

Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Siswa Sekolah Dasar

Febri Tri Hariyadi¹, M. Iqbal Baihaqi², Ida Putriani³

^{1,2,3} Universitas Islam Balitar

Jl. Majapahit No.2- 4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur 66137

Korespondensi penulis: febrihariyadi123@gmail.com

***Abstract** One of the obstacles to thematic learning in grade IV is the difficulty of the teacher in using the media. This study aims to develop the J Explore Nusantara media. The type of research used is Research and Development (R&D). The results of the feasibility of the media based on material experts showed very feasible results with a score of 82%, linguists stated that they were very feasible with a score of 90%, and media experts showed very feasible with a score of 87%. In the media readability test, it got a score of 95% and got a good response of 93% from students and 90% from teachers. So, it is concluded that the J Cruising Nusantara media is suitable for use in class IV.*

***Keywords:** Media Development, Archipelago Exploration, Thematic*

Abstrak Salah satu kendala pembelajaran tematik di kelas IV adalah kesulitan guru dalam menggunakan media. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Jelajah Nusantara. Jenis penelitian yg digunakan adalah Research and Development (R&D). Hasil kelayakan media berdasarkan ahli materi menunjukkan hasil sangat layak dengan skor 82%, ahli bahasa menyatakan sangat layak dengan skor 90%, dan ahli media menunjukkan sangat layak dengan skor 87%. Pada uji keterbacaan media mendapatkan skor 95% dan mendapat respon baik sebesar 93% dari siswa dan 90% dari guru. Jadi, disimpulkan bahwa media Jelajah Nusantara layak digunakan di kelas IV.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Jelajah Nusantara, Tematik.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal penting dalam membangun sebuah tatanan negara yang maju. Seorang manusia akan tertinggal bila ia tidak dapat mengikuti perkembangan. Bila seorang manusia ingin berkembang, maka dibutuhkan pendidikan yang sesuai. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menyatakan bahwa 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 yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seiring berkembangnya dunia, sistem pendidikan di Indonesia juga mengalami perkembangan. Contoh hal mendasar perkembangan pendidikan adalah diterapkannya kurikulum 2013. Penetapan kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013, pasal 19 yang menyatakan proses pembelajaran pada satuan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan cukup ruang bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. selain itu, dalam penerapannya, pembelajaran pada kurikulum 2013 bersifat (1) berpusat pada siswa; (2)

Received Juli 03, 2023; Revised Agustus 01, 2023; Accepted September 25, 2023

* Febri Tri Hariyadi, febrihariyadi123@gmail.com

pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (3) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran yang disatukan; (4) fleksibel; (5) dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Hosnan, 2014:366)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di UPT SD Negeri Pojok 02, penerapan kurikulum 2013 masih mengalami beberapa kendala. kendala tersebut salah satunya adalah guru kesulitan menggunakan media pembelajaran untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Padahal fungsi dari media adalah untuk mempermudah kinerja guru. Dari permasalahan tersebut, akhirnya guru lebih memilih metode ceramah karena dinilai lebih mudah.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mengkaji tentang bagaimana cara untuk membuat guru merasa mudah untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mediaserta membuat siswa agar aktif dan senang terhadap pembelajaran. Peneliti berinovasi untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berupa papan permainan yang dapat menjadikan siswa aktif dalam kelas dan mudah digunakan oleh guru.

Media pembelajaran menurut Suryani (2018:2) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi. Sedangkan menurut Asyhar (dalam Suryani, 2018:10) menyatakan bahwa media berfungsi memahamkan siswa dan dapat menghadirkan objek secara langsung. Hal ini berarti media pembelajaran memiliki arti segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dengan cara menghadirkan objek secara langsung. Menurut Sudjana (2015:2) media memiliki fungsi dalam meningkatkan perhatian, minat, antusias, pemahaman, dan keaktifan siswa serta memiliki kegunaan, efisiensi, dan dapat membantu guru dalam pembelajaran. Sebuah media dikatakan efisien jika (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) mendukung pelajaran; (3) praktis, luwes, dan bertahan lama; (4) mudah untuk digunakan guru; (5) dan memiliki mutu serta kualitas yang baik (Arsyad dalam Faizin, 2017:20). Selain itu, media memiliki bahasa yang mudah dipahami oleh siswa (Mulyanto dalam Yulyati, 2014:12) serta sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa sekolah dasar (Majid, 2014:89).

Penggunaan media berupa papan permainan sejenis diketahui efektif dalam membuat siswa aktif dan dapat memudahkan guru dalam pembelajaran. Contoh penelitian Sudarmika, dkk (2018) dengan pengembangan ular tangga inovatif pada saat *pre-test* uji-t minat memperoleh rata-rata 26,17 sedangkan saat *post-test* memperoleh 63,96, selain itu, berdasarkan penelitian Suhendrianto (2017) dengan pengembangan media monopoli tematik dengan skor motivasi pada kelas control 80% dan kelas eksperimen 93%. Dari penjabaran tersebut, diketahui media papan permainan banyak diminati siswa.

