

PENGEMBANGAN MEDIA PETRA (PETA NUSANTARA) BERBASIS *COOPERATIVE LEARNING* PADA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI PENJARINGAN 03 JAKARTA UTARA

Putri Yohana¹, Arita Marini², Nidya Chandra Muji Utami³

¹Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

^{2,3}Dosen Universitas Negeri Jakarta

Surel : giselaaaputri@gmail.com

Abstract: The Development Of Learning Media In Form Of Board Games Based On Cooperative Learning In The Content Of Social Studies Learning Grade IV Elementary School. This research and development aims to develop a learning media called "PETRA (Peta Nusantara)" based on cooperative learning in Social Sciences learning content for students in Grade IV of Elementary School. Respondents participated in this study were media expert, material expert, linguist, and students. This research happened when it was still limited face-to-face learning due to pandemic, the trials were accomplished on students which included the one-to-one test, small group test, and field trials (field test). This study uses the research and development (RnD) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The validation results of media expert obtained a score of 96%, material expert validation obtained a score of 90%, and linguist validation obtained a score of 82.5%. In the stage of one-to-one trial a score of 100% was obtained, the small group trial stage obtained a score of 100%, and the field trial stage obtained a score of 98.9%. The results of the effectiveness test based on the pre-test and post-test showed the results "There are differences in outcomes of the student learning before and after using cooperative learning-based PETRA media in Indonesian culture-laden lesson in grade IV Elementary School" with the results $t_{count} (9,17) > t_{table} (2,17)$. Based on these results, it can be interpreted that the learning board media PETRA (Peta Nusantara) achieves an excellent criteria, very proper, and is effectively used as a cooperative learning-based learning media in Social Studies learning content in class IV Elementary School.

Keywords: Learning Media in Form of Board Games, Cooperative Learning, Social Studies, Grade IV Elementary School.

Abstrak : Pengembangan Media PETRA (Peta Nusantara) Berbasis *Cooperative Learning* Dalam Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dasar Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran "PETRA (Peta Nusantara)" yang berbasis pembelajaran kooperatif dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan ketika masih pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), uji coba yang dilaksanakan pada peserta didik yaitu tahap uji coba satu-satu (*one-to-one test*), uji coba kelompok kecil (*small group test*), dan uji coba lapangan (*field test*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Melalui hasil validasi ahli media diperoleh skor sebesar 96%, validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 90%, dan validasi ahli bahasa diperoleh skor sebesar 82,5%. Pada tahap uji coba *one-to-one* diperoleh skor sebesar 100%, tahap uji coba *small group* diperoleh skor sebesar 100%, dan tahap uji coba field diperoleh skor sebesar 98,9%. Hasil uji efektivitas berdasarkan pre-test dan post-test menunjukkan hasil "Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA berbasis *cooperative learning* pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV SD" dengan hasil $t_{hitung} (9,17) > t_{tabel} (2,17)$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media papan belajar PETRA (Peta Nusantara) mencapai kriteria sangat baik dan layak, serta efektif digunakan sebagai media

pembelajaran berbasis *cooperative learning* pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar

Kata kunci: Media Pembelajaran Papan Bermain, Pembelajaran Kooperatif, Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan adalah upaya terencana untuk meningkatkan kualitas individu dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan memiliki peran utama dalam meningkatkan kualitas hidup suatu bangsa dan memberikan bekal pengetahuan serta wawasan kepada manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat aktif dalam proses pembangunan bangsanya. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan menciptakan peradaban yang tinggi bagi bangsa Indonesia. Tujuan utama pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Setiap negara memiliki kebijakan pendidikan yang berbeda, dan kurikulum digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan program pendidikan. Penelitian ini dilakukan saat Kurikulum 2013 diterapkan, di mana pendekatan pembelajaran tematik integratif menjadi metode yang digunakan untuk membentuk kemampuan siswa, meningkatkan keterampilan, dan membangun sikap siswa. Pendekatan ini

diterapkan di seluruh jenjang kelas sekolah dasar, di mana buku pelajaran tidak lagi dipisah-pisahkan berdasarkan materi, tetapi disusun berdasarkan tema-tema tertentu. Salah satu muatan pelajaran pada Kurikulum 2013 adalah IPS, yang bertujuan untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman tentang fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Tujuan pendidikan IPS adalah menciptakan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, nilai religius, integritas, partisipatif, kreatif, berpikir kritis, analitis, gemar membaca, memiliki kemampuan belajar, memiliki rasa ingin tahu, peduli terhadap lingkungan sosial dan fisik, berperan aktif dalam pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta memiliki kemampuan berkomunikasi dan produktif. Pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat memiliki peran penting dalam memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai identitas pribadi, masyarakat, bangsa, serta perkembangan kehidupan nasional dari masa lalu, masa kini, hingga masa depan.

Keanakeragaman Indonesia adalah salah satu materi yang ada dalam muatan IPS di SD. Indonesia merupakan negara yang sangat plural, terdiri atas beragam suku, budaya, ras dan agama. Hal ini jelas menjadi bagian dalam IPS karena berkaitan dengan kehidupan sosial, aktivitas manusia dan sesamanya. Indonesia memiliki suku

bangsa yang beragam di setiap provinsi. Setiap suku memiliki budaya, adat istiadat, bahasa, kepercayaan, makanan, pakaian dan tata cara hidup yang berbeda-beda. Keanekaragaman budaya Indonesia menjadi materi yang sangat penting untuk disampaikan kepada peserta didik guna berlangsungnya kehidupan berbangsa yang berdampingan di negara Indonesia. Peserta didik harus memahami bahwa mereka hidup bersama manusia lainnya yang berbeda ras, agama, suku, dan budaya. Melalui materi keanekaragaman budaya Indonesia dalam pelajaran IPS ini diharapkan peserta didik mengetahui kebudayaan dari suku dan daerah yang berbeda dengannya. Siswa diharap juga mampu menanamkan sikap toleransi, saling menghargai, dan saling menghormati setelah mengetahui keanekaragaman budaya bangsanya.

Pada kenyataannya, peneliti menemukan permasalahan di SD tempat peneliti melakukan PKM, peneliti menemukan fenomena yaitu siswa tidak mengetahui tentang suku Sunda atau suku Baduy dan beberapa suku lainnya, siswa juga kurang mengetahui tentang daerah yang mayoritas masyarakatnya adalah suku Sunda atau suku Baduy atau suku lainnya. Selain itu, siswa juga tidak mengetahui kebudayaan yang berasal dari berbagai provinsi di Indonesia. Peneliti juga menemukan permasalahan lainnya yaitu kurangnya pemahaman siswa tentang wilayah Indonesia, hal ini terlihat ketika siswa bingung menentukan nama pulau-pulau yang terdapat pada peta Indonesia. Selain di sekolah tersebut, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di SDN Penjarangan 03, peneliti juga menemukan permasalahan yang serupa. Mayoritas siswa mengalami kesulitan

dalam mempelajari materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia. Beberapa siswa bahkan mendapat nilai di bawah KKM untuk materi ini. Siswa sulit untuk memahami peta Indonesia serta persebaran suku di Indonesia. Menurut guru, hal ini terjadi karena kurangnya antusias siswa dalam belajar IPS. Siswa lebih tertarik pada muatan belajar lain dibanding IPS. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai muatan IPS dengan muatan pembelajaran lainnya. Guru menyadari hal lain yang menyebabkan siswa kurang antusias adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran IPS terkesan monoton hanya dari buku dan gambar saja. Existing media yang terdapat di sekolah ini pun terbatas hanya dari buku dan atlas saja. Menurut guru, siswa membutuhkan media yang dapat membuat mereka antusias, media yang membuat mereka merasa seperti sedang bermain.

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya Indonesia. Pembelajaran IPS yang masih mengandalkan ceramah guru tanpa memanfaatkan media konkret menyebabkan kurang diminatinya IPS oleh siswa, yang pada akhirnya mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi Keanekaragaman Budaya Indonesia masih terbatas. Namun, tantangan ini dapat diatasi oleh guru dengan kemampuan menyajikan pembelajaran secara kreatif agar materi IPS menjadi menarik dan berarti bagi siswa. Salah satu langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPS adalah dengan memilih dan menggunakan

media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Menurut Piaget, peserta didik di tingkat SD berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak telah mengembangkan kemampuan operasi logis, yang berarti mereka mampu berpikir secara logis (Santrock, 2011:44). Secara umum, siswa kelas IV SD yang berusia sekitar 10 tahun memiliki karakteristik senang bermain, mulai merasa memiliki tanggung jawab, dan ingin menjalin hubungan dengan teman sebaya, terutama dalam kelompok. Mereka juga senang melakukan atau mengalami sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media berbasis *cooperative learning*.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media PETRA (Peta Nusantara) Berbasis Cooperative Learning Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Kelas IV di SDN Penjaringan 03 Jakarta Utara”.

Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menciptakan atau mengoptimalkan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran menurut *National Education Association* (Asosiasi Pendidikan Nasional) adalah benda atau alat yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan yang memiliki instrumen yang dipergunakan

dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, yang mampu memberikan pengaruh terhadap efektifitas program instruksional (M. Basyiruddin Usman, 2002). Sejalan dengan pendapat *National Education Association*, Gearlach & Ely (Azhar Arsyad, 2009:3) menjelaskan bahwa media dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan contoh media. Secara lebih khusus, dalam proses belajar mengajar, media dapat berupa alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi visual atau verbal. Media dalam dunia pendidikan memiliki nilai edukatif, yaitu membantu penyebaran informasi baru ke dalam pengetahuan manusia. Ketidaktahuan tentang suatu hal yang dialami oleh manusia dapat dihilangkan melalui media dengan menyalurkan pasokan informasi yang memadai. *Media add new information to human knowledge. This is educative values.*

Berdasarkan pengertian di atas, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat berupa benda, materi, kejadian, dan dapat juga dalam rupa manusia yang mempunyai peranan sebagai perantara untuk menyalurkan informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Salah satu fungsi umum dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menyampaikan dan mengalirkan materi dalam pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Azhar

Arsyad, 2009:19), media pembelajaran, ketika digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok besar, dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, dapat digunakan drama atau hiburan sebagai cara yang diharapkan dapat menghasilkan minat dan merangsang siswa untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan berdampak pada sikap, nilai, dan emosi siswa. Menurut Hujair (2013), media pembelajaran memiliki tujuh fungsi, yaitu (1) memperlihatkan objek sebenarnya, (2) membuat duplikasi dari objek sebenarnya, (3) mengubah konsep abstrak menjadi konsep konkret, (4) menciptakan kesamaan persepsi, (5) mengatasi batasan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, (6) menyajikan informasi secara konsisten, dan (7) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bebas dari tekanan, santai, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Gerlach dan Ely mengemukakan pendapat mereka dalam mengklasifikasi media pembelajaran. Gerlach dan Ely membedakan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

