

**PENGEMBANGAN MEDIA KANORAYA DALAM PEMBELAJARAN SUBTEMA
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS 4 SDN KARANGTENGAH 4 NGAWI**

Nadira Elsa Gusnia

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : nadira.18038@mhs.unesa.ac.id

Drs. Supriyono, M.M

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media kanoraya merupakan sebuah media pembelajaran berupa kartu permainan yang di dalamnya memuat berbagai macam keberagaman budaya di Indonesia. Dengan menggunakan media kanoraya diharapkan kegiatan pembelajaran mengenai materi keberagaman budaya Indonesia bisa terlaksana lebih menyenangkan dan lebih efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu kanoraya. Selain itu tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui apakah media kanoraya ini valid dan efektif jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada uji validasi media Kanoraya mendapatkan presentase skor sebesar 85,88% dan uji validasi materi pada media Kanoraya mendapatkan presentase skor sebesar 94,28%. Sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media Kanoraya masuk ke dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Kemudian berdasarkan rata – rata nilai siswa dalam mengerjakan soal pre test dan post test terlihat adanya kenaikan rata – rata nilai yaitu dari 62,75 menjadi 67,87. Selain itu jumlah siswa yang nilainya dapat menjangkau KKM juga meningkat, yaitu dari 12 menjadi 21. Kemudian berdasarkan penghitungan presentase keefektifan, media Kanoraya mendapatkan skor 63,63%. Berdasarkan hasil tersebut setelah dicocokkan dengan tabel keefektifan media, maka media Kanoraya dapat dikatakan efektif.

Kata Kunci: Media, Kanoraya, Pembelajaran.

Abstract

Kanoraya is a learning media in the form of playing card in which there are various kinds of cultural diversity in Indonesia. By using Kanoraya it is hoped that learning activities can be more interesting and effective. The purpose of this research is to produce a learning media product, named Kanoraya. Besides that, the purpose of this research is to find out whether Kanoraya is valid and effective if used in learning activities. The Kanoraya media validation test got a score percentage of 85,88% and the material validation test on Kanoraya media got a score percentage of 94,28%. So based on the results it can be said that Kanoraya media is in the category of very feasible to be implemented. Then based on the average score of students in working on the pre test and post test questions, it can be seen that there is an increase in the average score from 62,75 to 67,87. In addition, the number of students whose scores can reach KKM has also increased, from twelve to twenty one. Then based on results of calculating the percentage of effectiveness of media Kanoraya, the results were 63,63%. Based on the effectiveness table shows that Kanoraya media is effective.

Keywords: Media, Kanoraya, Learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi dua arah antara seorang guru dengan muridnya. Berdasarkan peraturan perundang – undangan yang berlaku di Indonesia, dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di SD / MI dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran tematik terpadu. Menurut Mamat SB, dkk (2005 : 5) model pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan mengelola

pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembelajaran yang disebut dengan tema. Sebagai contoh, pada tema Indahnya Kebersamaan terdapat beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan menjadi satu. Salah satu contoh tema yang dipelajari di kelas empat adalah tema Indahnya Kebersamaan. Salah satu subtema yang ada pada tema tersebut adalah subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Dalam subtema terdapat 6 pembelajaran. Dalam subtema

Keberagaman Budaya Bangsa terdapat beberapa mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, SBdP, IPA, IPS, dan PJOK.

Dalam kegiatan pembelajaran tematik ini diharapkan para siswa menjadi lebih aktif. Hal tersebut dikarenakan siswa menjadi pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk lebih mampu meningkatkan kreativitasnya dalam memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan peran guru pada abad ke 21 yaitu “Teachers play as a significant role in helping student develop 21st century skills by applying methods that increase student’s abilities” (Alismail & McGuire, 2015). Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa guru berperan penting membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad 21 dengan menerapkan berbagai metode yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individual atau kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistic, otentik, dan bermakna (T. Raka Joni : 1996 dalam Ibadulah Malawi, dkk : 2017). Siswa diharapkan tidak hanya mampu mengetahui atau memahami materi pembelajaran saja, tetapi juga belajar untuk melakukan sesuatu hal yang positif yang diajarkan dalam pembelajaran. siswa juga belajar untuk menjadi sesuatu yang baik sesuai dengan kemampuan dan kemampuan siswa. Siswa juga diharapkan mampu belajar untuk mampu bersosialisasi dengan warga sekolah lainnya sehingga mereka mampu untuk hidup bersama dengan orang lain. Hal tersebut sesuai dengan empat pilar pendidikan yang dikemukakan oleh UNESCO. Sehingga berdasarkan hal – hal tersebut dapat diketahui betapa pentingnya model pembelajaran tematik diterapkan.

Terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan pada pembelajaran tematik. Menurut Rusman dalam Prastowo Andi (2019) terdapat beberapa kelebihan dari pembelajaran tematik. Yang pertama adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tematik sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan usia pada anak – anak yang duduk di bangku sekolah dasar. Yang kedua adalah kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa, sehingga materi pelajaran yang mereka pelajari akan bertahan lebih lama di dalam ingatan mereka. Kemudian yang ketiga adalah dengan pembelajaran

tematik kemampuan siswa akan jauh lebih berkembang baik dari kemampuan berpikir maupun bersikapnya. Yang selanjutnya adalah kegiatan pembelajaran tematik sesuai dengan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga hal ini lebih memudahkan siswa untuk memahami situasi permasalahan yang berkembang di pembelajaran. selain itu dengan menggunakan pembelajaran tematik jiwa sosial dalam diri siswa menjadi lebih berkembang karena dalam kegiatan pembelajaran siswa terbiasa untuk berkomunikasi dengan teman atau guru dalam memecahkan beberapa permasalahan yang berkembang di pembelajaran yang pastinya juga telah disesuaikan dengan permasalahan yang berkembang di masyarakat.

Selain kelebihan, pembelajaran tematik juga memiliki kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik adalah rumitnya proses pelaksanaannya. Kesulitan tersebut terletak pada proses perencanaan dan proses evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan tidak hanya untuk mengukur hasil dari kegiatan pembelajaran, tetapi juga untuk menilai keseluruhan proses pembelajaran tersebut berjalan. Sehingga kegiatan pembelajaran tematik harus dilakukan sesuai dengan karakteristiknya. Hal tersebut perlu dilakukan guna mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tematik.

Terdapat beberapa tujuan dari dilakukannya kegiatan pembelajaran tematik. Dengan menggunakan model pembelajaran tematik terpadu maka kegiatan pembelajaran telah dibatasi dengan tema yang telah ditentukan sehingga pembahasan tidak dapat melebar keluar dari tema. Pemahaman siswa terhadap konsep materi pelajaran juga akan meningkat. Hal ini dikarenakan siswa memahami beberapa konsep mata pelajaran pada waktu yang bersamaan. Kegiatan pembelajaran juga akan berkesan bagi siswa sehingga materi pelajaran yang diajarkan akan mampu bertahan jangka panjang dalam ingatan siswa. Siswa juga akan menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran tidak hanya sebatas mendengarkan ceramah dari guru, tetapi siswa yang aktif melakukan berbagai kegiatan seperti menulis, membaca, bertanya, dan mempraktikkan sesuatu. Selain itu, guru juga bisa menghemat waktunya. Hal tersebut karena beberapa materi pelajaran dengan pembahasan yang sama dapat disampaikan dalam waktu yang bersamaan.

Banyaknya hal – hal yang harus dipelajari oleh siswa, maka kegiatan pembelajaran harus berlangsung dengan lancar dan tujuan pembelajaran

harus tercapai. Agar tujuan pembelajaran bisa tercapai, maka materi pembelajaran harus tersampaikan dengan baik. Dalam pembelajaran, seorang guru membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih sempurna (Kustandi dan Sutjipto 2011 : 9). Berdasarkan pernyataan tersebut maka menjadi dasar bahwa kehadiran media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang baik bagi siswa maupun guru. Menurut Gagne and Briggs (1974) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga minat siswa untuk belajar juga dapat meningkat. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran yang inovatif maka membuktikan bahwa kemampuan serta kekreatifan seorang guru menjadi lebih baik.

Terdapat beberapa manfaat yang didapat jika media pembelajaran dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk mengkonkritkan materi pelajaran. Terutama untuk siswa yang berada di kelas rendah yang kemampuan analisisnya masih rendah, maka sangat diperlukan media pembelajaran untuk membuat materi menjadi nyata. Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik di mata para siswa. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Misalnya dalam kegiatan pembelajaran materi keberagaman budaya, guru dapat menampilkan beberapa bentuk keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Hal ini dapat membuat siswa mengetahui keberagaman budaya di Indonesia tanpa harus mengunjungi daerah asal kebudayaan tersebut.

Media pembelajaran dapat menghindarkan siswa dari salah tafsir. Bila guru hanya menjelaskan tanpa adanya media pembelajaran, penafsiran antara siswa satu dengan lainnya sering kali berbeda. Namun dengan hadirnya media pembelajaran hal tersebut dapat diatasi dengan baik. Manfaat media pembelajaran yang selanjutnya adalah guru dapat

menyesuaikan berbagai macam gaya belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Misalnya jika terdapat siswa yang lemah jika dijelaskan dengan suara guru, maka guru bisa menggunakan media pembelajaran berupa audio visual atau dengan media berupa visual sehingga pembelajaran lebih mudah ditangkap. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Apabila pembelajaran di kelas berjalan lancar sesuai dengan apa yang direncanakan guru maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai akan lebih mudah dicapai.

