

**PENGEMBANGAN MEDIA TAKESYI PADA PELAJARAN IPAS MATERI
KERAGAMAN BUDAYA DI NEGERIKU KELAS IV SDN 2 BABATAN
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Dinda Amilia Putri¹, Andri Wicaksono², Yulia Siska³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
dindaamilia05@gmail.com¹, ctx.andrie@gmail.com²,
yuliasiska1985@gmail.com³

Abstrak: Tujuan penelitian pengembangan ini dikarenakan belum maksimalnya penggunaan sarana pembelajaran yang dilakukan pendidik. Seperti dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku cetak saja, serta belum pernah dikembangkannya media pembelajaran TAKESYI pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE yang melibatkan lima langkah meliputi: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (penembangan), *Implementasi* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik analisis data yang digunakan analisis kualitatif dan kuantitatif berupa uji validitas dan uji efektifitas. Hasil penelitian yang diperoleh pada uji validitas ahli materi yaitu 80%, ahli bahasa yaitu 85%, dan ahli media yaitu 92%. Berdasarkan hasil perhitungan data-data, menunjukkan bahwa keefektifan suatu produk media pembelajaran TAKESYI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN 2 Babatan, dapat dilihat dari hasil hasil peningkatan terhadap uji coba produk yang mana di peroleh hasil kegiatan pretest dan post test. Dan hasil pretest dengan rata-rata sebesar 47,72 Sedangkan nilai post test sebesar 88,63. Dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 40,91%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TAKESYI dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Babatan.

Kata Kunci: Media Takesyi, IPAS, Keragaman Budaya

Abstract: *The purpose of this development research is because the educators have not yet maximized the use of learning facilities. For example, in the learning process, the educators only use the lecture method and printed books only, and TAKESYI learning media has never been developed during the learning process. This research uses a research and development model with the ADDIE model which involves five steps including: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative analysis in the form of validity tests and effectiveness tests. The research results obtained from the validity test of material experts were 80%, linguist were 85%, and media experts were 92%. Based on the results of data calculations, it shows that the effectiveness of TAKESYI learning media product can improve the learning outcomes of students at SDN 2 Babatan, which can be seen from the results of improvements in product trials where the results of pretest and posttest activities were obtained. And the pretest results averaged 47.72, while the posttest score was 88.63. Thus, there was an increase of 40.91%. Thus, it can be concluded that TAKESYI learning media can increase learning activity and learning outcomes for class IV students at SDN 2 Babatan.*

Keywords: *Takesyi Media, IPAS, Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di kelas seorang tenaga pendidik harus mempunyai pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran yang aktif dan inovatif supaya proses pembelajaran terjadi dengan efektif dan tujuan pembelajaran yang diharapkan terpenuhi. Sebagaimana harapan proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu menciptakan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan pendidik, dengan menekankan pada pengembangan aspek karakter dan keterampilan sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Menurut Darmawan dan Winataputra (dalam Tuerah *et al*, 2023: 979) Kurikulum Merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Karena perbedaan kurikulum yang terjadi maka konsep pembelajaran juga mengalami perubahan, salah satunya dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu-ilmu yang mempelajari benda hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan (Kemdikbud, 2022). Pendidikan IPAS berfungsi untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik untuk membangkitkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena sosial yang terjadi di sekitar. Pada pelajaran IPAS khususnya materi keragaman budaya di negeriku masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan. Peneliti memilih mata pelajaran IPAS kemudian menentukan materi yaitu keragaman budaya di negeriku. Pemilihan materi ini bertujuan agar peserta didik mengenal suku dan keragaman budaya di Indonesia. Karena dalam pembelajaran cenderung terdapat banyak hafalan dan catatan. Pada usia sekolah dasar, peserta didik masih memiliki karakteristik senang bermain, rasa ingin tahu, dan mudah terpengaruh dengan lingkungannya. Pendidikan di sekolah dasar harus tercipta dengan aman, nyaman, dan menyenangkan supaya peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Upaya untuk mendukung efisiensi, efektifitas, dan kelancaran pencapaian tujuan pembelajaran adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SDN 2 Babatan masih kesulitan ketika menerima materi yang membuat siswa kurang mengerti dan sebagian siswa cepat bosan sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam proses belajar mengajar. Peserta didik juga kurang aktif ketika sesi tanya jawab berlangsung, hanya sebagian peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan. Selain itu juga dalam hal mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru terlihat hanya satu, dua peserta didik saja yang melakukan diskusi didalam kelompok, sedangkan yang lain asyik mengobrol dengan kelompok lain, main – main dan coret – coret buku. Akibatnya rasa tanggung jawab siswa yang lain untuk menyelesaikan tugas masih terbilang rendah. Sehingga pada saat peneliti mewawancarai salah satu peserta didik kelas IV SDN 2 Babatan di peroleh kesimpulan bahwa ketika proses pembelajaran siswa belum pernah sama sekali menggunakan media pembelajaran khususnya pada materi Keragaman Budaya di Negeriku. Sehingga pada proses pembelajaran siswa mengaku ada hal – hal yang kurang dipahami pada saat materi dijelaskan oleh pendidik, dan menyebabkan peserta didik cepat bosan dan mengantuk selama jam pelajaran berlangsung. Kondisi lapangan sebagaimana uraian di atas, maka dibutuhkan perubahan cara belajar melalui pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS karena pada saat proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran khususnya

