

PENGEMBANGAN MEDIA SAKU UNIK PERAN INDONESIA (SUPERINDO) MATERI PERAN INDONESIA DALAM ASEAN KELAS VI SEKOLAH DASAR

Aviv Rohmatu Sholikhah

PGSD FIP UNESA (aviv.18137@mhs.unesa.ac.id)

Suprayitno

PGSD FIP UNESA (suprayitno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi adanya beberapa permasalahan yang dialami oleh guru kelas VI seperti aktivitas pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, media pembelajaran hanya menggunakan buku, dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga keaktifan siswa menurun. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran "SUPERINDO" yang tujuannya untuk memudahkan siswa dalam menguasai dan menghafalkan materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN di kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak dan valid media "SUPERINDO" digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan produk ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi materi dari pengembangan media ini menghasilkan persentase sebesar 77,5% dinyatakan valid. Untuk hasil validasi media dari pengembangan media ini menghasilkan persentase sebesar 83,8% dinyatakan valid. Sementara untuk hasil respon siswa terhadap penggunaan media ini menghasilkan persentase sebesar 93% dinyatakan valid dan layak dipergunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, SUPERINDO, Peran Indonesia.

Abstract

This research is motivated by the existence of several problems experienced by class VI teachers such as learning activities that are less interesting and monotonous, learning media only use books, and only use the lecture method so that student activity decreases. This research develops a product, namely learning media "SUPERINDO" which aims to make it easier for students to master and memorize material on the roles of Indonesia in various fields in ASEAN in grade VI Elementary School. This study aims to determine how feasible and valid the media "SUPERINDO" is used in learning. The development of this product uses this type of research and development using the ADDIE development model. Material validation results from this media development resulted in a percentage of 77.5% declared valid. For results media validation of this media development resulted in a percentage of 83.8% stated valid. Meanwhile, the results of student responses to the use of this media resulted in a percentage of 93% is declared valid and feasible to use.

Keywords: Development, SUPERINDO, The Role of Indonesia.

PENDAHULUAN

Salah satu unsur penting di dalam kehidupan adalah pendidikan. Pendidikan merupakan satu dari sekian cara untuk mendapatkan sebuah pengalaman, jati diri, pengetahuan, proses pendewasaan yang dibutuhkan manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan juga bermartabat. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna mewujudkan suasana pembelajaran peserta didik untuk dapat memiliki sifat pengendalian diri, kecerdasan, spiritual keagamaan, keterampilan, akhlak mulia, yang itu semuanya tentunya diperlukan dalam menjalankan kehidupan di masyarakat. Pendidikan di dunia tentunya mengalami perubahan dan kemajuan akibat semakin berkembangnya ilmu dan teknologi, tidak terkecuali Indonesia. Melalui pendidikan, peserta

didik dapat mencari potensi, mengasah potensi, mengembangkan potensi yang telah dimiliki sehingga dari itu semua peserta didik dapat menghadapi dunia luar serta menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam pendidikan terdapat dua kegiatan utama yaitu belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan salah satu usaha untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman, wawasan, sehingga dengan belajar dapat merubah perilaku dan pola pikir manusia untuk menjadi yang lebih baik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang susunannya begitu kompleks yang biasanya diawali dengan kegiatan pendahuluan, dilanjut dengan isi, dan diakhiri dengan penutup.

Kegiatan pembelajaran tentunya ditemukan di setiap mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya

yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada dan harus dipelajari di tingkatan sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengintegrasian dari berbagai macam cabang ilmu-ilmu sosial antara lain ekonomi, sejarah, geografi, antropologi, dan sosial budaya. Ilmu pengetahuan sosial ini didapatkan dari fenomena dan realitas sosial yang terjadi di sekitar. Ilmu Pengetahuan Sosial membahas mengenai hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya, dimana manusia dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang muncul di kehidupannya. Materi pokok Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI pada kelas VI ada 4 yaitu karakteristik geografis, perubahan sosial budaya, peran Indonesia dalam ASEAN, dan makna proklamasi kemerdekaan. Materi ini terdapat pada kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial 3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN yang mana kompetensi dasar tersebut terdapat pada tingkatan Kelas VI semester genap di Tema Kepemimpinan Subtema Pemimpin Idolaku pada Pembelajaran 3. Materi ini dipilih karena penelitian yang menggunakan pokok bahasan peran Indonesia dalam ASEAN belum banyak dilakukan.

Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal pada materi dan pelajaran tersebut, maka diperlukan inovasi dalam aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu aspek penting yang dapat mendukung hal tersebut yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran seperti media cetak semisal buku, atau alat peraga yang di dalamnya menyajikan materi pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan segala alat bantu sebagai penyalut pesan untuk pengirim dari penerima guna menumbuhkan rangsangan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga akan terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau bahkan mungkin di semua mata pelajaran karena dengan adanya media pembelajaran, hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena seperti yang kita ketahui bahwa siswa sekolah dasar lebih membutuhkan benda-benda konkret sebagai peragaan atau manipulasi dari setiap materi pembelajaran yang diberikan. Untuk itu, pada setiap mata pelajaran yang terdukung adanya media pembelajaran, sebisa mungkin guru

mengimplementasikannya dan membuatnya tentunya bersama siswa dan diaplikasikan di kegiatan pembelajaran. Pencapaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran terdapat interaksi antara siswa dan guru di dalamnya.

Interaksi antara guru dan siswa merupakan proses interaksi yang disengaja, sadar akan tujuan, yakni untuk mengantarkan anak didik ke pusat kedewasaannya. Interaksi antara guru dan siswa merupakan hubungan atau interaksi timbal balik yang sifatnya komunikatif antara guru dan siswa yang prosesnya berlangsung dalam ikatan pendidikan, dilakukann dengan sengaja, bersifat edukatif, serta direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Maka dari itu, untuk mencapai pembelajaran yang telah direncanakan, antara guru dan siswa harus terjalin interaksi dan di dalamnya dapat didukung dengan adanya media pembelajaran yang dapat menambah motivasi belajar siswa dan perhatian serta pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat. Adanya media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting adanya. Dengan adanya media pembelajaran, maka akan membantu proses berpikir siswa sehingga materi pelajaran yang diajarkan dan dipelajari lebih bermakna, terarah, dan tentunya tidaklah abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SD Negeri Jaticalang Kecamatan Prambon Kabupaten Sidoarjo pada hari Selasa tanggal 14 September 2021, didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran mata pelajaran IPS materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN hanyalah buku tematik dan buku pegangan guru mata pelajaran IPS. Dari hal tersebut muncul permasalahan yang dihadapi oleh siswa seperti aktivitas pembelajaran yang menurut mereka tidak lagi menarik, terkesan monoton apabila hanya mengandalkan materi dari buku, strategi pembelajaran yang rata-rata umumnya hanya menggunakan metode ceramah, dan keaktifan siswa yang terkesan menurun. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara terhadap Guru Kelas VI yang sudah dilakukan oleh peneliti dan melakukan wawancara kecil kepada siswa Kelas VI yang mengatakan bahwa pembelajaran IPS materi ini membosankan karena kurangnya inovasi dan penggunaan media yang mumpuni dalam aktivitas pembelajaran. Semua hal yang telah disebutkan menjadi tugas dan evaluasi bagi guru kelas guna meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Media yang ada seperti buku siswa dan buku guru dianggap kurang efektif dalam membantu proses