Namun berdasarkan pengamatan saya dalam kegiatan pembelajaran di kelas 4A SDN Karangtengah 4 Ngawi, guru masih kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Mengingat peran media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar, sebaiknya guru lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Maulana Wiyanto (2017) adalah media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer. Sebagai contoh inovasi yang juga menjadi topik dalam penelitian ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tema Indahny Keberagaman subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Kegiatan pembelajaran dengan materi keberagaman budaya sering kali diajarkan hanya dengan menggunakan media berupa buku pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa sering kali diminta untuk mengamati atau menghafalkan tabel – tabel yang berisi gambar – gambar keberagaman budaya. Kegiatan pembelajaran seperti itu terkadang dapat membuat siswa bosan, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan guru akan lebih sulit diterima oleh siswa.

Salah satu contoh karya inovasi dari media pembelajaran adalah media pembelajaran Kanoraya. Kanoraya merupakan singkatan dari Kartu Uno Keberagaman Budaya. Kanoraya merupakan media pembelajaran pengembangan dari kartu permainan Uno. Menurut Rohrig (2005), UNO merupakan sebuah permainan keluarga yang cukup terkenal di dunia dengan peraturan yang tidak rumit sehingga mudah untuk dimainkan oleh siapapun dengan usia di

atas tujuh tahun. Permainan kartu UNO ini sudah ada sejak tahun 1971. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan kartu UNO menjadi sebuah kartu permainan yang mengedukasi yang kemudian diberi nama Kanoraya. Media pembelajaran Kanoraya merupakan sebuah kartu permainan yang berisikan keberagaman budaya yang ada di Indonesia seperti tarian tradisional, alat music tradisional, pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas. Selain keberagaman budaya, dalam Kanoraya juga terdapat kategori kartu pertanyaan. Kanoraya terdiri dari beberapa warna yaitu merah, pink, biru tua, biru muda, hijau tua, hijau muda, ungu, kuning, coklat, dan hitam. Cara bermain kartu ini sama dengan cara bermain kartu Uno, yakni dimainkan secara berkelompok dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media Kanoraya ini diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup. Pembelajaran juga diharapkan mampu berjalan tanpa adanya kebosanan bagi siswa. Berdasarkan pengamatan, permainan UNO ini sangat disukai di kalangan anak – anak. Siswa akan merasa senang selama kegiatan pembelajaran karena siswa dapat bermain sambil belajar. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yaitu suka bermain. Dengan begitu diharapkan Kanoraya dapat memberikan dampak yang positif pada pembelajaran.

RUMUSAN MASALAH

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Kanoraya dalam pembelajaran tematik subtema keberagaman budaya bangsaku ?
- 2) Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran Kanoraya dalam pembelajaran tematik subtema keberagaman budaya bangsaku ?
- 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kanoraya dalam pembelajaran tematik keberagaman budaya bangsaku ?

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Pada model penelitian ADDIE terdapat beberapa tahapan ya terdiri dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi). Berdasarkan langkah – langkah ADDIE tersebut, maka penelitian ini akan mengemukakan langkah – langkah mulai dari bagaimana media Kanoraya dibuat hingga media Kanoraya tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Langkah pertama adalah tahap

analisis. Pada tahap ini peneliti menganalisis bagaimana karakteristik siswa, permasalahan apa yang sedang terjadi di kelas, serta apa yang dibutuhkan siswa dan guru untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada tahap ini peneliti mendapatkan hasil analisis dengan cara pengamatan dan juga melakukan tanya jawab bersama guru dan juga siswa.

Kemudian langkah kedua adalah desain. Pada tahap ini peneliti sudah mulai menentukan sesuatu apa yang akan dibuat untuk dapat memecahkan permasalahan yang sedang berkembang di sekolah. Pada tahap ini peneliti akan memulai membuat kerangka desain untuk karya atau media yang akan dikembangkan. Selain memulai mendesain, di tahap ini peneliti juga memulai untuk mencari alat dan bahan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan pengembangan media Kanoraya. Kemudian pada tahap ketiga adalah tahap development atau pengembangan. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan desain dari media Kanoraya. Peneliti memulai untuk menyusun aturan permainan Kanoraya. Kemudian setelah tersusun dengan lengkap seluruh komponen permainan Kanoraya, peneliti mulai untuk menguji validitas atau kelayakan media tersebut. Ada dua hal yang akan diuji validitasnya, yaitu kevalidan media dan kevalidan materinya.