Dari Analisa yang disampaikan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa papan permainan yang berjudul “Pengembangan Media Jelajah Nusantara untuk Siswa Sekolah Dasar”.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran adalah alat atau medium yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (Suryani, 2018:2) . Media ini dapat mencakup segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan kepada siswa. Tujuan media pembelajaran menurut Sanaky (dalam Suryani, 2018:8) adalah membantu mempermudah proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi pembelajaran, menjaga relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, dan membantu konsentrasi siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, seperti semantik (mengkonkretkan ide), manipulatif (memanipulasi benda), fiksatif (menyimpan objek), distributif (menghilangkan batas jarak dan waktu), sosiokultural (mengakomodasi perbedaan sosiokultural), dan psikologis (mengaitkan perhatian, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi). Penggunaan media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan daya ingat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

Pembelajaran tematik menurut poerwadarminta (dalam Majid, 2014:84) adalah model pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pusat untuk mengaitkan berbagai mata pelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Model ini didasarkan pada aliran filsafat seperti progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme, yang menekankan kreativitas, interaksi siswa dengan lingkungan, dan konstruksi pengetahuan oleh siswa. Pembelajaran tematik juga mempertimbangkan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar. Terdapat prinsip-prinsip dalam pembelajaran tematik, seperti pemilihan tema yang relevan, pemilihan materi yang terkait, tidak bertentangan dengan tujuan kurikulum, mempertimbangkan karakteristik siswa, dan tidak memaksakan pemaduan materi yang tidak mungkin. Karakteristik pembelajaran tematik mencakup berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas, penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran, fleksibilitas, dan penggunaan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Research and Development (R&D) dengan menerapkan model Borg and Gall yang telah disesuaikan oleh Sugiyono. Penelitian ini terdiri dari tujuh langkah, mulai dari mencari potensi dan masalah hingga revisi

produk. Subyek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Pojok 02, dengan total populasi sebanyak 10 anak, terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket Likert skala 5 selama proses validasi, uji keterbacaan, dan uji simulasi instruksional. Validasi melibatkan tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji keterbacaan bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa dapat memahami media pembelajaran, sedangkan uji simulasi instruksional digunakan untuk mengukur respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran "Jelajah Nusantara."

Analisis data mencakup data kualitatif yang berasal dari kritik dan saran validator, guru, dan siswa, serta data kuantitatif yang diperoleh dari nilai angket. Agar angket dapat di konversikan menjadi data kuantitatif maka angket menggunakan angket model likert dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 3.1 Poin Pada Angket Validasi dan Keterbacaan

No	Kriteria	Nilai
1	SS (sangat setuju)	5
2	S (Setuju)	4
3	C (Cukup)	3
4	TS (Kurang)	2
5	STS (Sangat Kurang)	1

Setelah angket diisi, maka nilai pada angket diolah dengan memisahkan kategori skornya dan dimasukkan ke dalam rumus menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{X}{Y} \times 100$$

X : Skor Angket

Y : Skor Maksimal Angket

Untuk mengatur interval antar kategori kevalidan dan keterbacaan, digunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Interval} = 100 / \text{Jumlah kriteria}$$

Interval = 100 / Jumlah kriteria

Interval = 100 / 5

Interval = 20

Selanjutnya interval tersebut dimasukkan kedalam skala tingkat pencapaian seperti tabel 3.2 berikut

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kevalidan dan Keterbacaan

Tingkat Pencapaian	Tingkat Kevalidan	Keterangan
80% – 100%	Sangat layak	Tidak perlu revisi
60% – 79,99%	Layak	Tidak perlu revisi
40% – 59,99%	Cukup layak	Direvisi
20% – 39,99%	Kurang layak	Direvisi
0% – 19,99%	Tidak layak	Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pengembangan media, media Jelajah Nusantara divalidasi ke 3 ahli bidang, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masing-masing ahli memberikan penilaian terhadap media Jelajah Nusantara seperti paparan tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perolehan Skor kelayakan oleh validator

No.	Validasi Ahli	Skor	persentase	kategori
1.	Ahli materi	31	82%	Sangat Layak
		28		
		28		
2.	Ahli media	46	88%	Sangat Layak
		38		
		48		
3.	Ahli bahasa	35	90 %	Sangat Layak
		34		
		39		