- (1) benda sebenarnya, (2) simbol verbal (verbal representation, (3) grafik, (4) foto, (5) gambar bergerak (termasuk televisi; gambar hidup/bergerak, atau rekaman video tape), (6) rekaman suara, (7) program; adalah urutan informasi berupa verbal, visual, atau audio yang dirancang untuk menimbulkan tindakan yang ditetapkan sebelumnya, dan (8) simulasi.
- (2) Media yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk *board games*

atau permainan papan. Dalam sejarah masyarakat, *board games* telah dimainkan dalam berbagai budaya. Perkembangan *board games* sangatlah signifikan dalam berbagai aspek dan komponen. Mulai dari variasi cerita, tema, sistem, atau mekanik permainan hingga estetika, semuanya menjadi elemen yang membedakan setiap *board games* (Triastuti, Irawan, dan Akbar, 2017). Board games atau permainan papan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan edukatif seperti *board games* dapat mendukung siswa dalam mencapai standar pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan melalui permainan. Simkin (2013: 204) menyatakan bahwa permainan edukatif juga efektif untuk memperkenalkan siswa pada mata pelajaran baru atau menguji siswa dalam mengingat materi dari kelas prasyarat. Kegiatan atau aktivitas semacam ini akan meningkatkan semangat, memperkuat minat siswa, mengatasi kebosanan siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Selain itu, board games juga dapat menarik minat siswa pada hal-hal baru. Ketika berbicara tentang board games dalam konteks pembelajaran, hal tersebut tidak hanya berkaitan dengan strategi bermain pada papan, tetapi juga

mencerminkan pengalaman bermain yang unik bagi siswa.

Pengembangan media board games yang dilakukan peneliti berbasis pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut Slavin *cooperative learning* adalah salah satu model pembelajaran dimana peserta didik bekerjasama dan belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk mengerti isi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah pendekatan instruksional dimana siswa dibentuk dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Slavin lebih lanjut menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif diharapkan dapat membantu peserta didik saling berinteraksi dengan cara berdiskusi, berdebat dan saling mengisi pengetahuan dan pemahaman satu sama lain. Menurutnya, penerapan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sambil juga meningkatkan kemampuan dalam hubungan sosial.

Pengembangan media pembelajaran berbentuk papan permainan atau papan belajar sebagai media pembelajaran merupakan salah satu pilihan tepat, karena sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Peserta didik kelas IV SD termasuk dalam tingkatan kelas tinggi. Peserta didik kelas IV sekolah dasar pada umumnya berada dalam rentang usia 9 – 10 tahun. Berdasarkan pada perkembangan kognitifnya, menurut Jean Piaget (Evita Adnan, 2016: 101) peserta didik kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret. Tahap ini terjadi pada anak usia tujuh sampai sebelas tahun. Piaget mengatakan perubahan umur sangat

mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Pada tahap ini, anak telah memiliki kemampuan untuk melakukan operasi konkret, dan mereka juga mampu berpikir secara logis selama penalaran tersebut dapat diterapkan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret. Anak-anak pada tahap operasional konkret mungkin menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika jika tidak ada objek fisik yang ada di depan mereka. Mengetahui karakteristik peserta didik sangat penting bagi pendidik, karena hal ini menjadi dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan pemahaman anak akan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.

Media PETRA (Peta Nusantara) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keanekaragaman budaya Indonesia. Media ini digunakan pada jenjang kelas IV, dimana melalui media ini peserta didik dapat dengan mudah memahami materi “Indahnya keragaman Negeriku”. Media PETRA ini merupakan jenis papan belajar yang berisi informasi letak dan keragaman budaya yang tersebar di tiap provinsi di seluruh Indonesia.

Guna mendukung keberhasilan pengembangan media pembelajaran PETRA (Peta Nusantara) berbasis *cooperative learning* muatan pembelajaran IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar dibutuhkan metode penelitian yang sesuai.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode RnD (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Metode RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Menurut Borg and Gall dalam Budiyo, *Research and Development* adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono metode penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. ADDIE oleh Robert Maribe Branch merupakan sebuah konsep pengembangan produk. Pengaplikasian ADDIE dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada anak, inovatif, autentik (tepat), dan inspiratif. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan produk pendidikan dengan melalui uji keefektifan dan juga validasi produk supaya dapat benar berfungsi bagi penggunaannya dalam masyarakat luas. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras/*hardware* (buku, modul) dan perangkat lunak/*software* (program komputer, model pembelajaran).

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran papan belajar Peta

Nusantara (PETRA) berbasis *cooperative learning* dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 dan hanya berfokus pada muatan pembelajaran IPS pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku).

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di sekolah dasar yaitu SDN Penjaringan 03. Sekolah ini beralamat di Jalan Pluit Selatan Raya No.105, RT.16/RW.17, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Provinsi DKI Jakarta 14440. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2020 – September 2022.

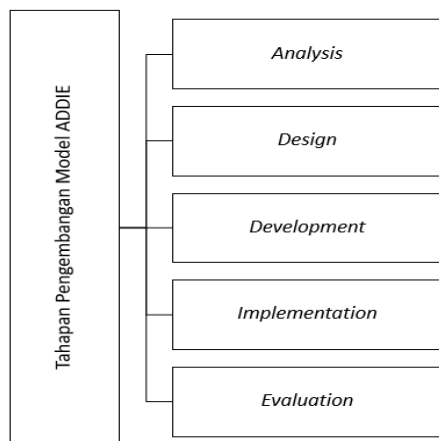
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi digunakan untuk mengamati langsung fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dari responden. Sedangkan kuesioner digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dan informasi dari responden serta menguji validitas produk yang dikembangkan.