pembelajaran. Hal tersebutlah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa bosan dan ditakutkan materi yang diajarkan akan tidak diterima secara sempurna. Kondisi demikian yang membuat peneliti untuk mengembangkan suatu inovasi baru berupa media pembelajaran untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang bernama Papan Kantong Peran. Harapannya media pembelajaran tersebut dapat menyampaikan dan mempermudah penghafalan tentang materi Ilmu Pengetahuan Sosial tentang peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN. Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa lebih tergugah dan tertarik untuk lebih dalam lagi menggali dan mengetahui peran-peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN dan dengan tampilan yang menarik, siswa akan lebih semangat belajar. Apalagi jika dilihat dari bentuk visual media pembelajaran ini yang mana menggunakan berbagai macam warna sehingga pastinya menarik perhatian siswa. Media tersebut juga akan memudahkan siswa mengelompokkan peran Indonesia dalam kerjasama ASEAN sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Ria Syafaatun (2016) menunjukkan bahwa media papan saku dapat membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan karena lebih menarik yang didukung dengan visualisasi media yang dapat menarik perhatian siswa. Dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil peningkatan dan ketercapaian dengan skor 4,60 yang semula hanya memiliki skor 3,83. Dari penelitian yang dilakukan Zairida, Dina dkk (2019) juga menunjukkan bahwa media papan saku valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran dengan ketercapaian motivasi hasil belajar siswa diketahui nilai rata-rata sebelum menggunakan media yaitu 109,67, sedangkan setelah menggunakan media nilai rata-rata menjadi 158,52. Perbedaan nilai rata-rata ini dapat terjadi karena adanya penggunaan media papan saku yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga diperoleh presentase sebesar 30,82%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad, Ikha dkk (2019) yang dilatarbelakangi oleh kurangnya konsentrasi siswa dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa hasil belajar siswa meningkat yang awalnya mendapatkan skor 61,5 menjadi 79,2. Hasil analisis dari ahli media memperoleh kategori sangat baik dengan persentase 86,3%, untuk hasil analisis dari ahli materi mendapatkan persentase

82,6% dengan kategori sangat baik, serta hasil keberterimaan siswa terhadap media memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Papan dan Koja ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk membuat dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dan materi secara efisien dan terperinci, pengajian yang menarik, dan tentunya dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN. Salah satu inovasi yang diciptakan yaitu media pembelajaran Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO) yang dirancang untuk menyampaikan konsep-konsep materi Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya untuk materi peran-peran Indonesia. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO) Materi Peran Indonesia dalam ASEAN Kelas VI Sekolah Dasar”**.

Pada penelitian ini, peneliti merumuskan beberapa masalah diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Saku Unik Peran Indonesia “SUPERINDO” materi peran Indonesia dalam ASEAN bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana kelayakan media “SUPERINDO” pada materi peran Indonesia dalam ASEAN bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media “SUPERINDO” pada materi peran Indonesia dalam ASEAN bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar?

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi beberapa tujuan, diantaranya sebagai berikut: 1) Menjelaskan prosedur pengembangan media “SUPERINDO” pada materi peran Indonesia dalam ASEAN bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar; 2) Menjelaskan kelayakan media “SUPERINDO” pada materi peran Indonesia dalam ASEAN bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar; 3) Menjelaskan respon siswa terhadap penggunaan media “SUPERINDO” pada materi peran Indonesia dalam ASEAN bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Adanya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ini juga mempunyai beberapa manfaat terutama bagi siswa, guru, sekolah, dan juga peneliti. Bagi siswa sendiri mempunyai beberapa manfaat yaitu: 1) Menambahkan minat dan semangat belajar dengan adanya inovasi media pembelajaran

yang baru; 2) Pembelajaran menjadi tidak membosankan karena siswa dapat belajar sambil bermain; 3) Siswa dapat memahami dan memudahkan penghafalan materi peran Indonesia dalam ASEAN. Bagi guru sendiri juga mempunyai beberapa manfaat yaitu: 1) Memberikan tambahan pengetahuan dan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang interaktif; 2) Membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pokok peran Indonesia dalam ASEAN; 3) Diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Selanjutnya yaitu manfaat untuk sekolah yaitu sebagai bahan rujukan bagi sekolah dan memberikan masukan untuk meningkatkan pengetahuan dan inovasi bagi para pendidik. Dan yang terakhir ada manfaat bagi peneliti sendiri yaitu memberikan pengetahuan, meningkatkan pemahaman gaya belajar, dan menambah wawasan akan inovasi praktik pembelajaran yang menarik secara terus-menerus.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Saku Unik Peran Indonesia "SUPERINDO". Media yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa Kelas VI Sekolah Dasar, media yang dikembangkan sesuai kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi pokok peran Indonesia dalam ASEAN. Dalam pembuatan media "SUPERINDO", diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut: 1) Media "SUPERINDO" merupakan media pembelajaran IPS pertama yang mempelajari materi tentang peran-peran Indonesia dalam ASEAN; 2) Media "SUPERINDO" dibuat dengan cara yang mudah dan tidak mengeluarkan banyak biaya; 3) Penggunaan media "SUPERINDO" yang mudah sehingga tidak membingungkan siswa dalam mempraktkannya; 4) Media "SUPERINDO" dibuat dengan perpaduan berbagai macam warna namun tidak keluar dari konsep agar siswa tertarik untuk mempelajarinya; 5) Peneliti ingin mengembangkan media papan saku bernama Saku Unik Peran Indonesia "SUPERINDO"; 6) Saku dibuat seperti posisi saku yang ada pada seragam sekolah dengan perpaduan warna dan komposisi yang sesuai sebagai tempat bidang peran Indonesia; 7) Latar putih yang menggambarkan seragam siswa sekolah dasar digunakan sebagai tempat ditempelkannya bermacam-macam contoh peran Indonesia dalam ASEAN; 8) Ukuran dari media ini yaitu lebih kurang selebar kertas manila lebih kurang 60cm x 50cm dengan mempertimbangkan bentuk dari saku seragam sekolah; 9) Dalam media

pembelajaran ini akan ada nama media pembelajaran, saku tempat bidang-bidang peran, contoh berbagai macam peran Indonesia, dan petunjuk penggunaan; 10) Bahan media yang digunakan yaitu kertas yang dibuat sesuai pola seragam dan saku, serta dilengkapi dengan pengait agar bisa ditempel atau dipajang di dinding; 11) Media pembelajaran ini menyajikan berbagai macam contoh peran-peran Indonesia yang akan dipasangkan sesuai dengan bidangnya.