materi keragaman budaya dinegeriku. Menurut pratiwi (dalam Trisna Widiyani 2021:22) Penggunaan media peta budaya Indonesia merupakan media model peta yang meniru pulau Indonesia. Media ini memberikan informasi tidak hanya tentang bentuk dan struktur pulau, tetapi juga tentang keanekaragaman budaya setiap provinsi di pulau tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfitrihanah Putri dalam skripsinya pada tahun 2020 yang berjudul “pengembangan media peta berdering materi suku bangsa SDN kedawung kulon II pasuruan”. Mengemukakan bahwa Media pembelajaran peta berdering efektif digunakan pada materi keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV di SDN Kedawungkulon II Grati Pasuruan karena hasil belajar antara kelompok kecil sebesar 424 sehingga menunjukkan bahwa media dapat menjadi alat bantu bagi peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan mendukung dalam proses belajar. Penelitian berbantu peta juga dilakukan oleh Asma Desi dalam skripsinya pada tahun 2015 yang berjudul “pengembangan media peta budaya indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari”. Mengemukakan bahwa pengembangan peta budaya indonesia pada mata pelajaran IPS telah memenuhi kategori “Layak” menurut hasil validasi ahli media, ahli materi, serta uji coba.

Dari latar belakang dan beberapa pembahasan keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbantu peta maka, salah satu media yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam materi Keragaman Budaya di Negeriku yaitu media pembelajaran TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia). Media TAKESYI adalah media yang terbuat dari bahan akrilik dan memiliki 38 provinsi yang terbuat dari bahan DAS atau tanah liat dengan tiap provinsi memiliki warna yang berbeda. Media TAKESYI di rancang oleh peneliti dapat berperan aktif dalam mempelajari materi Keragaman Budaya di Negeriku. Adapun tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan dan keefektifan produk media pembelajaran TAKESYI pada pelajaran IPAS materi keragaman budaya di negeriku. Media pembelajaran TAKESYI memiliki visual yang menarik dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas yang menjadi alasan dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media TAKESYI Pada Pelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Di Negeriku Kelas IV SDN 2 Babatan Tahun Pelajaran 2023/2024”

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian (*research and development*). Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa media TAKESYI. Prosedur yang penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah prosedur pengembangan model ADDIE. Model ADDIEN merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan dengan lima langkah yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (penembangan), *Implementasi* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

1. Analysis

Pada tahap *Analysis* yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan (need analysis), dan analisis kurikulum. Analisis karakteristik supaya media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan peserta didik dan kebutuhan peserta didik.

2. Design

Dalam tahap *Design* ini dilakukan perancangan media pembelajaran, tahap perancangan sama dengan merancang kegiatan pembelajaran pada tahap ini peneliti

menentukan media yang dikembangkan adalah media TAKESYI dalam pelajaran IPAS Materi Kergaman Budaya di Negeriku.

3. *Development*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan media TAKESYI yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media TAKESYI sesuai dengan prosedur yang digunakan. Media yang dihasilkan selanjutnya akan di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

4. *Implementasi*

Pada kegiatan *Implementasi* yang dilakukan adalah rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada situasi nyata dikelas.

5. *Evaluation*

Ada tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur gketercapaian tujuan pengembangan. pada tahap ini dilakukan tes hasil belajar oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran TAKESYI evaluasi juga terjadi pada empat tahap di atas yaitu *analisis, design, development implementation*. Evaluasi yang terjadi pada setiap membuat hal tersebut dinamakan evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu angket, dokumentasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : lembar validasi ahli angket penilaian ahli materi, angket penilaian ahli bahasa, angket penilaian ahli media.