Responden yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi beberapa pihak. Pertama, ahli media yang memiliki keahlian dan pemahaman dalam bidang media serta mampu membuat media dengan baik. Kedua, ahli bahasa yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam

ilmu bahasa. Ketiga, ahli materi yang memiliki pemahaman dan keahlian dalam materi keterampilan menulis. Keempat, wali kelas dari kelas IV di SDN Penjaringan 03, yang memberikan informasi terkait dengan penelitian. Kelima, peserta didik dari kelas IV SDN Penjaringan 03, yang akan menggunakan media pembelajaran Peta Nusantara (PETRA).

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah tahapan model ADDIE.

Menurut Borg and Gall, *Research and Development* adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Budiyono, 2017: 8). Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini tersusun secara sistematis, bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran, dan dianggap mampu memecahkan masalah penelitian. Menurut Robert Maribe Branch model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan atau langkah yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; and (5) *Evaluation* (Robert Maribe Branch, 2009: 7). Berikut penjelasannya:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Uji Ahli

Pada tahap uji ahli peneliti melibatkan tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada tahap ini, peneliti memberikan kuesioner yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner tersebut sebagai instrumen untuk menilai dan menguji media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari validasi adalah pendapat, saran, dan kritik yang akan dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan media pembelajaran agar terjamin mutu dan kelayakannya.

2. One to One Evaluation

Peneliti melakukan uji lapangan berupa evaluasi perorangan dengan melibatkan empat orang peserta didik kelas IV SDN Penjaringan 03.

3. Small Group Evaluation

Peneliti melakukan uji coba lapangan pada kelompok kecil dengan melibatkan delapan orang peserta didik kelas IV SDN Penjaringan 03 yang terbagi menjadi tiga kelompok (kelompok Pulau Jawa, Pulau Sumatera, dan Pulau Sulawesi), masing-masing kelompok terdiri dari tiga peserta didik dan dua peserta didik.

4. Field Evaluation

Peneliti melakukan uji coba lapangan *field evaluation* dengan

melibatkan tiga belas orang peserta didik kelas IV SDN Penjarangan 03 yang terbagi menjadi lima kelompok besar pulau Indonesia (kelompok Pulau Jawa, kelompok Pulau Sumatera, kelompok Pulau Sulawesi, kelompok pulau Kalimantan, kelompok Pulau Papua).

Peneliti melaksanakan analisis data mencakup penerapan uji coba satu-satu (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), uji coba lapangan (*field test*) pada saat sekolah melaksanakan proses pembelajaran tatap muka secara terbatas dengan kapasitas 50% peserta didik dari jumlah keseluruhan satu kelas. Selain itu, pelaksanaan waktu proses kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan maksimal dalam waktu dua jam.

Hasil penilaian media pembelajaran yang dilakukan melalui validasi ahli, uji coba satu-satu (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*) dideskripsikan menggunakan skala likert. Skala likert memiliki rentang skor 1 sampai dengan 5. Berikut ini merupakan deskripsi dari skor skala likert:

Tabel 1. Skala Penilaian Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Perhitungan hasil skor dari penilaian validasi ahli, uji coba satu-satu (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*) yang dideskripsikan kedalam skala likert, kemudian dihitung nilai keseluruhan untuk mendapatkan hasil skor rata-rata dengan menggunakan rumus sederhana sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil skor rata-rata berupa angka, maka data tersebut kemudian dikonversikan kedalam data kualitatif yang dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif

Persentase	Data Kualitatif
81% < skor ≤ 100%	Sangat Baik
61% < skor ≤ 80%	Baik
41% < skor ≤ 60%	Cukup
21% < skor ≤ 40%	Kurang
0% < skor ≤ 20%	Sangat Baik

Peneliti menggunakan konversi data kualitatif validasi ahli, uji coba satu-satu (*one-to-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*) sebagai acuan untuk menentukan kualitas dan tingkat kelayakkan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menentukan acuan tersebut berdasarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Skala kelayakan

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan pembahasan dari hasil pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dalam langkah-langkah tahapan model ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut. Proses analisis Untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan mengumpulkan informasi dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara. Peneliti fokus pada beberapa aspek, yaitu: (1) pelaksanaan pembelajaran tentang keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar, (2) jenis media yang digunakan dalam pembelajaran keanekaragaman budaya di kelas IV sekolah dasar, (3) permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran keanekaragaman budaya di kelas IV sekolah dasar, dan (4)

karakteristik siswa di kelas IV sekolah dasar. Analisis ini sangat penting dalam mengevaluasi kecocokan penggunaan media pembelajaran baru yang akan digunakan oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti mendapatkan hasil, sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Keanekaragaman Budaya Indonesia

Peneliti telah melakukan wawancara analisis kebutuhan dengan salah satu wali kelas IV di SDN Penjaringan 03, Ibu Nurul Fitri, dan memperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran keanekaragaman budaya Indonesia belum maksimal karena terkendala media yang terbatas. Media yang digunakan hanya sebatas dari buku saja dengan tambahan penjelasan dari guru (ceramah). Berdasarkan penjelasan oleh wali kelas IV tersebut nilai muatan IPS cenderung lebih kecil nilainya dibanding muatan pembelajaran lainnya. Dalam proses pembelajaran, guru kelas juga mengatakan bahwa peserta didik kurang antusias sehingga membuat mereka kesulitan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi keberagaman, terutama persebaran suku dan budaya dari tiap provinsi. Dengan adanya hal tersebut, penting bagi guru untuk menyiapkan media yang tepat yang bisa menarik perhatian anak serta memahami keadaan dan karakteristik peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas.

b. Media Pembelajaran Keanekaragaman Budaya

Guru menggunakan berbagai sumber seperti buku tematik, atlas, dan

papan tulis, serta menggunakan media pembelajaran berupa video animasi untuk mengajar. Namun, karena fasilitas sekolah yang terbatas, seperti penggunaan LCD projector dan speaker yang harus digunakan secara bergantian, guru tidak dapat menggunakan media tersebut secara terus-menerus dalam pembelajaran. Selain itu, guru menghadapi kendala lain dalam persiapan media pembelajaran, seperti keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran, sehingga guru tidak selalu dapat menyediakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas. Padahal media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam menyampaikan pembelajaran dan guru pun menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kelas. Karena melalui media pembelajaran dapat meningkatkan antusias siswa ketika belajar serta melibatkan peran langsung dari peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya duduk diam dan memperhatikan saja tetapi juga terlibat langsung di dalamnya. Berdasarkan hal-hal yang terjawab dari hasil wawancara dan fakta yang ada di lapangan, peneliti akan mengembangkan media papan belajar yang dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik perhatian siswa, serta dapat melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Buku guru, buku siswa, atlas dan video animasi yang telah digunakan sudah dapat membuat sebagian siswa memahami materi yang disampaikan. Namun adanya pengembangan media yang akan dilakukan peneliti diharapkan pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna dan efektif. Media papan belajar yang akan dikembangkan peneliti diharapkan mampu menjadi

jawaban atas masalah yang terjadi di lapangan.

c. Permasalahan dalam Pembelajaran Keberagaman di Kelas IV

Permasalahan dalam pembelajaran keragaman budaya Indonesia ini meliputi media serta kondisi lingkungan di SDN Penjaringan 03. Peneliti menemukan fakta bahwa masih saja dijumpai peserta didik yang tidak antusias mempelajari keragaman budaya serta ditemui juga siswa yang nilainya belum melewati KKM. Hal ini juga menjadi permasalahan yang harus dipecahkan dan diterapkan dalam perancangan tujuan dan pengembangan media pembelajaran.

d. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan atau diterapkan harus sesuai dengan tingkat kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media tersebut harus melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Karakteristik peserta didik kelas IV berdasarkan Jean Piaget, berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mampu melakukan operasi konkret, mereka juga dapat bernalar secara logis selama penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret.

Berdasarkan aspek kognitif tersebut, peserta didik akan lebih memahami pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia apabila menggunakan media pembelajaran yang konkret yang menyajikan informasi dan ilustrasi dari kebudayaan tiap provinsi yang tersebar di seluruh Indonesia.

Selain itu, media pembelajaran juga harus melibatkan peran aktif peserta didik, sehingga nantinya pembelajaran yang disajikan akan menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat siswa belajar peserta didik. Guru kelas IV mengharapkan media yang nantinya dikembangkan oleh peneliti dapat menjawab permasalahan di kelas, tentunya dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekolah dan karakteristik dan keadaan siswa di sekolah tersebut.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

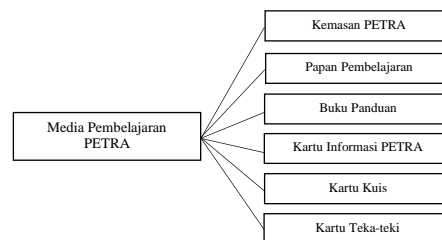
Kegiatan dalam tahap ini memiliki kemiripan dengan merancang aktivitas belajar mengajar. Kegiatan ini diawali dengan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media PETRA sebagai media pembelajaran dengan tema keragaman budaya Indonesia. Langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini yaitu: (a) perancangan dan pengumpulan materi; (b) membuat rancangan dan spesifikasi media; (c) penyusunan instrumen validasi. menyusun instrumen validasi sebagai pedoman penilaian validator ahli dan peserta didik.

a) Perancangan dan pengumpulan materi.

Tahap ini merupakan tahap peneliti membuat dan menyiapkan rancangan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran yang

telah disesuaikan kebutuhannya dengan analisis yang sebelumnya dilakukan oleh peneliti. Rancangan tersebut dapat dilihat pada bagan di bawah ini.

Gambar 2. Bagan Media Pembelajaran PETRA



Selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan materi. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi yang sesuai dengan kompetensi dan kompetensi dasar. Materi yang dikumpulkan ini adalah materi muatan pembelajaran IPS tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” di kelas IV SD. Setelah materi terkumpul, peneliti mulai menyusun materi yang akan menjadi isi dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan untuk selanjutnya ke tahap spesifikasi media.

b) Perancangan spesifikasi media

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan perancangan media dan memilih bahan baku yang digunakan untuk pengembangan media. Media yang akan dikembangkan peneliti ini diberi nama media belajar PETRA (Peta Nusantara). Media ini digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pembelajaran IPS pada tema 7, Indahnya Keragaman Negeriku, kelas IV SD.

c) Penyusunan instrumen validasi

Instrumen validasi disusun dalam bentuk kuesioner tertutup yang akan diberikan kepada tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta responden. Instrumen yang diberikan ini menggunakan tipe penilaian check list (√). Penilaian ini dilakukan oleh ahli media, yaitu Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd., selaku dosen program studi PGSD FIP UNJ; ahli materi, yaitu Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd., selaku dosen program studi PGSD FIP UNJ; ahli bahasa, yaitu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku dosen Bahasa Indonesia PGSD FIP UNJ; dan tiga puluh satu orang responden, yaitu peserta didik SDN Penjarangan 03 Pagi (empat orang untuk uji coba one to one, delapan orang untuk uji coba small group, dan tiga belas orang untuk uji coba field group). Instrumen penilaian untuk ketiga ahli dan responden di sekolah menggunakan rentang skor 1 sampai 5.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahapan yang ketiga adalah tahap pengembangan produk. Pada tahap ini spesifikasi media yang telah dibuat akan dikembangkan ke dalam wujud fisik. Pengembangan media disesuaikan dengan kerangka media permainan yang dibuat, lalu meninjau dan merevisi produk. Desain yang sudah dibuat dan telah tersusun ini selanjutnya akan melalui tahap uji coba untuk menentukan dan mengetahui apakah desain yang telah dibuat sudah atau belum layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Tahap ini melibatkan peran validator selaku ahli untuk meninjau kelayakan produk yang dibuat untuk selanjutnya dilakukan revisi produk apabila terdapat kesalahan. Tahapan ini dibagi menjadi

dua tahap yaitu, pembuatan desain media dan validasi media. Berikut ini penjelasan tahapan pengembangan media pembelajaran PETRA:

a. Pembuatan Desain Media Pembelajaran

1) Tampilan Kemasan

Kemasan merupakan tempat untuk menyimpan papan belajar PETRA. Kemasan ini didesain dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator dan adobe photoshop. Kemasan ini dirancang dalam bentuk balok berukuran 72 x 45 x 11 cm dan dicetak menggunakan art carton 280 gsm.

2) Tampilan Papan Belajar

Papan belajar PETRA merupakan komponen utama dari media Petra karena memuat informasi terkait materi keragaman suku dan budaya Indonesia. Tampilan papan belajar ini didesain dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator dan adobe photoshop. Papan belajar ini dibuat dengan ukuran 70 x 43 x 9 cm dan dibentuk menggunakan bahan pvc.

3) Tampilan Kartu Informasi PETRA (Peta Nusantara)

Kartu informasi PETRA didesain dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator, adobe photoshop, dan canva. Kartu ini dibuat dengan ukuran 6 x 8 cm yang berjumlah 5 buah untuk masing-masing provinsi dan dicetak menggunakan art carton 280 gsm.

4) Tampilan Kartu Teka-teki

Kartu ini berisi teka-teki yang sudah tercetak dan juga tersedia kartu yang masih kosong, tujuannya adalah

guru bisa menyesuaikan dan menambahkan teka-teki lain. Kartu teka-teki dibuat dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator, adobe photoshop, dan canva. Kartu ini berlatar warna kuning. Kartu ini dibuat dengan ukuran 6 x 8 cm yang berjumlah 15 buah dan dicetak menggunakan art carton 280 gsm.

5) Tampilan Kartu Kuis

Kartu ini berisi pertanyaan yang sudah tercetak dan juga tersedia kartu yang masih kosong atau belum tertera pertanyaannya, tujuannya adalah guru bisa menyesuaikan dan menambahkan pertanyaan lain. Kartu ini dibuat dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator, adobe photoshop, dan canva. Kartu ini berlatar warna merah. Kartu ini dibuat dengan ukuran 6 x 8 cm yang berjumlah 15 buah dan dicetak menggunakan art carton 280 gsm.

6) Tampilan Panduan

Panduan dibuat dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator, adobe photoshop, dan canva. Panduan permainan ini dibuat dengan ukuran 20 x 40 cm dan dicetak menggunakan art paper 150 gsm.

b. Validasi Media

Tahap ini melibatkan peran validator ahli. Aspek konseptual yang divalidasi oleh ahli meliputi: (1) aspek desain produk atau konsep fisik media pembelajaran; (2) aspek materi dan pesan yang akan disampaikan melalui media pembelajaran; (3) aspek bahasa yang digunakan untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik.

Berikut penjabaran dari hasil penilaian validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Komponen Isi Media	6	28
Desain Media	2	10
Pengoperasian Media	2	10
Total	10	48
Persentase		96%

Berdasarkan tabel di atas, hasil rekapitulasi validasi ahli media terhadap media PETRA (Peta Nusantara) menunjukkan skor kelayakan sebesar 96%. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan produk, maka media ini masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Pencapaian Materi	3	15
Kebenaran Materi	4	17
Sistematika Penyajian Materi	1	4
Total	8	36

Persentase	90 %
-------------------	------

Berdasarkan tabel di atas, hasil rekapitulasi validasi ahli materi terhadap media PETRA (Peta Nusantara) menunjukkan skor kelayakan sebesar 90%. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan produk, maka media ini masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Keterbacaan	3	13
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	16
Kesesuaian Bahasa dengan peserta didik	1	4
Total	8	33
Persentase	82,5%	

Berdasarkan tabel di atas, hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa terhadap media PETRA (Peta Nusantara) menunjukkan skor kelayakan sebesar 82,5%. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan produk, maka media ini masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**.

Hasil rekapitulasi validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian media PETRA adalah **89,5%**. Jika

dikonversikan ke dalam skor kelayakan, maka dikategorikan **Sangat Baik (SB)** dan layak diuji coba kepada peserta didik.

Setelah tahap uji validasi, peneliti melaksanakan tahap uji coba media kepada peserta didik. Uji coba ini terdiri dari uji coba satu-satu (*one to one*), kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field*). Berikut ini merupakan penjabaran hasil uji coba *one-to-one*, dan *small group*, *field evaluation*:

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi One to one

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Kelayakan Kegrafikan Media	3	60
Pengoperasian Media	2	40
Kelayakan Bahasa	2	40
Total	7	140
Persentase	100%	

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi uji coba satu-satu (*one-to-one*) yang melibatkan empat peserta didik kelas IV SDN Penjaringan 03, rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian media PETRA (Peta Nusantara) adalah **100%**. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan, maka seluruh aspek dikategorikan **Sangat Baik (SB)** dan layak untuk

diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi *Small Group*

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Ketertarikan	2	80
Pengoperasian Media	1	40
Efektivitas Media	2	80
Efisiensi Media	2	80
Total	7	280
Persentase		100%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi uji coba kelompok kecil (*small group*) yang melibatkan delapan responden peserta didik kelas IV SDN Penjaringan 03, rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian media PETRA (Peta Nusantara) adalah **100 %**. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan, maka seluruh aspek dikategorikan **Sangat Baik (SB)**.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi *Field*

Aspek	Jumlah Indikator	Skor
Ketertarikan	2	129
Pengoperasian Media	1	63
Efektivitas Media	2	129

Efisiensi Media	2	129
-----------------	---	-----

Total	7	450
--------------	----------	------------

Persentase		98,9%
-------------------	--	--------------

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi uji coba lapangan (*field*) yang melibatkan tiga belas responden peserta didik kelas IV H SDN Penjaringan 03, rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian media PETRA (Peta Nusantara) adalah **98,89%**. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan, maka seluruh aspek dikategorikan **Sangat Baik (SB)**.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti akan menguji efektivitas dari media pembelajaran PETRA pada muatan pelajaran IPS materi keanekaragaman budaya Indonesia kelas IV SD yang dikembangkan. Tingkat keefektifan media PETRA yang dikembangkan ini dilihat dari hasil tes kemampuan peserta didik yang dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pre-test dan tahap post-test. Media PETRA yang dikembangkan oleh peneliti ini akan dikatakan efektif apabila kriteria rata-rata hasil belajar peserta didik minimal baik. Adapun langkah-langkah dalam melihat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian Pre-test dan Post-test

No.	Nama Peserta didik	Nilai	
		Pre-Test (x)	Post-Test (y)
1.	AR	70	90
2.	APP	50	80
3.	ADA	40	80
4.	AZM	40	70
5.	DCT	30	60
6.	DS	60	90
7.	FA	60	70
8.	JDA	70	80
9.	KA	50	80
10.	MAS	40	70
11.	MRP	70	90
12.	MR	40	70
13.	MA	20	70
JUMLAH		640	1000
RATA-RATA		49,2	76,9

Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan pada hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PETRA berbasis cooperative learning adalah dengan melakukan uji Gain Score.

Tabel 11. Nilai Pre-test dan Nilai Post-test

No.	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1.	Pre-test	13	20	70	45
2.	Post-test	13	60	90	75

Tabel 12. Hasil Gain Score Nilai Pre-test dan Nilai Post-test

Jumlah Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Gain score
13	49,2	76,9	27,7

Berdasarkan data di atas, selisih nilai pre-test dan post-test adalah 27,7. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia yang telah dikembangkan terhadap peserta didik kelas IV SDN Penjaringan 03.

Data nilai peserta didik tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan uji t dengan tingkat signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dilakukan pada peserta didik saat penelitian. Adapun langkah-langkah uji t adalah sebagai berikut:

Langkah 1: Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{360}{13} = 27,7$$

$$t = \frac{27,7}{\sqrt{\frac{11.400 - \frac{(360)^2}{13}}{13(13-1)}}$$

$$t = \frac{27,7}{\sqrt{\frac{11.400 - \frac{129.600}{13}}{13(12)}}$$

$$t = \frac{27,7}{\sqrt{\frac{11.400 - 9.969,2}{156}}}$$

$$t = \frac{27,7}{\sqrt{\frac{1430,8}{156}}}$$

$$t = \frac{27,7}{\sqrt{9,17}}$$

$$t = \frac{27,7}{3,02}$$

$$t = 9,17$$

Ho = Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV SD.

Ha = Ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV SD.

Langkah 2: Mencari thitung dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Langkah 3: Menentukan kriteria uji t

Ho diterima apabila thitung < ttabel, artinya Ho diterima dan Ha ditolak.

Ha diterima apabila thitung > ttabel, artinya Ho ditolak dan Ha diterima

Langkah 4: Menghitung hasil pre-test dan post-test

Tabel 13. Hasil Score Nilai Pre-test dan Nilai Post-test

No.	Nama Peserta didik	Nilai		Gain	
		Pre-Test (x)	Post-Test (y)	d (y-x)	d ²
1.	AR	70	90	20	400
2.	APP	50	80	30	900
3.	ADA	40	80	40	1600
4.	AZM	40	70	30	900
5.	DCT	30	60	30	900
6.	DS	60	90	30	900
7.	FA	60	70	10	100
8.	JDA	70	80	10	100
9.	KA	50	80	30	900
10.	MAS	40	70	30	900
11.	MRP	70	90	20	400
12.	MR	40	70	30	900
13.	MA	20	70	50	2500
JUMLAH		640	1000	360	11400

Langkah 5: Membandingkan thitung dan ttabel.

ttabel = ta : db

db = n - 1

= 13 - 1

= 12

Pada tabel = t0,05 : 12 = 2,17

Jadi thitung (9,17) > ttabel (2,17)

Langkah 6: Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel maka:

Ho = Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV SD. (DITOLAK)

Ha = Ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV SD. (DITERIMA)