Pengembangan media Saku Unik Peran Indonesia "SUPERINDO" materi peran Indonesia dalam ASEAN terdapat beberapa asumsi dan batasan penelitian yang dimiliki media ini. Untuk asumsi dari pengembangan media ini yaitu: 1) Pengembangan media Saku Unik Peran Indonesia "SUPERINDO" ini dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menghafalkan materi dan membantu guru menyampaikan materi; 2) Guru dan siswa dapat menggunakan media Saku Unik Peran Indonesia "SUPERINDO" sesuai dengan petunjuk. Untuk batasan penelitian sendiri yaitu sebagai berikut: 1) Media pembelajaran "SUPERINDO" hanya berisi materi peran Indonesia dalam ASEAN; 2) Media pembelajaran "SUPERINDO" menggunakan susunan kata yang mudah sehingga siswa dengan cepat memahami; 3) Media pembelajaran "SUPERINDO" hanya dikhususkan untuk siswa Kelas VI Sekolah Dasar; 4) Penelitian ini meneliti prosedur, kelayakan, dan keefektifan media "SUPERINDO" dalam materi peran Indonesia dalam ASEAN.

Penelitian ini dilaksanakan ketika sebagian besar sekolah di wilayah Kabupaten Sidoarjo sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka, demikian juga dengan SD Negeri Jatikalang tempat dimana penelitian ini dilaksanakan. Maka dari itu, untuk proses uji coba media pembelajaran dilakukan di sekolah tepatnya di ruang kelas VI SD Negeri Jatikalang dengan mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan dengan dipantau oleh guru kelas VI.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian dan pengembangan atau yang disebut *research and development (R&D)*. Dimana penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dan juga untuk menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk dalam konteks ini bukan hanya dalam bentuk hard namun juga dapat berbentuk perangkat lunak ataupun yang lainnya, serta juga dapat berupa model-model pembelajaran, pelatihan, evaluasi, dan semacamnya. Penelitian pengembangan ini rencananya digunakan

peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran IPS materi peran-peran Indonesia dalam berbagai bidang di ASEAN untuk siswa kelas VI sekolah dasar, dengan nama media pembelajaran yaitu media Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO). Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena penelitian ini dianggap sebagai salah satu jenis penelitian yang relatif empiris, rasional, dan sistematis. Empiris yaitu penelitiannya yang dapat dilihat oleh mata, sehingga orang lain dapat melihat kinerja, cara, dan proses dari penelitian yang dilakukan. Rasional yaitu penelitian yang masuk akal, dapat diterima, dan sesuai dengan pola pikir manusia. Sistematis yaitu penelitian yang cara pengerjaannya berurutan dan logis (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model ADDIE. Dimana ADDIE sendiri merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelima hal tersebut merupakan tahapan pelaksanaan penelitian model ADDIE. Ada beberapa pertimbangan yang diambil peneliti sehingga memutuskan untuk menggunakan model penelitian ADDIE yaitu: 1) Dapat menganalisis pengembangan media pembelajaran sehingga media tersebut layak digunakan atau tidak; 2) Desain pembelajaran sebagai landasan teoritis yang digunakan peneliti sebagai pedoman; 3) Adanya proses mendesain sehingga dari desain yang baru dapat dicocokkan dengan masalah yang sedang dihadapi; 4) Tahapannya yang sistematis dan praktis; 5) Adanya tahapan implementasi dan evaluasi yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan dan menemukan hasil dari produk yang dibuat.

Prosedur penelitian dalam pengembangan media pembelajaran "SUPERINDO" dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dilakukan melalui lima tahapan penelitian, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Bagan 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Berikut merupakan pemaparan mengenai tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran "SUPERINDO": 1) Tahapan analisis (*Analysis*), langkah yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis mengenai media pembelajaran, analisis siswa, analisis guru dan pendidik, analisis proses pembelajaran, dan analisis materi peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN di kelas VI sekolah dasar. Setelah menyelesaikan kegiatan identifikasi pada tahapan analisis, maka peneliti akan melakukan evaluasi terhadap data yang terkumpul. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, maka peneliti mengambil kegiatan awal berupa observasi dan wawancara kepada siswa kelas VI dan guru kelas yang mengajar di kelas VI. Observasi yang dilakukan mengacu pada media pembelajaran yang digunakan dan proses pembelajaran yang memperoleh hasil bahwa terdapat permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Setelah melalui kegiatan observasi dan wawancara, peneliti akan melakukan evaluasi dan analisis terhadap data hasil observasi dan wawancara, apakah data tersebut sudah cukup untuk dijadikan landasan permasalahan; 2) Tahapan desain (*Design*), dilakukan agar memudahkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran "SUPERINDO". Pada tahapan mendesain, peneliti akan merancang media. Perancangan ini terfokus pada aspek dari materi dan desain dari media pembelajaran "SUPERINDO". Desain materi yang dibuat akan disusun berdasarkan karakter dari pembelajaran IPS materi peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN di kelas VI sekolah dasar. Setelah rancangan materi selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu merancang media pembelajaran yang sudah sesuai dengan rancangan materi yang telah dibuat. Peneliti akan membuat lembar validasi dan kuesioner yang ditujukan ke siswa untuk mengetahui respon dan tanggapan mereka. Pada tahapan mendesain ini, peneliti juga melakukan uji kevalidan materi pada media "SUPERINDO". Setelah tahapan mendesain telah selesai, peneliti akan melakukan evaluasi. Tahap evaluasi ini akan dibantu oleh dosen pendamping terhadap desain media yang telah dibuat agar materi dan desain media akan layak digunakan dalam pembelajaran; 3) Tahapan pengembangan (*Development*), mulai dilakukan pengerjaan dan pembuatan dari rancangan pengembangan media pembelajaran yang sebelumnya sudah dievaluasi dan direvisi oleh dosen pendamping. Setelah media "SUPERINDO" sudah selesai dibuat, maka tahap selanjutnya yang ditempuh yaitu melakukan validasi

media dan validasi materi pada tiap ahli bidang tersebut. Setelah dilakukan validasi, proses akhir yang dilakukan yaitu melakukan evaluasi. Tahap ini berupa revisi, masukan, kritik, dan saran dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi; 4) Tahapan Implementasi (*Implementation*) merupakan tahap penerapan dan pelaksanaan dari pengembangan media yang sudah dilakukan dimana media "SUPERINDO" akan diuji cobakan kepada siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Hasyim (2016:99) bahwa tahap implementasi merupakan tahap menerapkan dan menyampaikan media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Peneliti memilih siswa kelas VI SDN Negeri Jaticalang yang berjumlah 20 siswa sebagai subjek penelitian. Peneliti memilih subjek kelas VI dikarenakan materi yang ada pada media "SUPERINDO" sesuai dengan materi yang terdapat pada kelas VI. Pengamatan akan dilakukan oleh peneliti ketika media "SUPERINDO" diuji cobakan kepada siswa. Tujuan dari pengamatan ini yaitu untuk mengetahui respon siswa saat menggunakan media "SUPERINDO". Setelah dilakukannya pengamatan, langkah selanjutnya yaitu peneliti akan membagikan kuesioner guna mengambil data dalam penggunaan media "SUPERINDO". Tahap terakhir yang ditempuh yaitu melakukan evaluasi. Hasil yang diperoleh berupa pengamatan respon siswa dan hasil kuesioner yang sudah diberikan pada tahap implementasi, kemudian data tersebut akan diolah sehingga peneliti akan mengetahui tingkat kepuasan siswa dalam penggunaan media "SUPERINDO".

Sebelum membuat media pembelajaran yang dikembangkan ini, terlebih dahulu peneliti melakukan proses desain uji coba. Pada tahap desain uji coba ini, terlebih dahulu peneliti mendesain media pembelajaran yang telah direncanakan dan menyesuaikannya dengan objek yang akan diteliti. Terdapat beberapa tahapan dalam proses desain uji coba yaitu Pada tahap pertama, peneliti menyusun rancangan uji coba yang diawali dengan mengidentifikasi informasi yang diperoleh, menganalisisnya, dan merencanakan kegiatan selanjutnya. Pada tahap kedua, kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan uji kelayakan media yang akan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang telah ditentukan. Pada tahap ketiga, peneliti akan melakukan revisi dari hasil uji coba yang telah dilakukan dengan memperhatikan kritik, saran, dan masukan yang telah didapat dari ahli materi dan ahli media. Tahap keempat sebagai tahapan terakhir, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap keseluruhan dari penelitian yang telah dilakukan sebelum media ini

benar-benar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan pengguna media pembelajaran yang meliputi siswa kelas VI sekolah dasar. Subjek uji coba yang dipilih tersebut didapatkan berdasarkan penyesuaian media yang telah dikembangkan dan berdasarkan masalah yang tengah dihadapi.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media "SUPERINDO" serta hasil data kuesioner yang dibagikan ke siswa selama menggunakan media "SUPERINDO". Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil observasi dari pengimplementasian media "SUPERINDO" dan proses selama pengembangan media berlangsung. Peneliti akan mengolah data yang sudah didapatkan yang selanjutnya dapat ditarik kesimpulan layak atau tidak media "SUPERINDO" jika digunakan pada pembelajaran. Berikut dipaparkan data yang didapat dari hasil penelitian: 1) Data ahli media digunakan saat uji validasi media sehingga dari data tersebut, peneliti dapat mengetahui kelayakan media "SUPERINDO". Beberapa aspek yang dinilai di antaranya yaitu tampilan media, kesesuaian media dengan materi, dan penggunaan media; 2) Data ahli materi didapatkan dari ahli materi yang sudah dipilih peneliti. Data ahli materi berisikan validasi materi apakah materi yang digunakan sudah sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran; 3) Data kuesioner didapatkan setelah melakukan implementasi media saat proses pembelajaran. Dari data kuesioner akan mendapatkan hasil respon dan kepuasan siswa terhadap media yang telah digunakan.

Terjadinya salah persepsi antara peneliti dan pembaca bisa saja terjadi di dalam sebuah penelitian. Untuk menghindari terjadinya hal tersebut, maka peneliti memberikan batasan dan juga membantu peneliti serta pembaca untuk lebih memahami maksud dari penelitian yang dilakukan. Adapun batasan-batasan tersebut yaitu: 1) Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak penggunaan media pembelajaran "SUPERINDO" jika diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran; 2) Media "SUPERINDO" merupakan sebuah media pembelajaran berbasis visual yang digunakan untuk memudahkan dan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran IPS tentang peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN; 3) Materi

peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN merupakan salah satu materi pelajaran IPS yang terdapat pada kelas VI sekolah dasar.

Untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyiapkan beberapa instrument pengumpulan data. Terdapat beberapa instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang relevan sehingga diperoleh hasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Pertama adalah lembar kuesioner yang mana sifat jawaban yang diberikan pada lembar kuesioner ini adalah tertutup yaitu peneliti telah memberikan pilihan jawaban yang terdiri atas pernyataan setuju dan tidak setuju atas jawaban dari pertanyaan yang sudah dibuat. Siswa hanya memberikan jawaban berupa checklist di kolom yang sudah disediakan dengan skala nilai 1-4. Jawaban yang dipilih harus sesuai dengan apa yang mereka alami dan peroleh selama menggunakan media pembelajaran "SUPERINDO". Untuk hasil layak tidaknya media tersebut, dapat dilihat melalui skor dari jawaban siswa.

Kedua adalah lembar validasi materi. Lembar ini digunakan untuk menilai materi peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran "SUPERINDO". Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, materi akan dicek terlebih dahulu oleh validator yang ahli di bidang materi. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian dan ketepatan konsep serta materi dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kebutuhan, serta karakteristik siswa. Lembar validasi materi ini menggunakan pertanyaan dengan jawaban tertutup yang mempunyai skor dengan skala 1-4. Validator akan menchecklist pernyataan yang dipilih dengan memberikan skor 1-4. Jawaban yang diberikan oleh validator akan menunjukkan seberapa sesuai materi yang dibuat peneliti untuk pembelajaran.

Ketiga yaitu lembar validasi media. Lembar validasi media ini digunakan untuk menunjukkan apakah media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak dan berkualitas untuk pembelajaran, sehingga sebelum diimplementasikan peneliti terlebih dahulu memvalidasinya. Beberapa aspek yang menjadi penilaian dalam lembar ini yaitu tampilan, kesesuaian dengan materi, petunjuk penggunaan, dan lain sebagainya. Sistem penilaian lembar validasi media ini sama dengan lembar validasi materi yaitu menggunakan pertanyaan dengan jawaban tertutup yang mempunyai skor dengan skala 1-4. Validator akan menchecklist pernyataan yang dipilih dengan memberikan skor 1-4. Jawaban yang diberikan oleh

validator akan menunjukkan seberapa layak media yang dibuat peneliti untuk pembelajaran.

Berikut merupakan skala nilai yang digunakan dalam instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, dan kuesioner siswa berdasarkan struktur dan bentuk dari skala *likert* yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Pengukuran Skala *Likert*

| Kriteria | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Kurang (SK) | 1 |
| Kurang (K) | 2 |
| Baik (B) | 3 |
| Sangat Baik (SB) | 4 |

(Sugiyono, 2016)

Data dengan bentuk rating scale digunakan peneliti dalam melakukan analisis di penelitian ini dengan responden yang menjawab instrumen dengan jawaban kuantitatif berupa skor. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil data dari validasi ahli media dan ahli materi kemudian diolah menggunakan metode deskriptif persentase dengan rumus.

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times N} \times 100\%$$

(Slamet, 2020 : 53)

Dari penggunaan rumus tersebut, dihasilkan taraf keberhasilan media "SUPERINDO" yang sesuai dengan tingkat keberhasilan produk dimana mengacu pada kriteria dari hasil validasi seperti di bawah ini.

Tabel 2. Persentase Kriteria Hasil Validasi

| Penilaian | Kriteria |
|----------------------------|---------------------------------|
| $75\% \leq PSP \leq 100\%$ | Valid tanpa revisi |
| $50\% \leq PSP \leq 75\%$ | Valid dengan revisi ringan |
| $25\% \leq PSP \leq 50\%$ | Belum valid dengan revisi berat |
| $PSP \leq 25\%$ | Tidak valid |

Hasil respon pengguna didapatkan dari persentase jawaban kuesioner yang telah disebarkan kepada siswa kelas VI sekolah dasar. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan dari tiap jawaban. Data hasil jawaban kuesioner yang sudah terkumpul dapat diolah dengan metode deskriptif persentase dengan rumus.

$$PSP = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Jawaban Ideal Setiap Aspek} \times N} \times 100\%$$

(Slamet, 2020 : 53)

$$PSA = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah Aspek} \times N} \times 100\%$$

(Slamet, 2020 : 53)

Untuk menghitung data yang sudah diperoleh, dapat menggunakan rumus di atas karena lebih memudahkan peneliti untuk mengukur tingkat kelayakan media “SUPERINDO”. Kriteria yang digunakan peneliti untuk mengukur tingkat keberhasilan produk dari jawaban kuesioner yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. Persentase Kriteria Respon Pengguna

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tahapan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran “SUPERINDO” materi peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN ini ada lima (5) tahapan yang mana model ini termasuk ke dalam model pengembangan ADDIE dan tahapan tersebut diantaranya yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dimana penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan suatu produk dan juga menyempurnakan produk tersebut. Jenis dan model penelitian ini dipilih karena penelitian ini termasuk ke dalam penelitian yang relatif empiris, rasional, dan sistematis yang mana sifat tersebut cocok dengan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan tetap menggunakan lima tahapan yang sudah disebutkan tanpa dilakukan modifikasi karena tahapan penelitian sudah sesuai dengan prosedur penelitian di lapangan.

Dari penjelasan mengenai tahapan penelitian yang sudah dijelaskan di atas, berikut merupakan tahapan penelitian pengembangan model ADDIE disertai dengan penjelasan dari masing-masing tahapan berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran “SUPERINDO” sebagai berikut.

Tahapan pertama pada penelitian pengembangan ini yaitu tahap analisis. Pada tahapan ini, peneliti memulai prosedur penelitian dengan mendatangi SD Negeri Jatikalang Desa Jatikalang Kecamatan Prambon Kabupaten Sidoarjo sebagai lokasi penelitian dan melakukan wawancara dengan guru kelas VI sebagai pemegang kegiatan belajar mengajar di kelas VI. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS materi peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN. Didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran mata pelajaran IPS materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN hanyalah buku tematik dan buku pegangan guru mata pelajaran IPS. Dari hal tersebut muncul permasalahan yang dihadapi oleh siswa seperti aktivitas pembelajaran yang menurut mereka tidak lagi menarik, terkesan monoton apabila hanya mengandalkan materi dari buku, strategi pembelajaran yang rata-rata umumnya hanya menggunakan metode ceramah, dan keaktifan siswa yang terkesan menurun. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara terhadap Guru Kelas VI yang sudah dilakukan oleh peneliti dan melakukan wawancara kecil kepada siswa Kelas VI yang mengatakan bahwa pembelajaran IPS materi ini membosankan karena kurangnya inovasi dan penggunaan media yang mumpuni dalam aktivitas pembelajaran. Semua hal yang telah disebutkan menjadi tugas dan evaluasi bagi guru kelas guna meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Media yang ada seperti buku siswa dan buku guru dianggap kurang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Hal tersebutlah yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa bosan dan ditakutkan materi yang diajarkan akan tidak diterima secara sempurna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang sama dialami oleh beberapa peneliti seperti Ria Syafa Atun (Mahasiswi PGSD UNY) dan Mohammad Zaenal Faiz (Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Semarang) yang mana mereka menemukan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar seperti karakteristik siswa tidak sesuai dengan materi yang terdapat pada buku pembelajaran, kurangnya konsentrasi siswa selama pembelajaran, strategi pembelajaran dan penyampaian materi yang kurang terstruktur, dan pembelajaran hanya menggunakan buku yang kurang menarik semangat dan keaktifan siswa. Dari kedua peneliti tersebut, mereka mencetuskan penggunaan media

pembelajaran untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. Media tersebut berupa papan kantong dan saku yang telah diuji cobakan sehingga dapat efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Setelah melakukan analisis, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap analisis dan permasalahan yang ditemukan. Dalam proses evaluasi ini, peneliti dibantu oleh dosen pembimbing dengan hasil bahwa permasalahan yang telah ditemukan dapat digunakan sebagai bahan penelitian. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan serta melihat permasalahan yang telah ditemukan di SD Negeri Jatikalang, peneliti ingin menunjukkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN mudah dipahami dan dihafalkan menggunakan suatu media pembelajaran yaitu Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO). Dengan adanya media tersebut, diharapkan permasalahan yang terjadi dapat teratasi.

Tahapan berikutnya yaitu tahap mendesain media pembelajaran. Sebelum mendesain produk, terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan pada media yang akan dibuat akan poin apa saja yang akan ditunjukkan pada media tersebut. Perencanaan pertama yaitu pemilihan bahan. Jika dilihat dari kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Jatikalang yang mana sudah dilaksanakan pembelajaran tatap muka secara *full*, maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran visual yang dapat langsung digunakan secara nyata oleh siswa agar memudahkan pemahaman dari siswa sendiri. Oleh sebab itu, media ini menggunakan bahan kertas karena terjangkau dan dalam pembuatannya medianya tidak membutuhkan waktu yang lama.

Untuk alas dari media ini menggunakan kertas manila yang dibentuk sedemikian rupa menyerupai baju seragam sekolah dasar berwarna putih. Pada bagian atas dari media "SUPERINDO" terdapat identitas media meliputi nama media beserta materi yang dituangkan pada media. Selanjutnya untuk di bawah nama dan materi media, terdapat banyak saku-saku contoh peran yang ditempelkan pada kertas alas dan dibentuk sedemikian rupa seperti saku seragam sekolah dan diberi lubang tempat menaruh bidang yang sesuai dengan contoh peran tersebut. Saku tersebut dibuat berwarna-warni untuk menarik minat siswa.

Di bagian bawah dari berbagai contoh peran, terdapat origami kertas berisi cara menggunakan media "SUPERINDO" ini agar siswa tidak kesulitan dalam mengoperasikannya. Di sebelah origami tersebut, terdapat satu kantong berbentuk 3 dimensi yang mana itu merupakan tempat bidang-bidang peran Indonesia

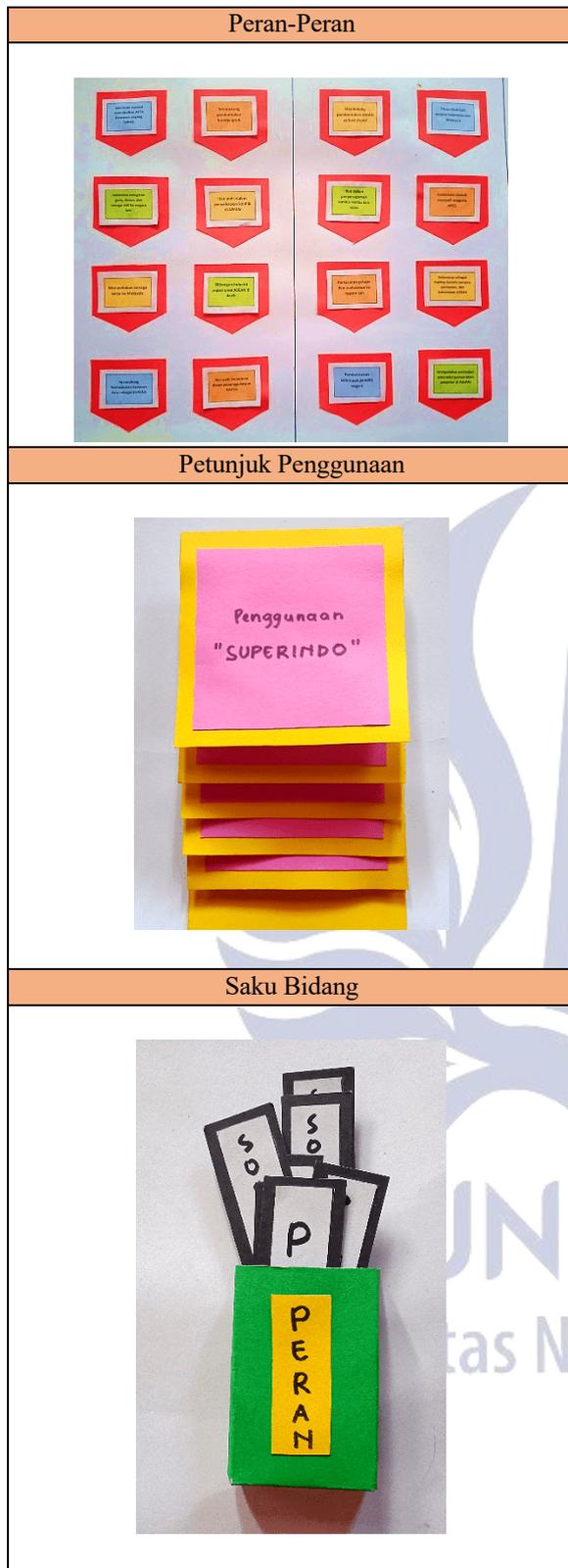
yang dibuat sejumlah contoh peran yang telah ditempel tadi. Bidang-bidang tersebut meliputi bidang ekonomi, politik, pendidikan, dan sosial budaya.

Setelah melakukan tahap mendesain dan perencanaan, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap hasil desain dibantu oleh dosen pembimbing yang mana perencanaan dari media ini sudah bagus dan dilanjutkan untuk tahap pengembangan media.

Tahapan yang ketiga yaitu tahap pengembangan produk. Tahapan ini merupakan tahapan dimana peneliti merealisasikan apa yang sudah didesain dan direncanakan pada tahap sebelumnya. Setelah produk dari media ini direalisasikan, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang akan memvalidasi terkait dari materi dan media yang telah dibuat. Berikut merupakan contoh gambaran media "SUPERINDO".

Tabel 4. Tampilan Media "SUPERINDO"





Setelah media “SUPERINDO” telah direalisasikan, selanjutnya dilakukan tahapan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan melalui validasi materi oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media. Untuk validator materi dan media dilakukan oleh satu orang validator yaitu Bapak Hendrik Pandu Paksi,

S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya rumpun Pendidikan Kewarganegaraan. Validasi materi bertujuan untuk menilai beberapa aspek meliputi kesesuaian dan ketepatan konsep serta materi dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kebutuhan, serta karakteristik siswa. Untuk validasi media sendiri bertujuan untuk menunjukkan apakah media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak dan berkualitas untuk pembelajaran, sehingga sebelum diimplementasikan peneliti terlebih dahulu memvalidasinya. Beberapa aspek yang menjadi penilaian dalam lembar ini yaitu tampilan, kesesuaian dengan materi, petunjuk penggunaan, dan lain sebagainya. Beberapa aspek yang telah disebutkan tadi dikembangkan menjadi 10 pertanyaan untuk validasi materi dan 17 pertanyaan untuk validasi media.

Hasil validasi materi oleh validator ahli materi yaitu Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd diperoleh nilai sejumlah 31 dari skor maksimal 40 yang dengan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{PSP} &= \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times \text{N}} \times 100\% \\ &= \frac{31}{40} \times 100\% \\ &= 77,5\% \end{aligned}$$

Dari hasil persentase validasi materi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa dalam media “SUPERINDO” tentang materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN dinyatakan valid tanpa revisi. Namun ada beberapa masukan dan saran untuk pembenahan media “SUPERINDO” ini bahwa alangkah lebih baik jika ditambahkan *handout* materi sebagai bahan latihan dan belajar siswa.

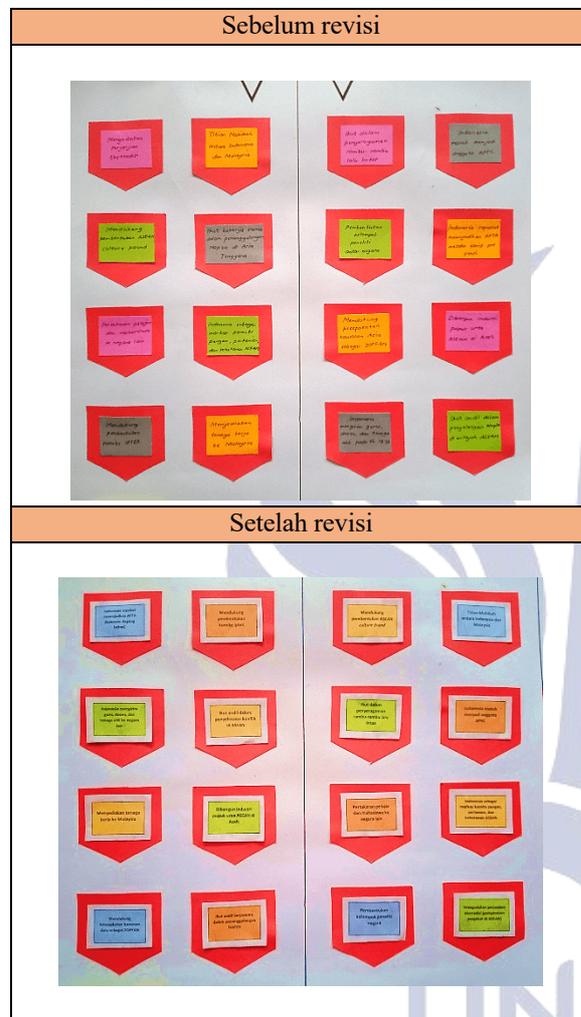
Hasil validasi media diperoleh nilai sejumlah 57 dari skor maksimal 68 yang dengan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{PSP} &= \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times \text{N}} \times 100\% \\ &= \frac{57}{68} \times 100\% \\ &= 83,8\% \end{aligned}$$

Dari hasil persentase validasi media yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa dalam media “SUPERINDO” tentang materi peran-peran Indonesia

di berbagai bidang dalam ASEAN dinyatakan valid tanpa revisi. Namun ada beberapa masukan dan saran untuk membenahan media “SUPERINDO” ini bahwa sebaiknya tulisan diketik yang semula ditulis tangan. Berikut revisi dari Bapak Hendrik Pandu Paksi.

Tabel 5. Revisi dari Ahli Media



Setelah tahap pengembangan ini selesai dilaksanakan, selanjutnya dilakukan evaluasi pengembangan. Evaluasi pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan revisi atas saran dan masukan dari validator ahli media dan ahli materi sesuai yang sudah dipaparkan di atas. Seluruh hasil yang diperoleh dari validasi materi dan validasi media tersebut menyatakan bahwa hasil dari validasi dinyatakan valid.

Tahapan yang keempat yaitu implementasi atau proses uji coba media “SUPERINDO” yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas VI SD Negeri Jatikalang. Uji coba media ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 12 Maret 2022 pada pukul 09.00 WIB. Sebelum dilakukan uji coba, terlebih dahulu Bu Fitri selaku guru

kelas VI memberitahukan kepada siswa bahwa akan dilaksanakan pembelajaran yang akan peneliti lakukan dengan bantuan sebuah media pembelajaran dan siswa bersedia mengikuti pembelajaran tersebut dengan senang hati.

Total siswa kelas VI SD Negeri Jatikalang berjumlah 30 siswa, namun yang hadir pada hari tersebut berjumlah 25 siswa, 5 siswa diantaranya izin tidak dapat hadir. Persiapan dan pelaksanaan uji coba media ini lebih kurang berlangsung selama 2 jam pelajaran karena keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah yang masih terikat dengan peraturan tentang waktu tatap muka ketika di sekolah. Uji coba ii dilakukan di ruang kelas VI SD Negeri Jatikalang dengan tetap patuh pada protokol kesehatan dimana semua siswa menggunakan masker, kecuali peneliti yang sedang menjelaskan materi dapat melepas masker. Pada saat persiapan, guru kelas masuk untuk mengkondisikan kelas. Lalu untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya diserahkan penuh kepada peneliti.

Selama proses uji coba, siswa dengan aktif masuk ke dalam pembelajaran. Di awali dengan peneliti menjelaskan materi yang berhubungan dengan media “SUPERINDO” dan dipancing dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana untuk menggali pengetahuan awal siswa. Banyak di antara mereka yang sudah dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan pemancing dan ada beberapa kesempatan dimana siswa berebut untuk menjawab walaupun pada awalnya mereka merasa malu. Selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai media pembelajaran yang telah dibawa. Peneliti juga menjelaskan cara penggunaan dari media tersebut. Saat pengimplementasian media “SUPERINDO”, siswa awalnya ragu untuk mencoba sehingga untuk memancing semangat siswa, terlebih dahulu peneliti menunjuk satu siswa untuk maju ke depan mencoba media ini. Setelah itu ada banyak siswa yang mau mencoba media “SUPERINDO”. Kegiatan pembelajaran berlangsung aktif dan siswa pun bersemangat dengan dibumbuhi candaan dari peneliti dan beberapa siswa agar kelas tidak terkesan monoton. Namun di sisi lain, terdapat ± 2 siswa yang dari awal masuk sudah terlihat tidak bersemangat. Setelah ditelusuri melalui guru kelas VI, dimana kedua siswa tersebut memang sedikit lambat dalam menerima pelajaran. Proses uji coba ini berlangsung lebih kurang selama 60 menit.

Setelah uji coba media “SUPERINDO” selesai dilaksanakan, selanjutnya siswa diberikan lembar kuisioner tentang media “SUPERINDO” agar melalui kuisioner tersebut, peneliti dapat mengetahui

respon dan kepuasan siswa melalui penggunaan media untuk mengetahui seberapa tingkat kepuasannya. Pada lembar kuisioner siswa, terdapat 10 pertanyaan yang akan dijawab siswa. Siswa hanya akan memberi tanda *checklist* sesuai dengan skala penelitian dari 1-4. Siswa mengisi kuisioner ini sesuai dengan keadaan dan perasaan mereka ketika melakukan pembelajaran dan menggunakan media “SUPERINDO”.

Hasil dari kuisioner siswa ini diukur dengan menggunakan skala *likert* dari masing-masing kuisioner setiap siswa dan mendapatkan skor seluruh siswa yaitu 2325, dari skor total yaitu 2500. Untuk hasil persentasenya yaitu sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{PSP} &= \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times \text{N}} \times 100\% \\ &= \frac{2325}{2500} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Dari hasil persentase kuisioner siswa terhadap penggunaan media “SUPERINDO” materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN, media pembelajaran ini telah valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melakukan tahap implementasi atau uji coba media pembelajaran, tahapan terakhir yang dilakukan yaitu evaluasi. Evaluasi disini peneliti melakukan revisi dari hasil kuisioner siswa mengenai media “SUPERINDO” dimana mereka mengatakan bahwa tulisan yang ada pada media kurang besar. Maka dari itu, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media “SUPERINDO” supaya siswa kelas VI yang membutuhkan media pembelajaran ini dapat memanfaatkannya secara optimal.

PEMBAHASAN

Proses penggunaan media pembelajaran “SUPERINDO” ini dilatarbelakangi adanya beberapa permasalahan yang terjadi di SD Negeri Jatikalang. Guru hanya menyampaikan materi lewat buku ajar siswa sehingga suasana kelas menjadi tidak aktif sehingga muridpun merasa bosan. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mewujudkan situasi dan suasana dalam belajar yang efektif (Sudjana, 2019:23).

Media pembelajaran yang dipakai oleh guru pada pokok bahasan ini yaitu media Saku Unik Peran Indonesia “SUPERINDO” yang tujuannya untuk mengelompokkan peran-peran yang telah dilakukan Indonesia terhadap ASEAN sesuai dengan bidang masing-masing. Pada kegiatan tersebut akan

melibatkan aktivitas siswa di dalamnya sehingga materi akan membentuk aktivitas nyata sehingga akan terjadi aktivitas pembelajaran (Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, 2020:17).

Media “SUPERINDO” didesain dengan menggunakan bahan dasar kertas. Alasan peneliti memilih bahan ini karena bahan yang terjangkau dan dapat ditemukan dimana-mana dan cara pembuatannya tidak susah, tidak memerlukan begitu banyak waktu dan biaya. Biaya ini menjadi salah satu pertimbangan penting dalam memilih media pembelajaran apalagi dengan ditambah konsultasi dengan pakar (Bates, 2019:480). Pemilihan *font* dan warna pada media ini menggunakan *font* yang biasa orang gunakan yaitu *Times New Roman* karena *font* tersebut terkesan jelas dan biasa ditangkap oleh mata dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk dari media yang menyerupai baju seragam sekolah dasar juga akan menarik perhatian siswa. Penggunaan media ini dapat dikatakan cukup mudah yaitu dengan mencocokkan masing-masing bidang pada kotak peran yang tersedia. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bates (dalam Hamdan Husein, 2020:19) yang menerangkan bahwa media pembelajaran harus mempertimbangkan kemudahan dalam proses penggunaan atau bisa disebut *ease of use*.

Proses pengembangan media didapatkan setelah melalui proses mendesain media yang mana hasil desain akan direalisasikan ke dalam bentuk nyata dimana selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media apakah media tersebut layak digunakan atau tidak. Hasil media “SUPERINDO” menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ini sebagai bentuk evaluasi apabila terdapat masukan dan saran untuk perbaikan media yang telah dibuat secara formatif dan sumatif (Gustafson dalam Muhammad Yaumi, 2018:83).

Pada proses uji coba dan hasil dari kuisioner siswa mengenai penggunaan media “SUPERINDO” menunjukkan bahwa sebagian besar dari jumlah siswa kelas VI beranggapan bahwa media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran apalagi untuk mengingat peran-peran Indonesia yang lumayan banyak. Mereka mengatakan bahwa media ini membawa kesenangan tersendiri dalam belajar, belajar tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan, dan keaktifan siswa yang ditunjukkan pada saat menebak peran yang sesuai hingga sampai saling ditimpali dengan siswa yang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton dalam Hayes (2017) yang mana jika siswa menunjukkan keaktifan dan perhatiannya maka hal tersebut menandakan bahwa minat belajar mereka meningkat dan akan muncul rasa senang yang ditandai

dengan perubahan tingkah laku, baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media pembelajaran “SUPERINDO” akan sangat membantu dalam aktivitas pembelajaran dan pada akhirnya siswa dapat dengan mudah mengelompokkan dan menghafal peran-peran Indonesia dalam ASEAN. Dalam penggunaan media pembelajaran “SUPERINDO” terdapat beberapa kelebihan diantaranya: 1) Cara penggunaan media yang mudah dipahami karena tidak melibatkan internet; 2) Media dapat dilihat dan dipegang secara nyata sehingga siswa dengan mudah menggunakan; 3) Menambah tingkat pemahaman dan penghafalan siswa mengenai peran-peran Indonesia di ASEAN. Untuk kelemahan penggunaan media “SUPERINDO”, yaitu: 1) Media terbuat dari kertas sehingga rawan robek dan akan rusak jika terkena air; 2) Jika tidak disimpan di tempat aman dan diposisikan sebagaimana mestinya, media akan rawan terlipat dan rusak.

Dari keseluruhan hasil mulai dari validasi materi, validasi media, hingga hasil kuisioner siswa terhadap media Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO) materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Menurut hasil, media “SUPERINDO” dapat meningkatkan antusias, semangat, dan minat siswa untuk mempelajari salah satu materi Mata Pelajaran IPS ini. Dengan adanya bantuan media ini, siswa lebih mudah menghafal berbagai peran yang dikontribusikan oleh Indonesia di kanca ASEAN sebagai salah satu anggota di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta pengembangan terhadap media Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO) materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Telah dihasilkan sebuah media pembelajaran visual yaitu media Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO) materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN dengan model pengembangan ADDIE yang telah dilakukan dengan menyelesaikan lima tahapan penelitian; 2) Media pembelajaran “SUPERINDO” telah melalui uji validitas materi dari ahli materi dan validitas media dari ahli media dimana validator

tersebut berkriteria telah menempuh pendidikan sekurang-kurangnya pendidikan S2 dan sudah ahli dalam bidangnya. Hasil validasi materi oleh ahli materi diperoleh skor 31 dari total skor 40 yang jika dipresentasikan menjadi 77,5% telah dinyatakan “valid tanpa revisi”. Untuk hasil validasi media oleh ahli media diperoleh skor 57 dari total skor 68 yang jika dipresentasikan menjadi 83,8% telah dinyatakan “valid tanpa revisi”; 3) Respon siswa kelas VI SD Negeri Jatikalang sejumlah 25 orang siswa melalui hasil kuisioner dalam proses uji coba menghasilkan skor 2325 dari total skor 2500 yang jika dipresentasikan menjadi 93% dimana media “SUPERINDO” dinyatakan “valid dan sangat layak digunakan”.

Saran

Dari pengembangan media Saku Unik Peran Indonesia (SUPERINDO) materi peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN ini, peneliti memiliki beberapa saran di antaranya: 1) Perlu adanya penelitian lanjutan mengenai pengembangan media “SUPERINDO” tekhusus bagi siswa yang mempunyai permasalahan di bidang pelajaran IPS materi peran Indonesia di ASEAN; 2) Perlu adanya penyempurnaan terhadap media “SUPERINDO” agar penggunaannya lebih optimal dan tetap mengikuti perkembangan zaman; 3) Guru dan siswa perlu untuk memiliki media “SUPERINDO” ini untuk menguasai dan menghafalkan peran-peran Indonesia di berbagai bidang dalam ASEAN agar dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astaini, Novi. 2018. *Pengaruh Media Papan Flannel Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. 5(2) No. 317-325.
- Atun, R.S. 2016. *Pengembangan Media Kartun IPA Pokok Bahasan Gaya Magnet Kelas V di SD Negeri 1 Sekarsuli*. BASIC EDUCATION, 5(1), 38-45
- Darmadi, Hamid. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*. : AnImage
- Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. 2019. *Pengembangan Media Papin dan Kaja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 3(1), 26-30.
- Faridha, Dyan. 2017. *Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon dengan Model Omeake untuk*

- Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Tanya Siswa Kelas V SDN Sukoanyar 01 Malang.* Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol. 3(2) No. 424-428.
- Faturrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamid, M. A., dkk. 2020. *Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis.
- Iyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Kustandi, C. & Dasrmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif.* Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Miftahul, Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Malang: Pustaka Pelajar.
- Nurrita Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Ilmu-Ilmu Al Quran, Hadist, Syariah, Dan Tarbiyah: Vol 3(1) No. 171.
- Permadi, Y. A., dkk. 2021. *Pengantar Pendidikan.* Yayasan Kita Menulis.
- Prasetyono, Tri. 2019. *Mengenal ASEAN dan Negara-negaranya.* Semarang: Alprin.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyana, Cipi. 2012. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Seminar, Minar. 2018. *Pengembangan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak.* Jurnal UPMK: Vol. 4 No.76-81.
- Setiawati, Tanti. 2019. *Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. 6(1) No. 163-174.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta : Kencana Predanamedia Group.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning.* Yogyakarta : Deepublish CV. Budi Utama.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS.* Yogyakarta: Garudhawaca
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudaryono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Kencana Predanamedia Group.
- Sugiyono. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, M. R. & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran.* Jember: CV. Pustaka Abadi.
- Yusuf, A. M. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Jakarta: Kencana
- Zarida, D., Akhyar, o., & Wardhani, R. R. A. A. K. 2019. *Pengembangan Media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MA Audhatussyubban.* Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia, Vol. 2(2).