Dari tabel 4.1 berikut diketahui dari ahli media memberikan penilaian sangat layak dengan perolehan skor 88%. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (dalam Faizin 2017:20) bahwa media efisien jika (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran ; (2) mendukung isi pelajaran; (3) praktis, luwes, dan bertahan; (4) mudah digunakan guru; (5) dan mutu yang baik. dari ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan perolehan skor 82%. Hal tersebut berarti materi pada media sudah sesuai dengan pendapat Hosnan, (2014:366) bahwa materi media (1) berpusat ke siswa; (2) muatan pelajaran yang tidak terlihat pemisahannya; (3) memaparkan materi dari berbagai pelajaran yang disatukan; (4) fleksibel; (5) dan sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Dan dari ahli bahasa menilai juga sangat layak dengan skor 90%. Hal ini menunjukkan bahasa media Jelajah Nusantara mudah dipahami (Mulyanto dalam Yulyati, 2014:12) dan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak (Majid, 2014:89)

Setelah dilakukan uji validasi, selanjutnya dilakukan uji keterbacaan kepada siswa terhadap media pembelajaran Jelajah Nusantara. Hasil uji keterbacaan media Jelajah Nusantara dipaparkan pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Perolehan Skor keterbacaan oleh siswa

NO	NAMA	Nomor Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ananta Dio Vani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	Karin Indarani	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48
3	M. Khoirul Anwar	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47
4	Putra Deco Hermawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5	Rahmat Novian	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
6	Selfy Tia Ananda	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	47
7	Siti Asiyah	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	47
8	Reza Septian	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	46
9	Andrean Titan	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	45
10	Yasmien Maulidia	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	46
Total											476	
Nilai maksimal											500	
persentase											95%	

Dari hasil uji keterbacaan pada tabel 4.2 berikut diketahui bahwa media pembelajaran mendapat persentase sebesar 95% dan dikategorikan sangat layak. Hal ini sejalan dengan paparan (Asyhar dalam Suryani, 2018:10) yang menyatakan bahwa media berfungsi memahami siswa dan dapat menghadirkan objek secara langsung.

Setelah selesai uji keterbacaan, selanjutnya dilakukan uji simulasi instruksional. Uji simulasi instruksional berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh respon siswa dan guru. hasil paparan uji simulasi instruksional dipaparkan pada tabel 4.3 dan 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Siswa

Nomor	Siswa										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48
2	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	45
3	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	46
4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	45
5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	46

6	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48
7	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47
Total											325
Maksimal											350
Persentase											93%

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru

Nomor	Guru			Jumlah
	1	2	3	
1	5	5	5	15
2	5	5	5	15
3	5	4	4	13
4	4	4	4	12
5	4	4	4	12
6	5	5	4	14
Total				81
Maksimal				90
Persentase				90%

Hasil paparan tabel 4.3 dan 4.4 berikut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media sudah sangat baik dengan perolehan skor sebesar 93%, dan guru juga memberikan respon sangat baik dengan perolehan skor sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media Jelajah Nusantara sesuai dengan teori dari Sudjana (2015:2) bahwa media meningkatkan perhatian, minat, antusias, pemahaman, dan keaktifan siswa serta memiliki kegunaan, efisiensi, dan dapat membantu guru dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan produk media ini disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan sudah layak dan dapat memudahkan kinerja guru dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan hasil data bahwa Kelayakan media Jelajah Nusantara menurut ahli materi sudah sangat layak dengan skor 82%, menurut ahli media juga sudah sangat layak dengan skor 88%, dan menurut ahli bahasa juga sudah sangat layak dengan skor 90%. Sedangkan pada uji keterbacaan, media mendapatkan skor sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hasil uji simulasi instruksional mendapat perolehan sangat baik dengan skor repon dari siswa sebesar 93% dan skor respon dari guru sebesar 90%.

Setelah dilaksanakan penelitian dan pengembangan media ini, peneliti menyarankan agar media pembelajaran tematik Jelajah Nusantara dapat dipergunakan dengan baik, sehingga dapat mempermudah kinerja guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan adanya upaya pengembangan untuk media yang serupa agar media tersebut dapat menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*
- Faizin, Muhammad Azhar. 2017. *Penggunaan Media Visual Dan Audio Visual Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016. (Online). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/4853/>, diakses 30 Oktober 2019*
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang perubahan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 *Tentang Standart Nasional Pendidikan*
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhendrianto. 2017. *Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri kec. Wlingi. Kab. Blitar. (Online). [http://etheses.uin-malang.ac.id/11093/1/14761023 .pdf](http://etheses.uin-malang.ac.id/11093/1/14761023.pdf), diakses 10 Januari 2019*
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* . Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Yulyati, Irna. 2014. *Pengaruh Media Audio-Visual melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) terhadap Aktivitas dan Penguasaan Materi oleh Siswa pada Materi Pokok Vertebrata (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 13 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013). (Online). <http://digilib.unila.ac.id/4110/>, diakses 30 Oktober 2019*