Setelah itu diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA (Peta Nusantara) pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia kelas IV SD. Adapun dari rata-rata diketahui bahwa nilai post-test lebih besar dari nilai pre-test (76,9 > 49,2). Hal ini menunjukkan bahwa media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran IPS materi keanekaragaman budaya Indonesia kelas IV SD efektif digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik dan langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran IPS materi keanekaragaman

budaya Indonesia kelas IV di SDN Penjaringan 03, peneliti menyimpulkan bahwa media papan belajar PETRA yang dikembangkan dengan berisi karu informasi kebudayaan Indonesia yang tersebar di provinsi-provinsi yang ada di Indonesia, kartu kuis, dan kartu teka-teki, serta media yang didesain dilengkapi dengan laci-laci ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dengan adanya media video peserta didik lebih mudah mengenal serta memahami keanekaragaman Indonesia secara lebih jelas, lebih bermakna, dan menyenangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini adalah tahap untuk mengetahui apakah media PETRA (Peta Nusantara) berbasis cooperative learning kelas IV SD dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut yaitu dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yaitu perbandingan antara sebelum menggunakan media PETRA dan sesudah menggunakan media PETRA.

Analisis data dari responden diperoleh melalui hasil uji coba one to one, small group, dan field test. Penilaian media belajar PETRA ini dilakukan oleh dua orang peserta didik pada uji coba one to one, delapan peserta didik (tiga kelompok) pada uji coba small group, dan 13 orang peserta didik (lima kelompok) pada uji coba field test group. Proses uji coba ini dilakukan pada tanggal 24 Februari 2022. Berdasarkan hasil uji coba ketiganya, media PETRA dinyatakan layak dan termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Hasil uji coba produk PETRA dapat dilihat pada hasil uji coba one to

one, small group, dan field group test (data terlampir).

Selanjutnya dilakukan uji efektivitas dengan melakukan tes kemampuan peserta didik yang dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pre-test dan tahap post-test. Data nilai peserta didik tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan uji t dengan tingkat signifikan 0,05. Berdasarkan hasil belajar peserta didik dan langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media PETRA (Peta Nusantara) pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya kelas IV SDN Penjaringan 03, peneliti menyimpulkan ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV SD (data terlampir).

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini dimulai pada bulan Januari 2020 sampai September 2022. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SDN Penjaringan 03, Jakarta Utara. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa papan belajar berbasis pembelajaran kooperatif muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV sekolah dasar, dengan nama media PETRA (Peta Nusantara).

Media ini dibuat dengan tujuan untuk menjadi sumber informasi peserta didik mengidentifikasi macam keragaman yang ada di tiap provinsi yang ada di Indonesia terutama keragaman budaya. Media pembelajaran ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami

pembelajaran. Tentunya pengembangan media ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar sebagai acuan. Media ini dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 dan hanya berfokus pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 7, Indahny Keragaman negeriku, subtema 1; Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, subtema 2; Indahny Keragaman Budaya Negeriku, dan subtema 3; Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku.

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, (1) *analysis* (analisis); (2) *design* (perancangan); (3) *development* (pengembangan); (4) *implementation* (implementasi); dan (5) *evaluation* (evaluasi).

Hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli adalah sebagai berikut; uji kelayakan oleh ahli materi mencapai persentase 90% dengan kategori sangat baik, uji kelayakan oleh ahli media mencapai persentase 96% dengan kategori sangat baik, dan uji kelayakan oleh ahli bahasa mencapai persentase 82,5% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media PETRA (Peta Nusantara) yang digunakan dalam muatan pembelajaran IPS tema 7 (Indahny Keragaman Negeriku) layak untuk dikembangkan karena masuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Selanjutnya hasil uji coba media PETRA one to one trial adalah 100% kategori sangat baik, small group trial 100 % kategori sangat baik, dan field test trial 98,9% kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil ini, media PETRA dikatakan **layak dan valid** untuk digunakan mendukung proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV.

Uji efektivitas media PETRA menunjukkan hasil ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PETRA berbasis cooperative learning pada muatan pelajaran keanekaragaman budaya Indonesia di kelas IV SD dengan hasil rata-rata nilai post-test lebih besar dari nilai pre-test ($76,9 > 49,2$) yang kemudian dihitung dengan menggunakan uji t-test dengan perolehan hasil thitung ($9,17 > t_{tabel}(2,17)$) yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, media PETRA ini juga dapat menjawab berbagai permasalahan yang peneliti temukan pada saat melakukan tahap analisis. Media papan belajar PETRA dibuat dengan memperhatikan berbagai aspek, seperti karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan sekolah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media permainan PETRA (Peta Nusantara) pada muatan pembelajaran IPS tema 7 (Indahny Keragaman Negeriku) kelas IV SD terbukti secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN Penjaringan 03 dan Guru serta Siswa Kelas IV SDN Penjaringan 03 yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch M. Robert. 2010. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer New York.
- Gobet, de Voogt, dan Retschitzki. 2004. *Moves in Mind*. USA: Psychology Press.
- Nana Setiana. 2016. "Pembelajaran IPS Terintegrasi Dalam Konteks Kurikulum 2013", *Jurnal Kampus Cibiru*.
- Santrock. 2011. *Educational Psychology*. New York: Mc Graw Hill.
- Saputro, Budiyo. 2018. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triastuti, Desty. dkk. 2017. "Penggunaan Media Papan Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah", *Jurnal Pendidikan*. Volume 2 Nomor 10.
- UNDANG-UNDANG. 2003 No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3.
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.