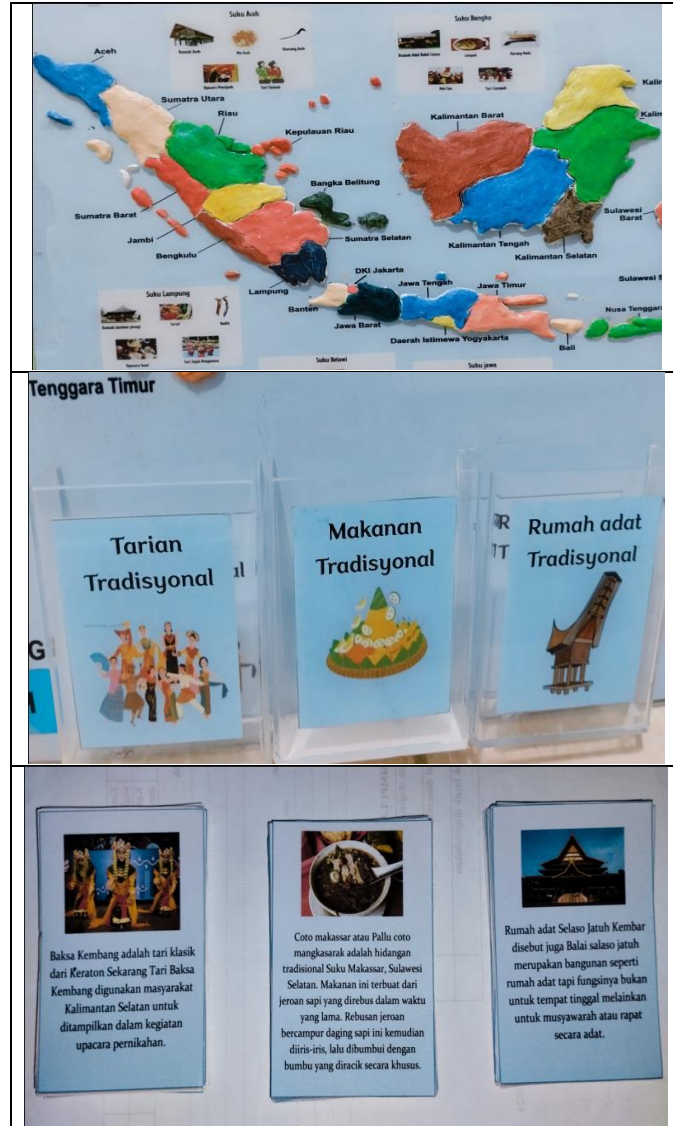
Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis data validasi ahli, analisis data keefektifan media pembelajaran TAKESYI yaitu menggunakan uji desain One Grup peretas-postest N-Gain Score.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis telah menghasilkan produk media pembelajaran TAKESYI. Media TAKESYI ini mengangkat materi keragaman budaya di negeriku dikelas IV SDN 2 Babatan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik, penulis mengumpulkan informasi dan data mengenai permasalahan yang ada di SDN 2 Babatan dengan melakukan observasi dan wawancara. Tahap wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN 2 Babatan, yaitu Ibu Rosila S,Pd. Mengenai ketersediaan media yang ada dikelas IV adalah buku cetak saat mengajar, sehingga membutuhkan media yang bervariasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Desain produk pada tahap ini, penulis menentukan komponen-komponen yang diperlukan dalam media TAKESYI seperti pemilihan warna, gambar, dan materi yang dimuat dalam media. Dalam mendesai media TAKESYI proses yang pertama dilakukan yaitu menentukan materi yang akan dipaparkan didepan kelas dengan menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Berikut beberapa contoh desain awal :

Gambar Awal Produk Media TAKESYI



Pengembangan media TAKESYI dilakukan sesuai dengan yang telah dirancang. Setelah media TAKESYI berhasil dikembangkan langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan uji kelayakan dengan menggunakan Validasi. Validasi produk media TAKESYI menggunakan instrumen penelitian berupa lembar angket ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap revisi media TAKESYI sesuai dengan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan mengisi angket kelayakan materi, media, dan bahasa. Tahap uji coba media pembelajaran TAKESYI dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN 2 Babatan dengan jumlah 22 peserta didik. Hasil dari angket tersebut menyatakan bahwa media TAKESYI sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan perbaikan dan revisi. Pembelajaran TAKESYI dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan validator. Adapun bagian dan saran yang harus diperbaiki dari validator media yaitu :

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	menambahkan 2 sub keragaman budaya di indonesia		
2.	Menambahkan tujuan pembelajaran	Belum terdapat atau belum jelas tujuan pembelajaran	Sudah jelas tujuan pembelajarannya.

Saran ahli materi, setelah adanya saran dan masukan peneliti merevisi pada bagian materi, dengan menambahkan pengertian suku dan budaya di indonesia.

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Menambahkan pengertian suku dan budaya	Dalam materi tidak terdapat pengertian suku dan budaya	Dalam materi sudah ada pengertian suku
2.	Pargraf 1 diubah	Paragraf pertama terdapat kata-kata yang tidak sesuai	Paragraf pertama sudah diperbaiki

Saran ahli bahasa, peneliti melakukan revisi pada bagian kartu budaya yang penulisannya belum sesuai dengan EYD.

