.

Desain produk pada tahap ini penulis menentukan desain papan peta, stiker peta, kartu budaya, dan wayang budaya. Proses dari mendesain produk ini yaitu menyusun materi IPS yang akan dipaparkan dalam media dengan mempertimbangkan kurikulum yang digunakan. Tahap validasi produk papan peta budaya, penulis melakukan validasi media pembelajaran menggunakan instrument penelitian berupa lembar angket validasi ahli materi, Bahasa, dan media. Komponen kelayakan produk media papan peta budaya divalidasi oleh 3 dosen yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa.

Tahap revisi ahli media papan peta budaya, penulis melakukan revisi atau perbaikan media sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan mengisi anget kelayakan materi, media, dan bahasa. Tahap uji coba media dilakukan di kelas V pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada peserta didik

dengan jumlah 10 orang, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada peserta didik dengan jumlah 22 orang. Hasil uji coba tersebut menyatakan bahwa media papan peta budaya sangat layak digunakan.

Kelayakan Media Papan Peta Budaya

Pada penelitian ini, instrument yang akan dipakai validator telah divalidasi oleh pembimbing. Selanjutnya, diterapkan pada proses kelayakan media kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi kelayakan ahli materi dilakukan oleh dosen dari Jurusan Pendidikan Sejarah, Bapak Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd. Adapun hasil data dari ahli materi yaitu 86% dengan kategori sangat layak. Validasi kelayakan ahli bahasa dilakukan oleh dosen dari Jurusan Pendidikan

Guru Sekolah Dasar Dr. Andri Wicaksono, M.Pd. Adapun hasil dari data ahli bahasa yaitu 86% dengan kategori sangat layak. Validasi kelayakan ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Ibu Yulita Dwi Lestari, M.Pd. Adapun hasil dari data ahli media yaitu 96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi secara keseluruhan media pembelajaran memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan papan peta budaya telah berhasil dikembangkan dengan prosedur pengembangan model ADDIE: *Analyze, Design, Development, Implementaton, Evaluate*. Pendapat para validator ahli terhadap papan peta budaya sebagai media pembelajaran IPS yang telah dikembangkan mendapat kriteria sangat layak dengan rata – rata penilaian ahli media 96%, ahli materi 86%, dan ahli bahasa 86%.

Respon peserta didik dan pendidik terhadap papan peta budaya sebagai media pembelajaran IPS yang dikembangkan mendapat kriteria sangat menarik dengan rata – rata penilaian 94% pada uji coba skala kecil dan 95% pada uji coba skala besar. Sementara respon pendidik mendapat rata – rata skor 97%. Hal ini dikarenakan media pembelajaran papan peta belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah tersebut, media pembelajaran papan peta juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberikan pembelajaran yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Daud, Intan Marwah. 2022. Pengembangan Media Kontekstual Papan Peta Budaya Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Kajian, Penelitian dan pengembangan*. 13 (2), (110 – 117)
- Daud, Intan Marwah. 2022. Pengembangan Media Kontekstual Papan Peta Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Budaya. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 13 (2) : 110 – 117.
- Faujiah, Nursifa. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Jenis – Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi*. 3 (2), (81 – 87).
- Hasan, Muhammad. 2021. Media Pembelajaran. Klaten : Tahta Media grub
- Karo, Isran Rasyid. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Uinsu*. 7 (1), (91 – 95).

- Nurfadillah, Septy. 2021. Media Pembelajaran. 2021: Jejak, Anggota IKAPI
- Pratiwi, Lintang. 2018. Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas V Sekolah Dasar. Diss. UNIVERSITAS JAMBI. 2018
- Purnama, Sigit. 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan. Jurnal Literasi. 4 (1), (19 – 32)
- Sari, Asma Desi Ratna. 2015. Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Negri Yogyakarta.
- Sari. Media Pembelajaran. 2019. Bandung: Universitas Islam Negri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Wahyudi, Dwi. Pengaruh Media Papan Peta Dalam Model Student Teams Achivement Devisions (STAD) Terhadap Kemampuan Menjelaskan Keberagaman Suku dan Budaya Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Diss. UNNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI. 2015
- Afriani, Andri. (2018) Pembelajaran Kontekstual (Cotextual Teaching And Learning) Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al – Muta’aliyah STDI Darul Kamal NW Kembang Kerang*. 1(3)