Setelah media pembelajaran Kanoraya selesai divalidasi, peneliti akan menghitung bagaimana hasil validitasnya. Selain itu, peneliti juga perlu melakukan perbaikan jika ada yang perlu diperbaiki. Peneliti melakukan perbaikan atas dasar saran dari validator media dan validator materi. Berhubung media Kanoraya ini berbentuk kartu yang perlu dicetak, langkah selanjutnya setelah melakukan revisi, peneliti akan mencetak kartu tersebut. Kartu dicetak dengan kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap desain.

Setelah media pembelajaran Kanoraya selesai dicetak, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah implementation atau implementasi. Pada tahap ini peneliti akan menerapkan media Kanoraya dalam kegiatan pembelajaran di kelas 4A. Pada tahap ini peneliti membimbing siswa untuk melakukan permainan Kanoraya dalam kegiatan pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku. Penerapan media pembelajaran Kanoraya dilakukan secara berkelompok. Kemudian setelah selesai diimplementasikan, tahap selanjutnya adalah evaluation atau evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pre test dan post test untuk

menguji bagaimana keefektifan media pembelajaran Kanoraya.

Sumber data untuk melengkapi penelitian ini selain dari buku dan juga jurnal penelitian yang relevan juga dari hasil validasi materi dan media oleh validator dan juga dari nilai siswa pada pre test dan post test. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan melalui kegiatan pre test dan post test. Sedangkan untuk teknik non tes menggunakan lembar angket validasi media dan lembar angket materi serta juga melalui referensi dari buku dan jurnal terkait. Penelitian ini dilakukan di kelas 4A SDN Karangtengah 4 Ngawi. Yang menjadi objek dari penelitian ini adalah seluruh siswa yang berada di kelas 4A tersebut.

Penelitian ini disajikan dalam dua bentuk yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa saran dan masukan validator media dan validator materi. Sedangkan analisis data kuantitatif diolah dengan mengolah hasil penghitungan skor dari lembar validasi media dan lembar validasi materi. Kevalidan media dan materi pada Kanoraya akan diukur dengan menggunakan kriteria seperti tabel di bawah ini.

| Kriteria | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang Baik | 2 |
| Tidak Baik | 1 |

Tabel 1. Kriteria Penskoran Validasi Media dan Materi

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2015 : 106) dalam Maulana Wityanto (2017)

Kemudian setelah penghitungan skor dilakukan, peneliti akan melakukan penghitungan kembali untuk mengubah hasil tersebut menjadi ke bentuk persen. Penghitungan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kemudian jika sudah diubah menjadi bentuk persen, peneliti akan menyimpulkan apakah media pembelajaran tersebut valid atau tidak. Peneliti akan menyimpulkan hasilnya dengan bantuan tabel kategori kriteria kelayakan media pembelajaran yang ada di bawah ini.

| No. | Skor dalam persen (%) | Kategori Kelayakan |
|-----|-----------------------|--------------------|
| 1 | < 21 % | Sangat Tidak Layak |
| 2 | 21 - 40 % | Tidak Layak |
| 3 | 41 - 60 % | Cukup Layak |
| 4 | 61 - 80 % | Layak |
| 5 | 81 - 100 % | Sangat Layak |

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Sumber : Arikunto (2009 : 35) dalam Iis Ernawati & Totok Sukardiyono (2017 : 204 - 210).

Pada penelitian ini, peneliti juga mengukur keefektifan media Kanoraya jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Keefektifan media Kanoraya diukur dengan menggunakan metode pre test dan post test. Kemudian nilai pre test dan post test siswa tersebut akan dibandingkan rata - ratanya. Rata - rata nilai pre test dan post test akan dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{X} = skor rata - rata

$\sum x$ = total skor

n = jumlah siswa

Selain itu untuk mengukur keefektifan media Kanoraya peneliti akan menghitung jumlah siswa yang nilainya melebihi KKM pada pre test dan post test. KKM di kelas 4A SDN Karangtengah 4 Ngawi sebenarnya adalah 75 namun dikarenakan siswa masih masa transisi dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring, maka guru memberi tahu kepada saya bahwa KKM di kelas 4A sedikit diturunkan di angka 70. Setelah mengetahui jumlah siswa yang sudah dapat menuntaskan KKM, selanjutnya peneliti akan menghitung presentase keefektifan media tersebut dengan rumus di bawah ini.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Kemudian berdasarkan hasil penghitungan presentase tersebut, peneliti akan mengetahui bagaimana hasil tes keefektifan media pembelajaran. Peneliti akan menyimpulkan hasil penghitungan tersebut sudah dapat dikatakan efektif atau tidak. Peneliti menyimpulkan hasil tersebut dengan bantuan tabel kategori keefektifan media pembelajaran seperti yang tertera di bawah ini.