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penulisan pada kartu budaya disesuaikan dengan EYD	Penulisan pada kartu budaya belum disesuaikan dengan EYD	Penulisan pada kartu budaya sudah disesuaikan dengan EYD

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDN 2 Babatan. Sehingga dapat diketahui bahwa produk TAKESYI layak digunakan sebagai media pembelajaran dikelas. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media TAKESYI dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di negeriku.

Kelayakan Media Pembelajaran TAKESYI

Hasil pengembangan produk yang dikembangkan memiliki kategori ‘‘Sangat baik’’. Hasil dari validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TAKESYI telah memenuhi kategori valid atau sangat baik, dengan hal ini media pembelajaran TAKESYI dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan validator. Berikut tabel hasil presentase Validator Ahli :

Tabel 4
Hasil Validator Ahli

Validator	Presentasi	Kriteria
Validator Media	92%	Sangat baik
Validator Materi	80%	Cukup baik
Validator Bahasa	85%	Sangat baik
Nilai Rata-Rata	86%	Sangat baik

Keefktifan Media Pembelajaran TAKESYI

Keefektifan media pembelajaran TAKESYI dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di negeriku, dilihat dari angket respon peserta didik dan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar menggunakan uji desain One Group *PreTest-PostTest* N-Gain Score. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata 47,72, sedangkan yang sudah diberi perlakuan atau tindakan diberi media pembelajaran TAKESYI yaitu dengan nilai rata-rata 88,63. Dan hal ini menunjukkan bahwa pengembangan pada media digunakan ini sudah valid digunakan. Dan sudah efektif dilakukan dalam suatu pembelajaran. Sedangkan persentase data N-gain score terlihat rata-rata persentasenya sebesar 77.56. Meningkat sekitar 40,91% setelah dikembangkannya media pembelajaran TAKESYI pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya di Negeriku.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran TAKESYI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi siswa kelas IV SDN 2 Babatan Lampung Selatan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : (1) Analyze (analisis), (2) Design (perancangan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi), (5) Evaluate (evaluasi). Media pembelajaran TAKESYI ini didesain dengan gambar dan warna yang menarik disetiap bagiannya. Media pembelajaran ini berisi tentang materi keragaman budaya dinegeriku. Pengembangan media pembelajaran TAKESYI sudah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli media secara keseluruhan memperoleh kategori ‘‘Sangat Baik’’ dengan rata-rata 92%. Hasil validasi ahli materi memperoleh kategori ‘‘Cukup Baik’’ dengan rata-rata 80%. Sedangkan ahli bahasa memperoleh kategori ‘‘sangat baik’’ dengan rata-rata 85%.

Analisis keefektifan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik hal ini dapat dipastikan dari hasil PreTest dan PostTest yang diberikan kepada peserta didik pada pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya di Negeriku menggunakan media pembelajaran TAKESYI. Dimana nilai PreTest mendapatkan nilai rata-rata 44,43 dan PostTest memperoleh nilai rata-rata 88,83. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran TAKESYI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemdikbud. (2022). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A fase C*.
- Kemdikbud. (2024). Kurikulum merdeka. Daikses dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka> pada tanggal 10 juni 2024.
- Nurfitrihanah Putri. (2020). Pengembangan Media Peta Berdering Materi Suku Bangsa Kelas IV SDN Kedawungkulon II Pasuruan. *Jurnal PGSD SYKIP PGRI Banjarmasin* Vol.2 (1) : 282-294.
- Nisa, Siti Harirotun. (2023). *Pengembangan media magic box pada pelajaran IPAS kelas IV materi kegiatan ekonomi di indonesia sekolah dasar baiturrohman mangli jember*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember)
- Neliwati., Hikmah., Putri., dan Maymuhamna (2023). Kebijakan kurikulum merdeka disekolah. *Jurnal penelitian, pendidikan dan pengajaran (JPPP)*. 4 (2): 117-118.
- Roos M.S. Tuerah dan Jeanne M.Tuerah (2023). Kurikulum merdeka dalam perspektif kaian teori: analisis kebijakan untuk peningkatan kualitas pembelajarn di sekolah. *Jurnal ilmiah wahana pendidikan*. 9 (19) : 979-988.
- Siska, Yulia (2021). *Pengembangan materi, media dan sumber belajar*. Jatiagung: Arjasa pratama
- Sari, Asma Desi. (2015). *Pengembangan media peta budaya indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV sekolah dasar negeri rejosari gunungkidul*. (Skripsi, universitas negeri yogyakarta).
- Wicaksono, Andri., & Fahrurrozi. (2022). *Pengembangan pembelajaran bahasa indonesia disekolah dasar*. Yogyakarta : Garudhawacana
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta : Garudhawacana
- Widiyarni, Trisna. (2021). *Pengembangan media TAKESYI (peta keragaman suku budaya indonesia) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tema 7 kelas IV*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram)