

PENGEMBANGAN MEDIA PATAYA TERHADAP HASIL BELAJAR KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV

Sitti Hajar¹, Rahmat Kamaruddin², A. Jaya Alam³

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa Pangkep

* Corresponding Author. sitti23hajar@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:

01-02-2024

Accepted:

27-03-2024

Published:

30-04-2024

Abstract: This research is an R&D (Research and Development) research, using the Borg and Gall model, which has 10 component including : (1) Potential And Problems, (2) Gathering Information, (3) Design (4) Design Validation (5) Design Revision (6) Product Trial (7) Product Revisio (8) Usage Trial (9) Product Design Revision (10) Mass Production. Stages but only use up to the 6th stage. Data used instruments from media expert and material expert, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and learning outcomes test (THB). Data analysis used validation tests, practicality tests, and affectiveness tests. The result of this research are based on trials carried out, it wa found that (1) the validation tests result of material and media experts were 98%. Is in the very valid category (2) the result of the practicality tests through the teacher response questionnaire were 100% in the very practical category (3) the result of the affectiveness tests through the student response questionnaire with a small scale tests obtained a result of 91% and a large scale tests obtained a result of 84% which was in the good criteria while the trial tests result Pre Test and Post Test product obtained an N-Gain of 0,37 in the high category

Keyword : PATAYA Media, Cultural Diversity, R&D

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian penelitian R&D (*Research and development*), dengan menggunakan model *Borg And Gall*, yang memiliki 10 meliputi : (1) Potensi Dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain, (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi produk Desain (10) Produksi massal. tahapan namun yang digunakan hanya sampai pada tahap ke 6 saja. Pengumpulan data menggunakan instrument ahli media, dan ahli materi, kusioner angket respon guru, kusioner angket respon siswa, serta tes hasil belajar (THB). Analisis data menggunakan uji validasi, uji kepraktisan, da uji keefektifan. Hasil penelitian ini berdasarkan uji coba yang dilakukan, diperoleh bahwa (1) hasil uji validasi ahli materi dan media adalah 98%. Berada pada kategori sangat valid;(2). Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru adalah 100% berada pada kategori sangat praktis;(3) hasil uji keefektifan melalui angket respon siswa dengan uji skala kecil memperoleh hasil 91% dan uji skala besar memperoleh hasil 84 % berada pada kriteria baik sedangkan hasil uji coba produk Pre-Test dan Post Test memperoleh N-Gain 0,73 berada pada kategori tinggi.

Kata kunci : Media PATAYA, Keragaman Budaya, R&D

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, pendidikan memiliki faktor utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan suatu nilai kehidupan yang di genggam kuat manusia sebagai landasan kelangsungan kehidupan di masa depan. Puncak dari adanya pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia dalam mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial. Sesuai dengan diperkuatnya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1) bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Peran Pendidikan dalam mengenalkan budaya Indonesia sesuai dengan undang undang Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan dengan pemberian bantuan memfasilitasi sarana pembelajaran maupun kesenian di sekolah. Memasuki masyarakat ekonomi ASEAN atau MEA bangsa Indonesia mendapat dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak yang harus diperhatikan adalah terjadinya petukaran budaya asing (Handayani, 2016). Pertukaran budaya asing yang masuk tanpa seleksi akan diadopsi oleh Indonesia terutama anak-anak.

Mereka memiliki karakteristik mudah meniru dan eksploratif. Artinya anak-anak lebih menyukai hal-hal baru yang ada disekitarnya dan menirukannya. Apabila anak dibiarkan menirukan budaya asing tanpa ada penguatan untuk mencintai budaya sendiri, sudah dapat dipastikan jati diri bangsa hilang dan Indonesia tidak akan dikenal sebagai negara dengan beragam kebudayaan lagi (Nurhaidah, 2015: 10). Maka dari itu, harus ada inovasi baru untuk mengenalkan budaya bangsa kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 17 Taraweang, guru menyatakan bahwa hasil pembelajaran keragaman budaya sekolah tersebut masih rendah. Rendahnya hasil tersebut dilihat dari minat belajar siswa dan nilai keragaman budaya siswa yang berada dibawah 60. Penyebab masalah tersebut peneliti rincikan sebagai berikut : **Masalah pertama**, yang dijumpai adadah ketika ditanya megenai keragaman budaya yang ada disekitarnya hanya 5 orang yang mampu menyebutkankannya, sedangkan 12 lainnya tidak tau, begitu pula ketika ditanya dimana letak pulau Sulawesi hanya 2 orang siswa yang mampu menunjukkannya. Sedangkan sisanya menunjukkan sikap yang tidak aktif ketika proses Tanya jawab. **Masalah kedua**, Selama ini guru menyampaikan pembelajaran keragaman budaya hanya menggunakan media konvensional seperti buku tematik, dan media peta yang kurang variatif dan terbilang monoton sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Faktor lainnya yang menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari kearagaman budaya, adalah pembelajaran yang masih terfokus pada guru yang hanya menggunakan metode mengajar konvensional seperti ceramah dan penugasan. **Masalah ketiga**, media yang selalu digunakan oleh guru dalam pembelajaran keragaman budaya adalah media peta, media peta difngsikan sebagai sarana siswa dalam menunjukkan kebudayaan yang ada di suatu daerah. Akan tetapi media peta ini cenderung kurang variatif menyebabkan siswa menjadi bosan karena hanya tertuju pada satu objek saja. Guru juga belum terlalu mengeal media PATAYA karena belum adanya media sebelumnya di sekolah. **Masalah keempat**, Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan sebatas memanfaatkan buku tematik saja tanpa menggunakan media pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya, sedangkan disisi lain siswa kurang tertarik dalam kegiatan membaca. Sebenarnya guru memiliki media namun hanya pada penggunaan media berbentuk gambar dan kurang variatif.

Salah satu upaya peneliti untuk menangani permasalahan terkait adalah dengan mengadakan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa SD adalah media yang memiliki unsur permainan yang dapat memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang tidak membosankan dan siswa tidak mengalami perasaan tertekan secara mental (Safitri, 2020).

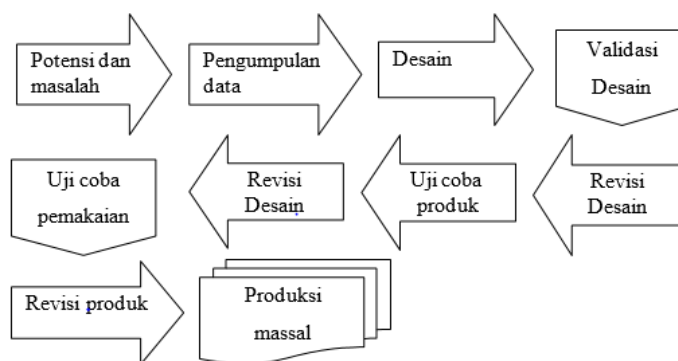
Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan

hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Pada model *Borg and Gall* yang hanya dibatasi pada beberapa tahapan saja yakni sampai uji terbatas, sehingga dalam uji terbatas ini aspek dalam pengembangan media pembelajaran dilihat dari uji validasi yang dinilai oleh para ahli media pembelajaran, ahli materi pada uji kepraktisan dalam hal ini diambil dari hasil respon siswa untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, seperti yang dikemukakan (Sugiyono, 2017). Lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah SDN 17 Taraweang merupakan sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 dan penerapan pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah 1) Angket; 2) Tes Hasil Belajar (THB); 3) Dokumentasi.

Langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* (Sugiyono, 2016) terdapat 10 langkah, yaitu:



Gambar 1. Tahap-Tahap Prosedur *Research And Development* (Sugiyono 2014)

Langkah yang akan digunakan pada penelitian ini akan dibatasi hanya sampai pada langkah keenam saja. Semua prosedur penelitian tentu saja bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti sepenuhnya secara keseluruhan. (Tri Sevita, 2015) Peneliti dapat melakukan modifikasi yang sesuai dengan kondisi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian yaitu menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran PATAYA terhadap hasil belajar keragaman budaya pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. Penelitian dan pengembangan produk telah melakukan validasi oleh tim validasi ahli

materi, dan ahli media, Produk telah diujicobakan untuk mengetahui respon guru dan siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

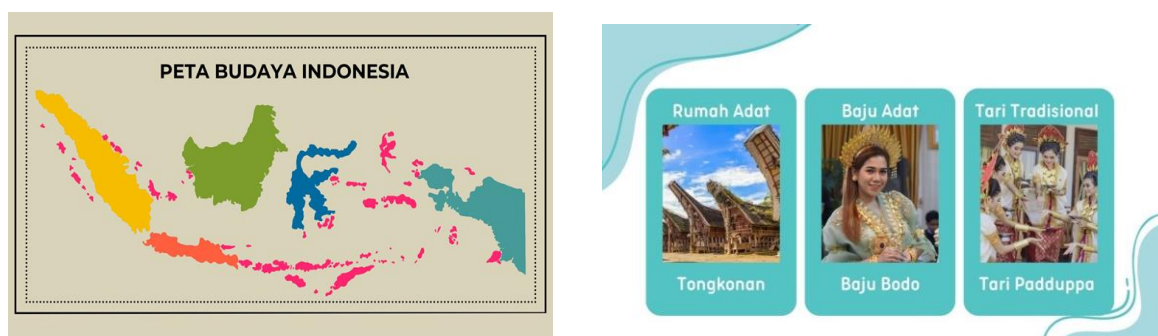
Potensi dan Masalah Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV diperoleh informasi yaitu belum mempunya siswa menyebutkan, membedakan,serta mempresentasikan jenis kebudayaan yang ada di Indonesia. Kekurangan media pembelajaran yang kurang variatif dan monoton menyebabkan kurangnya natusiesme siswa dalam pembelajaran.

2. Mengumpulkan informasi

Hasil yang diperoleh pada tahap pengumpulan informasi yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi. Peneliti melakukan observasi kesekolah dan wawancara dengan guru wali kelas IV SD 17 Taraweang. Analisis perangkat pembelajaran yang digunakan disekolah adalah media konvensional seperti papan tulis dan buku pelajaran dengan metode ceramah. Analisis Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran PATAYA ialah materi pada materi pembelajaran kelas IV Tema 1 Indahnya Keberagaman, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa, mata pelajaran IPS. Cakupan materi yang ada pada media pembelajaran PATAYA adalah keragaman budaya dan etnis di provinsi setempat. Analisis Siswa Pengembangan media pembelajaran media PATAYA mengarah pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang tahun ajaran 2023-2024 pada semester 2.

3. Desain Produk

Desain awal peta budaya Indonesia menggunakan aplikasi Canva dengan desain pemilihan warna yang berbeda-beda pada setiap provinsinya. Desain pin budaya dengan bantuan aplikasi Canva didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional yang berfungsi untuk diletakkan pada peta budaya Indonesia. Desain awal dari media yang didesain oleh peneliti adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Awal Media PATAYA

4. Validasi Produk

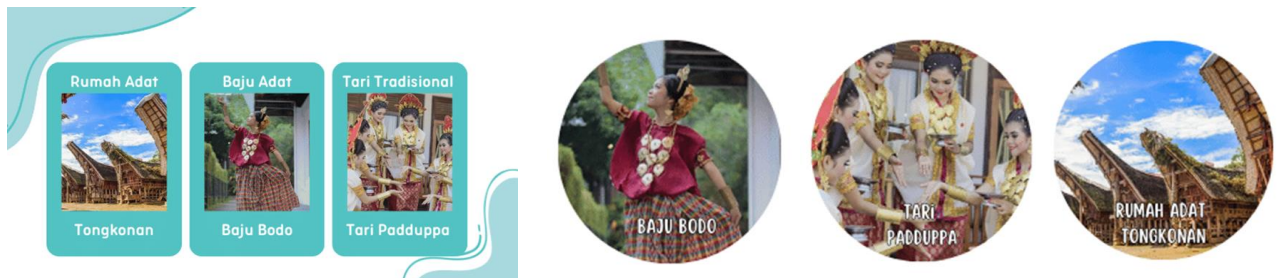
Validasi desain produk dalam pengembangan media pembelajaran PATAYA pada muatan pelajaran IPS keragaman budaya dilakukan oleh beberapa ahli sebagai validator untuk memberikan penilaian, masukan dan saran dalam penyempurnaan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran PATAYA ini di uji oleh 2 ahli validasi yaitu validasi Materi dan Validasi Media

5. Revisi Desain

saran dan masukan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan diantaranya yakni terdapat desain peta dan pin budaya yang kurang variatif, membuat buku panduan penggunaan media, dan perbaikan pada peta budaya Indonesia. Komentar dan saran dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Perbaikan desain pin budaya, disarankan untuk mendesain setiap pin budaya hanya terdapat satu kebudayaan khusus saja pada setiap provinsi yang ada di Indonesia dan memakai gambar yang menarik dan realistis agar dapat menarik perhatian minat belajar siswa dalam pembelajaran. Dengan

demikian, perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi telah diperbaiki dan ditunjukkan pada gambar berikut

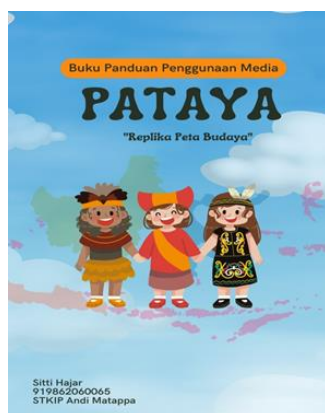


Gambar 3. Pin Budaya Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Revisi

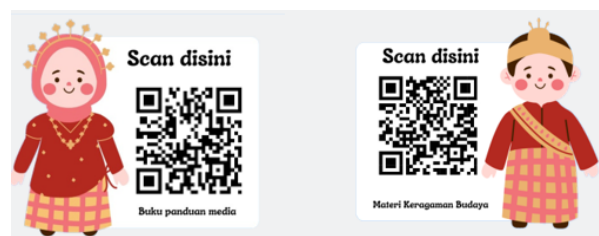
saran dan masukan perbaikan dari validasi ahli media yaitu Peta budaya Indonesia didesain ulang dengan tampilan yang lebih variatif dan inovatif, membuat buku panduan penggunaan media pembelajaran dan Penambahan barkot materi keragaman budaya dan buku panduan penggunaan media pada sisi kiri dan kanan media PATAYA. Dengan demikian saran dan masukan yang diberikan menjadi sebuah acuan dalam perbaikan desain pada pengembangan media PATAYA yang dikembangkan. Hasil dari perbaikan desain pada pengembangan disajikan pada gambar berikut



Gambar 4. Peta Budaya Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Revisi



Gambar 5. Buku Panduan



Gambar 6. Barcode Buku Panduan dan Materi

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, uji coba produk dalam pengembangan media pembelajaran PATAYA dilakukan pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang yang akan digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.

a. Uji coba Kepraktisan Pengembangan Media PATAYA

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran PATAYA yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas atau tidak. Mengukur kepraktisan media pembelajaran PATAYA dengan memberikan lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa. Hasil uji kepratisan yang telah di isi oleh wali kelas IV SDN 17 Taraweang Ibu Sri Asma S.Pd . berikut adalah hasil angket kepraktisan yang telah di nilai guru kelas IV SDN 17 Taraweang terhadap media pembelajaran PATAYA dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Guru

Nama Validator	Aspek Penilaian	$\sum x$ Per Aspek	Skor Max	Skor %	Kriteria kepraktisan
Sri Asma, S.Pd	Materi Pembelajaran	20	20	100%	Sangat praktis
	Kelayakan Media	40	40	100%	Sangat praktis
Jumlah		100%		Sangat Praktis	

Hasil dari angket respon guru diperoleh presentase 100%, presentase ini berada dalam kategori Sangat Praktis, artinya media dapat digunakan dalam Pembelajaran.

b. Uji coba keefektifan Pengembangan Media Pataya

Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran PATAYA. Uji coba lapangan ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN 17 Taraweang dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa. uji coba skala kecil dilakukan pada 5 orang siswa kelas IV SDN 17 Taraweang, sedangkan pada skala besar dilakukan pada 12 orang siswa kelas IV SDN 17 Taraweang dengan menggunakan angket respon siswa. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba produk dengan melihat hasil pre-test dan post test siswa kelas IV SDN 17 Taraweang sebagai alat ukur keefektifan media PATAYA terhadap hasil belajar.

Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil

No. absen	Nomor Angket													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	46
2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	48
3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	48
Total													240	
Presentasi = $\frac{240}{260} \times 100\% = 92\%$														
Kriteria = Sangat Baik														

Uji coba produk diatas menghasilkan skor total sebesar 240 poin, menempatkan media PATAYA pada kategori “Sangat Baik” dengan persentase kelayakan sebesar 92% seperti terlihat pada tabel di atas. Media pembelajaran dinilai Efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan temuan tersebut.

Tabel 3. Hasil Angket Uji Coba Skala Besar

No Absen	Nomor Angket													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
6	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	48
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	50
8	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	46
9	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
10	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	46
11	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	46
12	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	50
13	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	48
14	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	48
15	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	46
16	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	48
17	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	46
Total														526
Presentasi = $\frac{526}{624} \times 100\% = 84\%$														
Kategori = Baik														

Dari tabel 3 diperoleh rata-rata keseluruhan hasil angket respon siswa terhadap Media Pembelajaran PATAYA memperoleh hasil sebesar 84% berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media PATAYA efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media PATAYA yang dikembangkan ditunjukkan oleh temuan peneliti sebelum dan sesudah tes. Dalam pretest dan post-test, ada 15 soal pilihan ganda dan 3 essai. Hasil tes siswa kelas IV SDN 17 Taraweang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Pre Test* Dan *Post Test*

No. Absen	<i>Pretest</i>	Kriteria	<i>Postest</i>	Kriteria
1	31	Belum Tuntas	80	Tuntas
2	40	Belum Tuntas	82	Tuntas
3	51	Belum Tuntas	90	Tuntas
4	45	Belum Tuntas	90	Tuntas
5	40	Belum Tuntas	90	Tuntas
6	37	Belum Tuntas	85	Tuntas
7	34	Belum Tuntas	80	Tuntas
8	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
9	40	Belum Tuntas	85	Tuntas
10	45	Belum Tuntas	92	Tuntas
11	35	Belum Tuntas	82	Tuntas
12	40	Belum Tuntas	85	Tuntas
13	40	Belum Tuntas	77	Tuntas
14	45	Belum Tuntas	80	Tuntas
15	31	Belum Tuntas	88	Tuntas
16	25	Belum Tuntas	77	Tuntas
17	25	Belum Tuntas	77	Tuntas
Presentase	37,88		83,82	

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan perubahan nilai, dari *posttest* ke *pretest*. Selanjutnya nilai yang diperoleh dianalisis ke untuk mencari *gain* dan *N-gain* yang secara singkat ditampilkan pada tabel 5.

Tabel 5. Rata Rata Hasil Belajar Siswa Kelas IV

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	<i>N-Gain</i>	<i>Interpretasi N-Gain</i>
Kelas IV	37,88	83,82	45,92	0,73	Tinggi

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata rata *pretest* hasil belajar siswa sebelum menggunakan media PATAYA adalah 37,88, selanjutnya meningkat pada *posttest* setelah menggunakan media PATAYA adalah 83,82. Lebih lanjut *gain* pada kelas IV bernilai 45,82. Sedangkan *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai 0,73 berada pada kategori tinggi.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Berdasarkan Hasil Uji Validasi Ahli Materi Dan Media

kevalidan media pembelajaran PATAYA dilihat dari aspek materi berada pada kategori sangat valid. Hasil uji ahli materi yang diisi oleh 2 dosen STKIP Matappa menunjukkan rata rata presentase sebesar 95%.Media ini dinilai berdasarkan kuesioner yang diberikan pada uji ahli isi pembelajaran yang didukung oleh teori (Arsyad, 2014) tentang unsur- unsur dan indikator media pembelajaran yang baik. Kualifikasi sangat baik tercatat dikarenakan beberapa hal yaitu, materi dalam media pembelajaran sudah jelas, tujuan pembelajaran pada media pembelajaran sudah jelas, materi pembelajaran pada media pembelajaran sudah jelas , pada media pembelajaran keruntunan materi sudah jelas, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami dan dimengerti, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah bersifat komunikatif, dan tingkat bahaha yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan kognitif siswa kelas IV SD.Kemudian dilihat dari aspek ahli media pembeajaran PATAYA berada pada kategori sangat valid. Hasil uji ahli media yang diisi oleh 2 dosen STKIP Matappa menunjukkan rata rata presentase sebesar 98% hal ini berdasarkan aspek aspek yang dinilai yaitu efesiensi media, keakuratan media,dan keserasian pemilihan warna yang digunakan pada media PATAYA yang telah dikembangkan. Pengembangan media dengan memperhatikan karakteristik siswa sesuai dengan pendapat Ade (Estari, 2021) Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan Bermain maka dari itu media didesain agar dapat digunakan bermain sambil belajar.

