

## **PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU UNTUK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAH JEBLOG KECEMATAN TALUN KABUPATEN BLITAR**

Ika Setiawati Dan Rizki Kurniawansyah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Muslihun Tlogo Kanigoro Blitar, Indonesia

E-Mail: ikast@yahoo.com, sharizky06@gmail.com

**Abstract:** By using a media map of Indonesian culture in learning that makes students interested in participating in the learning process. Thus, the media must be attractive, effective and create a pleasant atmosphere during the teaching and learning process. Learning media is one of the factors that determine effectiveness in learning. A student will learn well if there is a driving factor, one of which is the existence of learning media. This description makes the author interested in developing interesting and fun learning media as an effort to motivate student learning to remain conducive during learning, and can build a creative soul in students, so that it can be a provision in their lives as quality human beings. Finally, the author puts it in a thesis entitled "Development of Indonesian Cultural Map Media in Thematic Learning for Class IV MI Al-Islah Jeblog, Talun District, Blitar Regency".

This type of research includes RnD (Research and Development) research, which aims to collect data in the form of numbers in the field. The sample in this study were 8 grade IV students of MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar. In this study, the methods of interview, observation, questionnaire, and documentation were used. The interview method is used to determine the school profile. Observation method is used to see the condition of students and schools. The questionnaire method was used to test the validity of the media and learning materials. While the documentation method is used to obtain photos/images during product testing

**Keywords:** Indonesian Cultural Map Media, Thematic Learning

### **Pendahuluan**

Pendidikan adalah aktivitas atau upaya yang sadar dan terencana yang dirancang untuk membantu seseorang untuk mengembangkan pandangan hidup, sikap hidup, dan keterampilan hidup, baik yang bersifat manual (petunjuk praktis) maupun mental dan sosial.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Drs. Hasan Basri, M.Ag. *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), hlm. 53

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 peserta didik 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.<sup>2</sup>

Untuk membentuk manusia yang berkarakter agamis dan mempunyai nilai-nilai spiritual dalam dirinya diperlukan pendidikan yang terarah. Chairul Anwar dalam bukunya berpendapat bahwa pendidikan yang terarah merupakan pendidikan yang berbasis pada prinsip-prinsip hakikat fitrah manusia dalam pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan terarah yaitu pendidikan yang bisa membentuk manusia secara utuh, baik dari sisi dimensi jasmani (materi) maupun dari sisi mental/ materi (rohani, akal, rasa dan hati).<sup>3</sup>Pendidikan merupakan kunci utama peserta didik agar menentukan dan mengembangkan segala potensi diri dalam diri manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dalam bermasyarakat. Pendidikan dijadikan landasan dalam mewujudkan cita-cita bangsa sesuai dengan dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Cita-cita bangsa tersebut dapat diraih dengan adanya implementasi nyata dalam proses pendidikan yang meliputi beberapa jenjang, salah satunya pendidikan dasar. Pendidikan dasar menjadi pijakan awal bagi peserta didik yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang mencegah pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtdaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) atau madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

---

<sup>2</sup>Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta:2006), hlm. 346

<sup>3</sup>Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: SUKA-Press, 2014), hlm. 6-7.

Pendidikan dasar diwujudkan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat, berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar SD/MI sederajat memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan.

Pendidikan mempunyai suatu tujuan, dan tujuan pendidikan secara nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.<sup>4</sup>

Chairul Anwar juga mengatakan fitrah manusia dalam pendidikan Islam dimaknai sebagai sejumlah potensi yang menyangkut kekuatan-kekuatan manusia. Kekuatan tersebut meliputi kekuatan hidup, upaya mempertahankan dan melestarikan kehidupannya, kekuatan rasional (akal), dan kekuatan spiritual (agama). Ketiga kekuatan ini bersifat dinamis dan terkait secara integral. Potensialitas manusia inilah yang kemudian dikembangkan, diperkaya, dan diaktualisasikan secara nyata dalam tindakan manusia sehari-hari, baik secara vertikal maupun horizontal. Perpaduan ketiganya merupakan kesatuan yang utuh sehingga menjadikan manusia utuh menurut Islam.<sup>5</sup>