| No. | Skor dalam persen (%) | Kategori Kelayakan |
|-----|-----------------------|----------------------|
| 1 | < 21 % | Sangat tidak efektif |
| 2 | 21 - 40 % | Tidak efektif |
| 3 | 41 - 60 % | Cukup efektif |
| 4 | 61 – 80 % | efektif |
| 5 | 81 – 100 % | Sangat efektif |

Tabel 3. Kategori keefektifan media pembelajaran

Sumber : S. Eko Putro Widoyoko, (2009: 238) dalam Safitri, Oktavia Ning (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai yang telah diuraikan di bagian metode penelitian bahwa penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, maka proses penelitian ini diawali dengan proses Analysis. Berdasarkan hasil analisis saat penelitian ini dilakukan ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas 4A pada materi keberagaman budaya masih belum mengoptimalkan penguunaan media yang kreatif dan inovatif. Terlebih lagi saat kegiatan pembelajaran subtema keberagaman budaya tersebut dilakukan, di SDN Karantengah 4 Ngawi masih melakukan kegiatan pembelajara jarak jauh akibat dari mewabahnya virus covid 19. Sehingga guru hanya melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode penugasan kepada siswa. Sehingga kegiatan interaksi antara guru dan siswa tidak berjalan secara maksimal. Pada saat itu, kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media buku paket tema dan juga menggunakan aplikasi whatsapp sebagai media perantara antara guru dan siswa.

Kegiatan pembelajaran seperti itu mengakibatkan siswa tidak berkembang. Hal itu dikarenakan kegiatan pembelajaran siswa hanya dilakukan sebatas pengerjaan tugas tanpa siswa mengerti sebenarnya materi apa yang sedang mereka pelajari. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dengan guru membuat gerak guru dalam mengawasi da mengotrol siswa dalam kegiatan pembelajaran terbatas. Sehingga berdasarkan pengamatan peneliti, banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas – tugas yang diberikan guru secara mandiri. Beberapa siswa tugasnya dikerjakan oleh orang tuanya. Hal tersebut tentu dapat menurunkan kemampuan siswa dalam beberapa hal serta dapat menurunkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan analisis tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mengembalikan minat siswa dalam belajar. Media belajar ini tentu harus berupa benda yang disukai

oleh anak – anak. Berdasarkan pengamatan peneliti, banyak anak – anak yang menyukai permainan kartu UNO. Hal ini dikarenakan peraturan permainan kartu UNO cukup mudah untuk dimainkan bagi anak yag usianya di atas tujuh tahun. Berdasarkan analisis dan pengamatan tersebut, maka dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa kartu UNO yang memuat keberagaman budaya yaitu Kanoraya.

Setelah melakukan analisis dan menentukan media pembelajaran apa yang akan dibuat, maka langkah yang selanjutnya adalah membuat design Kanoraya. Pada tahap ini peneliti mulai membuat konsep awal dari Kanoraya. Tahap design kasar ini dilakukan peneliti dengan menggambar secara langsung pada kertas gambar bentuk Kanoraya yang akan dibuat. Peneliti memilih untuk mengembangkan Kanoraya karena mudah untuk diakses. Karena jika menggunakan media yang membutuhka gadget, masih banyak siswa yang tidak memiliki gadget ataupun gadget mereka belum mumpuni untuk mengakses media pembelajaran tersebut. Terlebih lagi, untuk saat ini pemerintah Indonesia telah memberikan izin kepada sekolah untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Sehingga berdasar kan hal tersebut sangat memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran cetak secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah membuat design kasar dari Kanoraya, peneliti kemudia mengembangkan design tersebut menggunakan bantuan aplikasi. Peneliti menggunakan aplikasi pendukung yaitu Canva. Peneliti menggunakan canva karena dalam aplikasi canva tersebut banyak sekali template dan referensi design yang bisa dikembagkan. Design Kanoraya tampak depan dibuat dengan menggunakan beberapa warna yang berbeda yaitu terdapat 10 warna yang berbeda. Terdapat warna merah, ungu, pink, biru tua, biru muda, hijau tua, hijau muda, coklat, kuning, dan juga hitam. Kanoraya juga didesign dengan 6 kategori berbeda yaitu kategori alat music tradisional, tari tradisional, pakaian adat, rumah adat, makanan khas daerah, dan pertanyaan seputar materi keberagaman budaya.

Kategori alat musik terdiri dari angklung dari Jawa Barat, arbab dari Aceh, gambang dari Jawa Tengah, Kendhang dari Jawa Timur, Kolintang dari Sulawesi Utara, Rindik dari Bali, Sape dari Kalimantan Timur, talempong dari Sumatera Barat, tifa dari Papua, dan sasando dari NTT. Kategori makanan khas terdiri dari ayam betutu dari Bali, coto Makassar dari Sulawesi Sleatan, gudeg dari

Yogyakarta, kerak telur dari DKI Jakarta, lumpia dari Jawa Tengah, mie Aceh dari Aceh, papeda dari Papua, rendang dari Sumatera Barat, rujak cingur dari Surabaya, dan soto Banjar dari Kalimantan Timur. Kategori pakaian adat terdiri dari payas agung dari Bali, bundo kundang dari Sumatera Barat, ulos dari Sumatera Utara, kebaya Jawa Tengah, kebaya labuh dari Riau, baju pesa'an dari Jawa Timur, baju pokko dari Kalimantan Barat, baju holim dari Papua, dan kain marobo dari NTT.

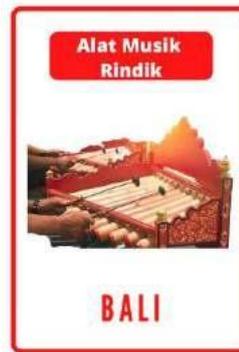
Kategori selanjutnya adalah rumah adat yang terdiri dari bale sekapat dari Bali, rumah aceh dari Aceh, rumah gadang dari Sumatera Barat, rumah joglo dari Jawa Tengah, parahu kamureb dari Jawa Barat, rumah tongkonan dari Sulawesi Selatan, rumah bapang dari DKI Jakarta, rumah betang dari Kalimantan Tengah, rumah honai dari Papua, dan bale jajar dari NTT. Selanjutnya terdapat kategori tari tradisional yang terdiri dari tari pendet dari Bali, tari piring Sumatera Barat, tari gambyong dari Jawa Tengah, tari saman dari Aceh, tari gambyong dari Jawa Barat, tari remo dari Jawa Timur, tari kipas pakarena dari Sulawesi Selatan, tari burung enggang dari Kalimantan Timur, tari seka dari Papua, dan tari topeng betawi dari DKI Jakarta.

Gambar – gambar yang ada pada Kanoraya didapat dari beberapa sumber yang ada di internet. Sehingga Kanoraya berjumlah 60 kartu, dari setiap kategori terdapat 10 warna yang berbeda. Sedangkan untuk design Kanoraya tampak belakang menggunakan warna salem yang sangat muda sehingga tidak terlalu mencolok dengan disertai tulisan Kanoraya serta dilengkapi dengan gambar yang dapat melambangkan keberagaman budaya di Indonesia. berikut ini adalah bentuk desain tampak depan dan tampak belakang dari Kanoraya.

Selain kategori keberagaman media, Kanoraya juga memuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya bangsaku. Pertanyaan pertama adalah “sebutkan dua tarian tradisional beserta daerah asalnya !”. pertanyaan kedua adalah “sebutkan dua makanan khas beserta daerah asalnya !”. pertanyaan ketiga adalah “sebutkan dua rumah beserta daerah asalnya !”. Pertanyaan keempat adalah “sebutkan dua alat music tradisional beserta daerah asalnya !”. Pertanyaan kelima adalah “sebutkan dua pakaian adat beserta daerah asalnya !”. Pertanyaan keenam adalah “dari manakah makanan rujak cingur berasal ?”. Pertanyaan ketujuh adalah “bagaimana cara menyikapi keberagaman budaya di Indonesia?”. Kemudian pertanyaan kedelapan adalah “sebutkan

keberagaman budaya dan adat istiadat di Indonesia!”. Pertanyaan kesembilan adalah “rumah adat yang berasal dari Sumatera Barat adalah ?”. Kemudian untuk pertanyaan yang terakhir adalah “apa yang terjadi jika kita tidak menyikapi dengan baik keberagaman budaya di Indonesia?”.

Berikut ini adalah bentuk dari hasil desain Kanoraya yang dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi canva.



Gambar 1
Desain depan



Gambar 2
Desain belakang

Kemudian setelah membuat desain Kanoraya, peneliti melanjutkan untuk mengembangkan media Kanoraya tersebut. Pada tahap pengembangan atau development ini peneliti mulai untuk menyusun aturan permainan Kanoraya ini. Aturan permainannya sebenarnya sama dengan peraturan bermain Kanoraya, hanya saja terdapat beberapa perbedaan yaitu saat memainkan Kanoraya, pemain harus menyebutkan warna dan kategori kartu yang dikeluarkan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak – anak dalam melakukan permainan. Selain itu, bagi pemain yang kalah akan mendapatkan hukuman dari teman sekelompoknya. Pemain yang kalah akan mendapatkan hukuman berupa pertanyaan dari teman – teman sekelompoknya. Pertanyaan yang diberikan harus seputar materi keberagaman budaya.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti juga mencari tahu kertas apa yang bisa digunakan untuk mencetak Kanoraya ini. Peneliti menginginkan bentuk Kanoraya setelah dicetak tetap kaku, cukup tebal, dan memiliki permukaan yang mengkilap. Kemudian setelah mencari tahu di internet peneliti memutuskan untuk mencetak dengan kertas ivory. Tetapi pada saat peneliti bertanya di beberapa pegawai percetakan, mereka menyarankan untuk mencetak Kanoraya dengan menggunakan kertas art paper 260. Akhirnya peneliti memutuskan untuk menggunakan kertas dengan jenis tersebut dengan

alasan kertas mudah didapat serta sudah memenuhi kriteria hasil akhir produk yang diinginkan oleh peneliti.

Sebelum produk dicetak, peneliti melakukan validasi produk media pembelajaran. Peneliti mengirimkan design Kanoraya kepada validator untuk divalidasi mengenai kevalidan media dan kevalidan materinya. Berikut ini adalah hasil dari validasi media Kanoraya.

| No. | Aspek | Skor |
|--------------------------------|---|------|
| Aspek Rekayasa Media | | |
| 1 | Media efektif dalam penggunaannya | 4 |
| 2 | Media efisien dalam penggunaannya | 4 |
| 3 | Mudah disimpan | 5 |
| 4 | Mudah digunakan | 5 |
| 5 | Ketepatan memilih aplikasi canva untuk pengembangan desain media pembelajaran | 4 |
| 6 | Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran | 4 |
| 7 | Tingkat keawetan media | 4 |
| Aspek Komunikasi Visual | | |
| 8 | Bahasa yang digunakan komunikatif (mudah dipahami, baik, dan benar) | 4 |
| 9 | Kreatif dan inovatif | 4 |
| 10 | Tampilan sederhana | 5 |
| 11 | Ketepatan pemilihan huruf yang digunakan | 4 |
| 12 | Ketepatan pemilihan ukuran huruf yang digunakan | 5 |
| 13 | Keseimbangan proporsi gambar | 4 |
| 14 | Resolusi gambar | 4 |
| 15 | Komposisi warna | 4 |
| 16 | Kerapian desain | 5 |
| 17 | Kemenarikan desain | 4 |
| | Jumlah | 73 |

Tabel 3. Tabel hasil validasi media

Berdasarkan penghitungan skor tersebut, maka skor diubah menjadi bentuk persen. Setelah diolah menggunakan rumus diketahui bahwa kelayakan atau kevalidan media Kanoraya adalah 85,88%. Persen tersebut menunjukkan bahwa media Kanoraya masuk ke dalam kategori sangat layak. Berikut ini adalah hasil penskoran dari validasi materi oleh validator.

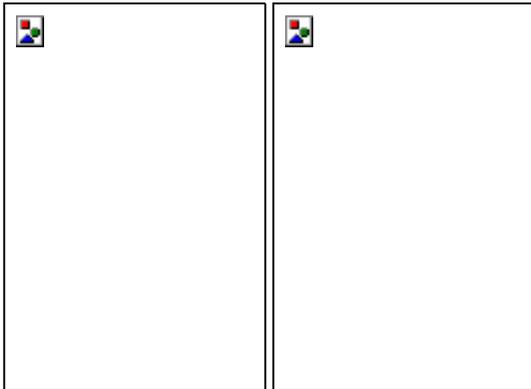
| No. | Aspek | Skor |
|---------------------------|---|------|
| Aspek Pembelajaran | | |
| 1. | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar | 5 |
| 2. | Kesesuaian materi dengan indikator | 5 |

| | | |
|----|---|---|
| 3 | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 5 |
| 4 | Materi sesuai dengan konteks keberagaman budaya bangsaku | 4 |
| 5 | Materi mudah untuk dipahami | 4 |
| 6 | Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan | 4 |
| 7 | Keruntutan penyajian materi | 4 |
| 8 | Kelengkapan cakupan materi | 4 |
| 9 | Kejelasan informasi gambar pada setiap kartu | 4 |
| 10 | Materi sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa | 4 |
| 11 | Tidak mengandung unsur pornografi, paham radikalisme, dan kekerasan | 5 |

| Aspek Komunikasi Visual | | |
|--------------------------------|--|----|
| 12 | Bahasa yang digunakan komunikatif | 4 |
| 13 | Gambar yang digunakan sesuai dengan materi | 4 |
| 14 | Media dapat menarik perhatian siswa | 4 |
| Jumlah | | 66 |

Jumlah skor yang telah didapat pada validasi materi tersebut diubah menjadi bentuk persen. Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus, didapatkan hasil kevalidan materi pada Kanoraya adalah 94,28%. Berdasarkan hasil tersebut maka materi dalam Kanoraya masuk ke dalam kategori sangat layak.