2. Pengembangan Berdasarkan Hasil Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan media diukur berdasarkan angket respon guru terhadap penggunaan media. Hasil uji kepraktisan media diukur oleh guru kelas IV SDN 17 Taraweang, pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media PATAYA menunjukkan kriteria sangat praktis, berdasarkan aspek materi pelajaran, dan kelayakan media. Penggunaan media pataya dalam pembelajaran akan mampu meumbuhkan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran yang dapat menari perhatian siswa, melakukan metode pebelajaran yang bervariasi, sera siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar atau siswa cenderung aktif dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pendapat Megawati, 2021 yang menyatakan bahwa media PATAYA dapat mebantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa. Media PATAYA ini membantu siswa dalam memahami materi karena menggunakan bahasa yang sesuai kaidah bahasa Indonesia. penggunaan bahasa baku dan komunikatif menjadikan bahasa dalam media pembelajaran mudah diahami oleh siswa.

3. Pengembangan Berdasarkan Hasil Uji Keefektifan Media

a. Angket respon siswa

Keefektifan media pembelajaran PATAYA dilihat dari hasil angket respon siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Ngalim Purwanto, Respon siswa dikatakan efektif apabila presentase respon siswa mencapai kriteria baik atau sangat baik. Hasil uji keefektifan media diukur oleh siswa kelas IV SDN 17 Taraweang berdasarkan angket respon uji skala kecil dan uji skala besar, setelah pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media PATAYA berdasarkan aspek ketertarikan, materi dan bahasa. Salah satu cara yang paling efektif dalam pengelolaan kelas yang kurang berkonsentrasi yaitu dengan cara memberikan media yang menarik bagi anak yaitu Media gambar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa menurut Dwi P & Subagio (Khotima, 2021). Gambar ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit. Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama. Aspek ketertarikan terhadap media PATAYA memperoleh respon yang sangat baik. karena penggunaan media ini tidak hanya menampilkan materi berupa tulisan saja, namun juga menampilkan gambar peta Indonesia dengan warna yang beragam serta gambar pada pin budaya yang realistik dengan kehidupan siswa. Penggunaan media gambar merupakan hal yang sudah sering dilakukan dalam pembelajaran karena mudah dipakai dan dapat disaksikan dimanapun (Hery setiawan 2020). Kedua teori tersebut memiliki kesamaan dari segi tujuan pembelajaran yaitu media gambar bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai.

a. *Post Test Dan Pre Test*

Uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang, Keefektifan media pembelajaran PATAYA dilihat dari hasil uji produk berada pada kategori tinggi/efektif. Hasil ini diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa, menunjukan peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan media PATAYA dan setelah menggunakan media. Media PATAYA tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, hal ini sehubungan dengan penjelasan yang diberikan penjelasan terkait penggunaan media pembelajaran ,memperjelas pesan,mengatasi keterbatasan ruang,menimbulkan gairah belajar. (1) Pada aspek kognitif siswa menunjukkan perubahan ketika kembali ditanyakan tentang kebudayaan yang ada disekitar, serta mampu membedakan setiap kepulauan yang ada diindonesia.hal ini didukung oleh pendapat menurut Chaplin (2008), kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mulai dari mengenal, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Hal ini karena media dirancang sesuai dengan karaktersitik siswa SD, alhasil siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. (2) Pada aspek afektif siswa menunjukkan perubahan sikap dari proses belajar sebelum menggunakan media siswa terkesan diam, dan tidak memiliki gaira belajar. Setelah penggunaan media PATAYA siswa menjadi lebih aktif bertanya, dan memberikan respon, hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada siswa, Zaenal Arifin. (2009) menjelaskan ada dua hal yang berhubungan dengan penilaian afektif yang harus dinilai. Pertama, kompetensi afektif yang ingin dicapai dalam pembelajaran meliputi tingkatan pemberian respons, apresiasi, penilaian dan internalisasi. Kedua, sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat empat tipe karakteristik afektif yang penting yaitu sikap, minat, konsep diri dan nilai. (3) Pada aspek psikomotorik menunjukkan keterampilan motorik siswa dalam menempatkan pin budaya pada daerah yang sesuai, selain itu dengan menggunakan metode berlomba siswa mampu mengkoordinasikan antara perilaku gerakan dan kecepatan berpikir. Penggunaan media pembelajaran khususnya pada anak/siswa usia jenjang Pendidikan dasar sangat berpengaruh dan sangat diperlukan, mengingat karakteristik fisik mereka yang cenderung aktif dan membutuhkan objek nyata (riil) dan bukan abstrak maka pemanfaatan media sangat diperlukan untuk menunjang penyampaian materi agar lebih mudah diterima peserta didik. Dan juga didasarkan pada perkembangan psikomotorik siswa karena pada usia ini (6-12 tahun) siswa tidak hanya belajar kognitif saja akan tetapi juga aspek

psikomotorik / keterampilan siswa dan untuk melatih keterampilan siswa jelas dibutuhkan media pembelajaran.

Dalam penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tidak lepas dari kelebihan dan kelemahan dalam setiap komponennya. Kelebihan dari produk ini adalah sebagai berikut. 1). Media pembelajaran PATAYA untuk pembelajaran keragaman budaya dikembangkan untuk membuat inovasi pembelajaran terbaru sebagai sumber belajar bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan mengenali kebudayaan yang berada di Indonesia secara tepat. 2). Media PATAYA ini mudah digunakan kapan saja, dimana saja, saat memulai pembelajaran karena media ini didesain dengan ukurn yang tidak terlalu besar. 3). Pada media PATAYA terdapat buku panduan dan materi keragaman budaya yang dapat diakses melalui handphone. 4). Papan peta budaya didesain semenarik mungkin dan terdapat pin budaya yang dapat dengan mudah dipasang dan dilepas, media ini juga dibuat dengan mempertimbangkan keamanan dan ketahanannya sehingga dapat digunakan berkali-kali. Sedangkan, kekurangan dari produk hasil penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut. 1). Media ini harus dipasang di atas meja dikarenakan ukurannya yang tidak terlalu besar sehingga sulit dilihat oleh siswa yang duduk di bangku belakang. 2). Media ini hanya dapat digunakan pada satu mata pelajaran saja yaitu muatan IPS.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran PATAYA pada pembelajaran keragaman budaya untuk kelas IV SD/MI menggunakan prosedur penelitian *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi hanya sampai dengan enam langkah penelitian dan pengembangan antara lain, potensi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Penilaian oleh validator terhadap produk pengembangan media pembelajaran PATAYA memiliki kualitas dengan kriteria “sangat valid”, Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru diperoleh presentase dengan sangat praktis, sedangkan hasil uji efektifitas produk dari angket respon berada pada kategori baik dan uji coba *Pre Test* dan *Post Test* berada pada kategori *N-gain* tinggi yang artinya, media PATAYA efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut: (1) Saran untuk siswa dengan adanya media pembelajaran PATAYA maka diharapkan siswa lebih semangat dalam pembelajaran dengan baik dan mencintai tanah air dan menghargai segala perbedaan dengan mengenali kebudayaan yang ada di Indonesia; (2) Saran untuk pendidik Media pembelajaran PATAYA dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam berinovasi dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan; (3) Saran untuk sekolah. Diharapkan media pembelajaran di sekolah dapat digunakan seoptimal mungkin sebagai sumber belajar sehingga tidak terbatas mendapatkan informasi dari pendidik terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan; (4) Saran untuk penelitian selanjutnya, saran yang diberikan berkaitan dengan penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menambah lagi pin budaya yang tidak terbatas hanya pada 5 kepulauan, media dibuat dengan ukuran yang lebih besar agar dapat menjangkau siswa di bangku belakang.

DAFTAR PUSTAKA

- Zaenal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik. Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Handayani, N. 2016. *Implementasi Pendidikan Karakter melalui multiple strategi berbasis multicultural dalam menghadapi MEA*. Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 ISSN. 2460-0318 hal. 1 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN”: Prodi PPKn UNMUH Ponorogo
- Nurhaidah. 2015. *Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia*. Jurnal Persona Dasar Vol.3 No.3, April, hal1-14, ISSN:2337-9227
- Megawati. 2021. *Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar*. skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah: Mataram
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Giorgiana Bonaci, dkk, Revisiting Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, The Macrotheme Review 2(2), Spring 2013, h.6. Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GavaMedia
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*, (Jakarta: Alfabeta, 2014),
- Try Sevita Haryanto, W. D. (2015). *Pengembangan Pembelajaran Pemain Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo*. Jurnal Pendidikan Jasmani, Vol. 25. No. 1. h. 124.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Setiawan, Hery (2020) *Pemanfaatan Media Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. Jurnal Prakarsa Paedagogia, Vol.3 No.2, 198-203
- Khotima, Siti Husnul., Sunaryati, Titi., Suhartini, Sri .(2021). *Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi, Volum 5 Issue 1, 676-685
- Estari, Aan Whiti (2020) *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran*. Conference Series 3, 1439-1444