Seiring berkembang pesatnya pendidikan di Indonesia dalam zaman ini, dimulai dengan pergantian kurikulum beberapa kali dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kurikulum pada hakikatnya merupakan sebuah rancangan acuan pembelajaran yang dikeluarkan oleh pemerintah dilaksanakan dan diterapkan dalam instansi pendidikan baik bagi sekolah. Pemerintah juga mendefinisikan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan

---

<sup>4</sup>Eri Purwanti. *Implementasi Penggunaan SSP (Subject Specific Pedagogy) Tematik Integratif Untuk Menanamkan Tanggung Jawab, Kerja Keras, dan Kejujuran* (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung, 2016), Vol. 3, hlm. 363.

<sup>5</sup>Chairul Anwar, *Hakikat Manusia ...* hlm.15.

kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.<sup>6</sup> Oleh karena itu, kurikulum sangat berperan penting dalam aspek pendidikan di Indonesia.

Penerapan kurikulum di Indonesia juga mengalami perubahan yaitu adanya kurikulum 2013 yang diberlakukan oleh pemerintah. Kurikulum 2013 tersebut diatur dalam Permendikbud No 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa Kurikulum 2013 dilakukan secara bertahap mulai dari tahun ajaran 2013/2014.<sup>7</sup> Sesuai dengan Kurikulum 2013 maka pelaksanaan pembelajaran Tematik Terpadu pun diberlakukan dan prosesnya dengan pendekatan saintifik. Peranan pembelajaran Tematik Terpadu dengan pendekatan saintifik tersebut membawa implikasi perubahan dalam pembelajaran di SD/MI. Pada hal ini maka manusia pada hakikatnya pun menyadari akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan.

Berdasarkan pernyataan di atas sejatinya kurikulum dibuat sebagai gagasan atau ide utama dalam berjalanya suatu pendidikan yang ada di Indonesia terutama dalam pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan pendidikan dasar tersebut, dibutuhkan suatu perangkat pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menunjang peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Hakikat perangkat pembelajaran adalah suatu perangkat yang di pergunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap guru pada satuan pendidikan mempunyai kewajiban untuk menyusun perangkat pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi.

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Agar mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan. Salah satunya yakni dengan menggunakan media. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa membangun minat yang baru peserta didik dalam menerima pembelajaran karena menimbulkan proses pembelajaran yang menyenangkan.

---

<sup>6</sup>Herry Widyastono, *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah (Dari Kurikulum 2004, 2006, ke Kurikulum 2013)*, hlm.7.

<sup>7</sup>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal dan Pendidikan Dasar. *Panduan Teknis Kurikulum 2013*. (Jakarta: Kemendikbud, 2013), hlm 25.

Realita pembelajaran yang terjadi saat ini, peserta didik terpaku pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru, tetapi juga diharuskan dapat menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media sangatlah penting dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran tersebut dilakukan adanya komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Baik buruknya komunikasi tergantung pada sumber belajar dalam pembelajaran tersebut. Maksud dari penjelasan diatas bahwa media merupakan sumber belajar yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat yang menunjang dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Dalam mencapai suatu tujuan dari media pembelajaran, guru sebagai fasilitator yang mengkoordinir siswa dalam pembelajaran agar terciptanya kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan dan edukatif. Hal ini sangat bermanfaat apabila dilakukan dengan kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian di MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar.

MI Al-Islah beralamat di JL. Singa Jaya No. 76 Desa jeblog, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar. Jumlah ruang kelas di MI Al-Islah sangat banyak karena ada 2 rombel di setiap angkatan. Kegiatan siswa diawali dengan Sholat Dhuha berjamaah. Disini siswadiajari untuk menjadi imam secara bergantian setiap hari, khususnya untuk kelas atas yaitu kelas 4-6. Setelah sholat Dhuha berjamaah siswa masuk ke dalam kelas untuk menerima pembelajaran seperti biasa. Pada saat jam istirahat siswa mendapatkan jajanan tradisional yang telah disediakan oleh sekolah, biasanya berupa aneka kue dan minuman sari kedelai yang tentunya memiliki nilai gizi yang cukup untuk siswa, Dan pada saat siang sekitar jam 12 siswa di berikan makan siang karena di dalam sekolah tidak ada penjual jajanan yang diperbolehkan masuk. Dan di sini para siswa di didik untuk belajar mengantri untuk mendapat jatah makan siang. Setelah makan siang siswa di kondisikan untuk melakukan sholat Dhuhur secara berjamaah dan setelah sholat siswa masuk ke kelas masing-masing untuk mendapat pelajaran diniyah sebagai tambahan ilmu agama. Di MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar sendiri juga ada

kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan setiap hari Sabtu. Kegiatan ekstrakurikulernya di meliputi; sepak bola, seni sholawat, bela diri/pencak silat, dan masih banyak kegiatan lainya untuk menjaring minat dan bakat siswa.

Pada observasi pertama peneliti melihat proses pembelajaran dan fasilitas di MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar. Pada proses pembelajaran, siswa terlihat pasif atau kurang terlibat secara aktif karena proses pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan uraian dari guru. Jika diajak berdiskusi, belum seluruh siswa dapat menyalurkan atau mengungkapkan pendapatnya. Fasilitas yang ada di sekolah ini juga sangat minim yaitu ruang perpustakaan dan ruang kelas seperti biasa, ada juga aula yang biasa digunakan pada saat agenda tertentu. Media pembelajaran yang ada di sekolah ini pun sangat minim. Media untuk menyampaikan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS hanya peta umum.

Untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. Media pelajaran yang dikembangkan yaitu media “Peta Budaya Indonesia” pada pembelajaran tematik untuk kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar. Pengembangan media peta budaya indonesia disesuaikan berdasarkan faktor media pembelajaran yang ada di sekolah sangat minim, karakteristik siswa yang masih senang bermain ketika pelajaran sedang berlangsung, dan siswa yang malas untuk menulis, membaca serta sulit memahami atau mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru, khususnya mata pelajaran IPS.

Media peta budaya Indonesia ini berupa media cetak yang bergambar peta indonesia, dan dilengkapi kartu macam-macam budaya indonesia yaitu: rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat indonesia. Media ini dikemas dengan menyertakan unsur permainan yang terdapat materi di dalamnya, sehingga menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Media peta budaya indonesia dirancang untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam pembelajaran tematik mengenai materi IPS dengan tema keragaman suku bangsa dan budaya untuk mempermudah belajar para siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas IV MI

Al-Islah Jeblog Talun Blitar”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari pembelajaran tematik .

## **Metode**

Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Research and development* (penelitian dan pengembangan), Sugiyono berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.<sup>8</sup>

Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini harus menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media peta budaya Indonesia dalam pembelajaran tematik untuk kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan dapat pula digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick dan Lou Carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagaimana berikut:<sup>9</sup> 1) *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran). Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran Tematik dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Tematik. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi. 2) *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran).

---

<sup>8</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabet, 2017). hlm. 407

<sup>9</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 200

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus. 3) *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa). Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan buku ajar. Demikian karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran. 4) *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran). Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran. 5) *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan). Instrumen tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. 6) *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran). Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. 7) *Developing and selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan media pembelajaran). Langkah pokok dari pengembangan media pembelajaran ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang berupa alat peraga yang dikhususkan untuk mata pelajaran tematik di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah untuk kelas IV semester II. 8) *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi

formatif). Setelah media pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi media pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media ajar bagi peserta didik. 9) *Revising Instruction* (merevisi media pembelajaran). Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisa yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan analisa isi. Hal ini dikarenakan jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan para ahli melalui proses validasi produk. Data ini juga akan diperoleh dari pengembangan media oleh peneliti, dan siswa. Data kuantitatif akan diperoleh dari hasil tes.

### **Hasil dan Pembahasan**

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Dick dan Carey yang merupakan langkah-langkah prosedur yang akan dilakukan untuk menciptakan dan mengembangkan produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model Dick dan Carey yang telah di modifikasi oleh Punaji Setyosari. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: analisis kebutuhan dan identifikasi tujuan umum, melakukan analisis pembelajaran, menganalisis pebelajar dan konteks, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan instrumen assessment, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi pembelajaran.

