Pengembangan Media Animasi Peta Budaya Indonesia Tema 1 Indahnya Kebersaman untuk Kelas 4 SD

Jajar Priagung Penulis
SD Negeri 2 Karangpaki, Cilacap
* *Email: jajarpriagung35@gemail.com*

Abstrak

Tujuan penelitian memperoleh media animasi peta budaya Indonesia tema 1 subtema 1 keragaman budaya bangsaku di kelas 4 SD, memperoleh kualitas media animasi peta budaya Indonesia yang layak digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran pada tema 1 indahnya kebersamaan dengan subtema 1 keragaman budaya bangsaku di kelas 4 SD. Metode penelitian mengunakan metode pengembangan dengan model borg and gall dengan 10 tahapan, pengumpulan informasi, perencanaan, Pengembangan bentuk produk pendahuluan, Uji coba apangan awal, Revisi hasil Uji coba, Uji lapangan produk utama, Revisi produk operasional, Uji coba operasional, Revisi produk akhir dan Penyebaran dan Penerapan. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan, ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,6% kategori sangat layak digunakan, dan ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,5% kategori sangat layak digunakan. Selain itu, respon pendidik dengan persentase rata-rata 97,3% dengan kategori sangat layak digunakan. Kemudian respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata 98% dengan kategori sangat layak digunakan. Demikian media pembelajaran memiliki kualitas yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia tema 1 kelas 4 SD.

Kata kunci: Pengembangan, media peta budaya Indonesia, tema 1 kelas 4 SD

Abstract

The research objective is to obtain animated media for Indonesian cultural maps theme 1 sub-theme 1 cultural diversity of my nation in grade 4 elementary school, to obtain quality animated media of Indonesian cultural maps that are suitable for helping teachers deliver learning material on theme 1 the beauty of togetherness with sub-theme 1 cultural diversity of my nation in grade 4 SD. The research method uses the development method with the borg and gall model with 10 stages, information gathering, planning, development of preliminary product forms, initial field trials, revision of trial results, main product field trials, operational product revisions, operational trials, final product revisions. and Dissemination and Application. The results of the validation of the media expert obtained an average percentage of 91.6% with the category very feasible to use, the material expert obtained an average percentage of 91.6%, the category was very suitable for use, and the linguist obtained an average percentage of 95.5% category very worthy to use. In addition, the response of educators with an average percentage of 97.3% is very suitable for use. Then the response of students obtained an average percentage of 98% with the category very feasible to use. Thus the learning media has a quality that is suitable for use in the learning process and helps teachers in delivering material on cultural diversity in Indonesia theme 1 grade 4 SD.

***Keywords**: Development, media map of Indonesian culture, theme 1 grade 4 SD*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan Soft skills dan hard skills yang berupa sikap dan pengetahuan. Kedua kemampuan tersebut ditanamkan kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah oleh pendidik/guru (Fadilah, 2013). Pelaksanaan kurikulum 2013 pada sekolah dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas 1 sampai kelas 6. Menurut peraturan pemerintah No. 32 tahun 2013 pendidikan adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pengajaran tematik terpadu guru perlu memperhatikan materi pelajaran yang saling terkait sehingga materi yang dipilih dalam proses pembelajaran dapat menyingkap tema. Proses pembelajaran tematik terpadu sangatlah membutuhkan media untuk mempermudah

menjelaskan materi dari muatan pelajaran yang saling terkait, hal tersebut dibutuhkan untuk mewujudkan tujuan dari kurikulum 2013, salah satu tujuanya adalah meningkatkan mutu pendidikan dengan menyeimbangkan hard skills dan soft skills melalui kemampuan sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam rangka menghadapi tantangan global yang terus berkembang.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pengertian ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Suryani, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya, 2019). Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat utama yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, penyampaian materi, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk belajar dengan lebih baik. Jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetak, visual, audio visual dan media computer (Suryani, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya, 2019).

Perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi komputer), sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Penyampaian materi perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran (Syaiful, 2012).

Penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis Adobe flash player pada subtema tempat tinggalku untuk meningkatkan berfikir kritis siswa kelas 4 SD (Kusnia, 2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang berbasis komputer ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk belajar. Pembuatan aplikasi animasi pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan software Adobe flash, dengan software tersebut materi pembelajaran yang akan dibuat dapat disesuaikan. Keuntungan dari aplikasi ini dapat membuat gambar yang menarik seperti, gambar bergerak, warana gambar yang menarik, suara yang bisa didengar, juga bisa menampilkan video, bahkan animasi dapat dibuat untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret (nyata).

Dalam buku siswa BSE (buku sekolah elektronik) kelas 4 SD tema 1 (indahnya kebersamaan) di subtema 1 (keragaman budaya bangsaku) memuat materi keragaman budaya yang didalamnya hanya disajikan dalam gambar itu pun tidak semua provinsi yang ada sehingga saya ingin mengembangkan media pembelajaran dengan keragaman budaya yang ada di Indonesia. Letak wilayah yang berupa kepulauan membuat guru sulit untuk guru memperlihatkan atau menjelaskan semua budaya oleh karena itu pengembangan media pembelajaran dibutuhkan. Media pembelajaran yang dapat memuat semua budaya di provinsi Indonesia dan juga dapat memuat materi yang masih bersifat abstrak diubah menjadi konkret (nyata) bisa dilihat langsung dalam bentuk gambar dan animasi contohnya seperti budaya yang ada di Indonesia yang meliputi letak wilayah, suku bangsa, pakaian adat daerah, rumah adat daerah, tarian adat daerah, senjata adat dan alat musik daerah yang tidak bisa dilihat secara langsung karena wilayah Indonesia yang luas oleh karena itu, peneliti membuat aplikasi peta budaya Indonesia yang dikembangkan dan disesuaikan dengan KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) guna untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran keragaman budaya nusantara.

Adanya aplikasi peta budaya Indonesia, anak dapat melihat langsung bentuk dari peta Indonesia, selain itu budaya di Indonesia seperti tarian daerah, rumah adat, pakaian adat, senjata adat, dan alat musik dapat kita tampilkan di komputer dengan gambar dan animasi. Media pembelajaran animasi ini juga dapat diperbaharui, dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan perkembangan zaman, serta tidak mudah rusak,

dan dapat digunakan untuk jangka waktu yang panjang, bahkan bisa untuk diperbanyak untuk sekolah yang sudah memiliki komputer. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pada dasarnya penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitasnya (Amir, 2019). Prosedur penelitian mengunakan metode borg and gall dengan langkah-langkah pengembangan metode Borg and Gall dengan 10 tahapan pelaksanaan penelitian pengembangan model Brog and Gall yaitu pengumpulan informasi, perencanaan pengembangan, pengembangan produk awal, pengujicobaan awal di lapangan, perbaikan produk utama, uji coba utama di lapangan, revisi operasional, uji coba operasional, perbaikan akhir produk, diseminasi dan penerapan (Riwanto & Rahayuni, 2018). Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan bantuan software Adobe flash.

Tempat penelitian dilakukan di 3 sekolah, yang pertama di SD Karangnangka Binangun dengan alamat Jln. Asisten No.91 Desa Karangnangka, Kecamatan Binangun, Kabupaten Cilacap, untuk tempat yang kedua di SDN Nusawungu 05, akan tetapi 2 sekolah hanya untuk tempat uji coba skala kecil, sedangkan 1 sekolah untuk uji coba skala besar dengan jumlah siswa 1 kelas dan 1 guru yang dilakukan di SDN Karangpakis 02, yang terletak di jalan Nusa Indah No. 15 Desa Karangpakis, Kecamatan Nusawungu Kabupaten Cilacap.

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2020 sampai 20 Oktober 2020 di SD Karangnangka Binangun, tanggal 21 Oktober 2020 sampai 23 Oktober 2020 di SDN Nusawungu 05 dan pada tanggal 24 Oktober 2020 sampai 27 Oktober 2020 di SDN Karangpakis 02.

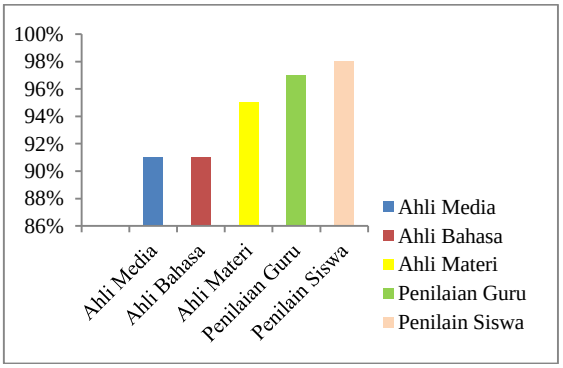
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil oleh validator terhadap produk pengembangan media pembelajaran aplikasi peta budaya Indonesia pada pembelajaran tematik terpadu memiliki kualitas yang layak dengan kriteria sangat layak digunakan dibuktikan dengan hasil validasi dari beberapa ahli meliputi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan, ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,6% kategori sangat layak digunakan, dan ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,5% kategori sangat layak digunakan. Selain itu, respon pendidik terhadap produk pengembangan media pembelajaran aplikasi peta budaya Indonesia dengan kategori sangat layak digunakan dengan persentase rata-rata 97,3%.



Gambar 1. Tampilan Media

Kemudian respon peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran aplikasi peta budaya Indonesia dengan kategori sangat layak dilihat dengan pemberian nilai respon peserta didik yang memperoleh persentase rata-rata 98% dengan kategori sangat layak digunakan. Demikian media pembelajaran memiliki kualitas yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia tema 1 kelas 4 SD dilihat dari hasil validasi ahli, guru dan siswa.



Gambar 2. Persentase Nilai Kelayakan Media

Persentase kelayakan produk

$$\frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah maksimal skor}} \times 100\%$$

Tabel 3.7 persentase kelayakan produk

Persentase %	Kriteria Validasi /Kategori penilaian
76 – 100	Valid (Sangat layak digunakan)
56 – 75	Cukup Valid (Layak digunakan)
40 – 55	Kurang Valid (kurang layak digunakan)
0 - 39	Tidak Valid (Tidak Layak digunakan)

(Sumber : Arikunto, 2013)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini menghasilkan produk aplikasi media animasi peta budaya Indonesia tema 1 indahnya kebersamaan untuk kelas 4 SD dengan langkah-langkah pengembangan metode Borg and Gall dengan 10 tahapan yaitu Penelitian dan Pengumpulan Informasi, Perencanaan, Pengembangan, Bentuk Produk Pendahuluan, Uji Coba Lapangan Awal, Revisi Hasil Uji Coba, Uji Lapangan Produk Utama, Revisi Produk Operasional, Uji Coba Operasional, Revisi Produk Akhir, Penyebaran Dan Penerapan serta dengan bantuan software Adobe flash.Penilaian oleh validator terhadap produk pengembangan media pembelajaran aplikasi peta budaya Indonesia pada pembelajaran tematik terpadu memiliki kualitas yang layak dengan kriteria sangat layak digunakan dibuktikan dengan hasil validasi dari beberapa ahli meliputi ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,6% dengan kategori sangat layak digunakan, ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,6% kategori sangat layak digunakan, dan ahli bahasa memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,5% kategori sangat layak digunakan. Selain itu, respon pendidik terhadap produk pengembangan media pembelajaran aplikasi peta budaya Indonesia dengan kategori sangat layak digunakan dengan persentase rata-rata 97,3%. Kemudian respon peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran aplikasi peta budaya Indonesia dengan kategori sangat layak dilihat dengan pemberian nilai respon peserta didik yang memperoleh persentase rata-rata 98% dengan kategori sangat layak digunakan. Demikian media pembelajaran memiliki kualitas yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia tema 1 kelas 4 SD dilihat dari hasil validasi ahli, guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amir. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Reserch & Development. Batu Sampang: Literasi Nusantara.

Fadilah. (2013). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP,/MTS, & SMA/MA. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

Kusnia. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SD. Skripsi.

Riwanto & Rahayuni, (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Sains Untuk Kelas Atas Sekolah Dasar. Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar), 2(2).

Suryani. (2019). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya. Bandung: PT Remaja Roskadakarya.

Syaiful, S. (2012). Supervisi Pembelajaran. Bandung : Alfabeta.