**Hasil**

## a. Hasil validasi materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pembelajaran terhadap Materi Pembelajaran Teematik dalam Media Peta budaya Indonesia, maka dapat dihitung presentase tingkat validasi materi media pembelajaran Peta Budaya Indonesia sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{X}{n} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} & \frac{31}{45} \times 100\% \\ & = 68\% \end{aligned}$$

Hasil penghitungan tersebut menunjukkan tingkat validasi sebesar 68%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase tingkat pencapaian 68% berada dalam tingkat kualifikasi cukup valid. Sehingga materi media pembelajaran peta budaya indonesia ada yang perlu direvisi.

Berdasarkan analisis data validasi ahli materi yang pertama, maka materi pembelajaran untuk media peta budaya indonesia perlu dilakukan revisi kembali pada beberapa hal seperti yang tertulis sebelumnya. Setelah melakukan revisi terhadap materi pembelajaran, maka dilakukan kembali validasi kepada ahli materi pembelajaran dengan hasil sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{X}{n} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} & \frac{34}{45} \times 100\% \\ & = 75\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan tingkat validasi sebesar 75% setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase tingkat pencapaian 75% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga materi pembelajaran media peta budaya indonesia tidak perlu direvisi.

## b. Hasil validasi media

Tahap validasi ahli media dilakukan dengan tujuan untuk menguji media pembelajaran pada aspek fisik, aspek tulisan, aspek media peta budaya indonesia,

dan aspek warna bagi peserta didik dalam pengembangan media peta budaya indonesia untuk pembelajaran tematik. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan penilaian dari pengembangan media yakni dengan mengisi lembar angket penilaian.

Berdasarkan hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap Media Pembelajaran Peta budaya Indonesia, maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran Peta Budaya Indonesia sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{X}{X_i} \times 100\% \\ &= \frac{53}{85} \times 100\% \\ &= 62\%\end{aligned}$$

Hasil penghitungan diatas menunjukkan tingkat validasi sebesar 62%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase tingkat pencapaian 62% berada dalam tingkat kualifikasi cukup valid. Sehingga media pembelajaran peta budaya indonesia ada yang perlu direvisi.

Berdasarkan analisis data validasi ahli desain media pembelajaran yang pertama, maka media pembelajaran peta budaya indonesia perlu dilakukan revisi kembali pada beberapa hal seperti yang tertulis sebelumnya. Setelah melakukan revisi terhadap media pembelajaran peta budaya indonesia, maka dilakukan kembali validasi kepada ahli desain media pembelajaran dengan hasil validasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{X}{X_i} \times 100\% \\ &= \frac{75}{85} \times 100\% \\ &= 88\%\end{aligned}$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan tingkat validasi sebesar 88% setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase tingkat pencapaian 88% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid, sehingga media pembelajaran peta budaya indonesia tidak perlu direvisi.

c. Hasil uji coba produk

Pada uji coba produk melibatkan 8 siswa kelas IV MI Al Islah Jeblog Talun Blitar. Peneliti terlebih dahulu memberikan soal pre test untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap kebudayaan Indonesia. Setelah itu peneliti mengenalkan dan menjelaskan cara menggunakan peta budaya indonesia kepada siswa, dengan mempraktekkan atau memberi contoh cara bermain peta budaya indonesia kepada para siswa. Selanjutnya para siswa membuat 2 kelompok yang terdiri dari 4 orang, dan memulai menggunakan peta budaya indonesia. Para siswa terlihat senang dan menikmati permainan peta budaya indonesia. Setelah permainan selesai, peneliti memberikan soal post test.

Berdasarkan hasil penilaian anket siswa terhadap media pembelajaran peta budaya indonesia, maka dapat dihitung tingkat validasi media pembelajaran peta budaya indonesia sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{X}{Xi} \times 100\% \\ &= \frac{33}{40} \times 100\% \\ &= 82\% \end{aligned}$$

Berdasarkan uji coba produk media peta budaya Indonesia mendapatkan presentase sebesar 82%. Setelah dikonversikan dengan tabel skala tingkat kevalidan, presentase tingkat pencapaian 82% berada dalam kategori valid dan para siswa senang serta menerima adanya pada media peta budaya Indonesia. Dengan demikian media peta budaya Indonesia dinyatakan “layak”.

## **Pembahasan**

### **1. Bagaimana pengembangan media peta budaya Indonesia terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran Tematik materi indah nya keragaman di Negeriku kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar?**

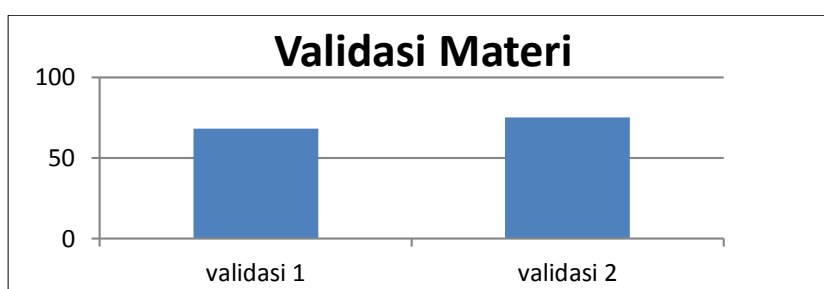
Dalam pembuatan media peta budaya Indonesia ini melalui lima tahap, yaitu: pengumpulan informasi awal, pengembangan produk awal, validasi produk, revisi produk dan yang terakhir uji coba lapangan. Tahap pertama yaitu pengumpulan informasi awal. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat pasif

atau kurang terlibat secara aktif karena proses pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah, sehingga siswa hanya mendengar uraian dari guru. Dari permasalahan tersebut menjadi bahan peneliti untuk memecahkan masalah tersebut. Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan.

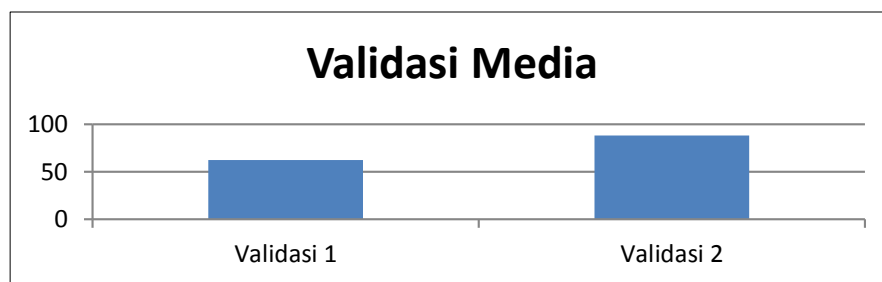
Tahap kedua yaitu pengembangan produk awal. Pada tahap ini peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran peta budaya Indonesia dengan menggunakan banner yang dilapisi triplek serta dilengkapi dengan kartu budaya yang berisi: tarian adat, baju adat, dan rumah adat di Indonesia.

Tahap ketiga yaitu validasi produk. Validasi produk meliputi validasi materi dan validasi media. Setelah membuat media peta budaya Indonesia peneliti mengujikan media pembelajaran yang telah dibuat kepada validator. Hasil validasi peneliti mendapatkan presentase 68% dari ahli materi dan 62% dari ahli media. Presentase tersebut berada pada kualifikasi valid/layak tetapi masih ada revisi sesuai dari kritik dan saran dari kedua validator

Tahap keempat yaitu revisi produk. Hasil validasi tahap kedua media peta budaya Indonesia mendapatkan presentase 75% oleh ahli materi dan 88% dari ahli media. presentase tersebut sudah dianggap layak sehingga dapat diujikan pada siswa. Untuk melihat kenaikan presentase validasi tahap pertama dan kedua bisa dilihat pada grafik di berikut:



Dari hasil validasi materi, validasi pertama mendapatkan presentase 68%. Sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase 75%. Dari hasil validasi tersebut mendapatkan peningkatan 7%. Jadi, dapat dikatakan materi untuk media pembelajaran peta budaya Indonesia sudah layak digunakan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran Tematik siswa kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar.



Dari hasil validasi media, validasi pertama mendapatkan presentase 62%. Sedangkan validasi kedua mendapatkan presentase 88%. Dari hasil validasi tersebut mendapatkan peningkatan 26%. Jadi, dapat dikatakan media pembelajaran peta budaya Indonesia sudah sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu untuk menunjang proses belajar siswa kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar.

Tahap kelima yaitu uji coba produk. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai saran, peneliti menguji cobakan media peta budaya Indonesia kepada 8 orang siswa kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar.

## **2. Bagaimana Penerapan media peta budaya Indonesia pada siswa MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar?**

Media peta budaya Indonesia digunakan untuk kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar pada materi indahny keragaman di Negeriku. Pada penerapannya media ini dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi keragaman di negeriku pada saat pembelajaran. Selain itu media peta budaya Indonesia juga dapat dijadikan permainan edukasi oleh siswa, karena media ini sangat mudah dan menyenangkan untuk dimainkan.

Dalam pembelajaran menggunakan media peta budaya Indonesia, guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator. Dengan adanya media peta budaya Indonesia ini, siswa diharapkan lebih semangat dalam belajar dan lebih aktif saat pembelajaran didalam kelas.

## **3. Bagaimana efektifitas penerapan media Peta budaya Indonesia dalam pemahaman siswa pada pembelajaran Tematik materi indahny keragaman di Negeriku kelas IV MI Al-Islah Jeblog Talun Blitar?**

Kualitas media pembelajaran peta budaya Indonesia dapat dilihat dari hasil post test dan angket siswa. Pada kegiatan post test pada uji coba lapangan. Hasil

nilai rata-rata siswa mendapatkan 85. Dan hasil dari angket siswa, peneliti mendapatkan presentase 82% atau mendapat kategori layak. Dengan demikian membuktikan bahwa mempersiapkan pembelajaran dan penggunaan media yang efektif dapat mempengaruhi peningkatan dan hasil belajar siswa.

Pada pelaksanaannya seorang guru dalam proses pembelajaran jangan hanya mengandalkan buku pelajaran saja. Banyak hal di sekeliling kita yang dapat dijadikan sumber belajar. Guru jangan hanya terpaku dengan satu metode pembelajaran, sesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa untuk mendapatkan kualitas belajar yang efektif dan bermutu.

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Tematik bagi siswa kelas IV MI Al Islah Jeblog Talun Blitar adalah:

Dengan menggunakan media peta budaya Indonesia dalam mata pelajaran Tematik untuk kelas IV MI Al-Islah Jeblog Kecamatan Talun Kabupaten Blitar, siswa lebih tertarik dan lebih antusias dalam proses pembelajaran karena karakteristik siswa kelas IV yang masih suka bermain.

Media peta budaya Indonesia diterapkan untuk pembelajaran Tematik khususnya mata pelajaran IPS. Dalam penerapan media peta budaya Indonesia ini, peneliti melibatkan 8 orang siswa kelas IV MI Al-Islah Jeblog Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Dalam penerapan media ini, siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok berisi 4 orang siswa dan diberikan kartu budaya, setiap anak mendapatkan 2 kartu budaya untuk diletakkan pada media peta budaya Indonesia secara tepat dan bergantian. Dalam penggunaan media ini siswa terlihat lebih antusias, karena siswa mendapatkan materi yang dikemas dalam permainan media peta budaya Indonesia.

Setelah proses penerapan media peta budaya Indonesia, siswa diberikan soal post test dan angket. Hasil dari post test siswa rata-rata mendapatkan nilai 85. Sedangkan hasil dari angket siswa peneliti mendapatkan presentase 88% atau mendapatkan kategori valid/layak. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media peta budaya Indonesia pada kelas IV MI Al-Islah Jeblog Kecamatan Talun Kabupaten Blitar dapat dikatakan efektif.

## **Daftar Pustaka**

- Anwar, Chairul. 2014. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, Yogyakarta: SUKA-Press.
- Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Departemen. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: 2006.
- Basri, Hasan Basri, M.Ag. 2017. *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Purwanti, Eri Purwanti. 2016. *Implementasi Penggunaan SSP (Subject Specific Pedagogy) Tematik Integratif Untuk Menanamkan Tanggung Jawab, Kerja Keras, dan Kejujuran* Bandar Lampung: Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar UIN Raden Intan Lampung.
- Widyastono, Herry. *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah (Dari Kurikulum 2004, 2006, ke Kurikulum 2013 Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal dan Pendidikan Dasar, Kementerian. 2013. Panduan Teknis Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud, 2013.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.