Hasil validasi media dan materi dilakukan satu kali. Meskipun hasil menunjukkan bahwa media Kanoraya sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, media Kanoraya masih membutuhkan sedikit revisi. Revisi ini dilakukan atas dasar saran validator media. Validator media menyarankan bahwa warna kuning gading pada Kanoraya diganti dengan warna kuning yang lebih gelap. Hal tersebut dikarenakan tulisan yang terdapat pada Kanoraya tidak terlalu terlihat jelas jika menggunakan warna kuning gading. Sehingga peneliti mengubah warna kuning gading menjadi warna kuning yang lebih gelap agar tulisan dapat terlihat dengan jelas. Selain revisi tersebut tidak ada lagi revisi yang perlu dilakukan. Pada bagian materi validator tidak menyebutkan perlu adanya revisi. Karena gambar dan pertanyaan yang dimuat dalam Kanoraya sudah sesuai dengan materi yang ada di tema Indahnnya Keberagaman, subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Berikut ini adalah bentuk dari Kanoraya sebelum dan sesudah direvisi pada warna kuningnya.



Gambar 3
Kanoraya sebelum
revisi

Gambar 4
kanoraya setelah
revisi

Setelah proses validasi dan revisi selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah proses pencetakan. Proses pencetakan tidak memakan waktu yang lama, hanya membutuhkan 3 hari. Kanoraya dicetak dengan ukuran 5 cm x 9 cm. Hasil setelah dicetak pun gambar terlihat sama dengan apa yang ada di design. Hasil akhir sesuai dengan ekspektasi yang saya sebutkan. Warna pada gambar pun tidak ada yang luntur. Hanya saja warna hijau muda dan warna hijau tua setelah dicetak warnanya terlihat hampir sama. Tetapi meskipun begitu para siswa kelas 4A masih bisa membedakannya. Hal tersebut juga bukan menjadi kendala dalam penerapan media pembelajaran Kanoraya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada tampak belakang Kanoraya warna pink muda yang ada pada desain tidak terlalu terlihat setelah dicetak. Meskipun begitu, hal tersebut tidak mengurangi ataupun mengubah esensi dari media Kanoraya. berikut ini adalah bentuk dari media Kanoraya setelah selesai dicetak.



Gambar 5
Tampak depan
Setelah dicetak



Gambar 6.
Tampak belakang
Setelah dicetak

Setelah media Kanoraya selesai dicetak, langkah selanjutnya adalah implementasi (Implementation). Pada tahap ini, produk yang sudah jadi digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media Kanoraya digunakan oleh seluruh siswa kelas 4A yang berjumlah 33 siswa. Sebenarnya di SDN Karagtengah 4 Ngawi terdapat 3 kelas di 4 yaitu kelas 4A, 4B, dan 4C. Alasan peneliti hanya menggunakan kelas 4A karena pembagian kelas tersebut hanya berdasarkan huruf pada nama siswa. Berdasarkan hal tersebut, sehingga dapat dikatakan antara satu kelas dengan kelas lainnya siswanya homogen. Kegiatan pembelajaran dengan Kanoraya berlangsung selama 2 hari yakni pada tanggal 25 – 26 Maret 2022. Pada hari pertama pembelajaran diikuti oleh siswa dengan nomor presensi 1 – 17. Sedangkan separuh siswa lainnya tetap mengikuti kegiatan pembelajaran bersama dengan guru kelas. Hal tersebut dilakukan agar kegiatan pembelajaran di kelas juga dapat berlangsung.

Pada hari pertama, siswa yang berjumlah 17 orang dibagi menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama berjumlah 6 orang, kelompok kedua berjumlah 6 orang, dan kelompok ketiga berjumlah 5 orang. Sebelum memulai permainan, peneliti menjelaskan aturan permainan kepada siswa. Aturan permainannya adalah permainan Kanoraya dilakukan secara berkelompok, tiap – tiap kelompok minimal berjumlah 2 orang. Setiap anggota dalam kelompok mendapatkan kartu sejumlah 5 kartu secara acak. Kemudian peneliti mengambil satu kartu secara acak sebagai pembuka.

Permainan dilakukan dengan arah sesuai arah jarum jam. Untuk menentuka pemain pertama, siswa melakukan hompipa. Kemudian siswa yang menjadi pemain pertama harus mengeluarkan kartu dengan kategori yang sama atau warna yang sama dengan kartu pembuka. Pemain kedua mengeluarkan kartu dengan kategori yang sama atau warna yang sama atau warna yang sama dengan pemain pertama da begitu seterusnya. Dalam Kanoraya terdapat kategori kartu pertanyaan. Jika ada pemain mendapatkan kartu pertanyaan tersebut, maka ketika dia mengeluarka kartu tersebut pemain selanjutnya yang akan menjawab pertanyaannya.

Sampai kartu untuk minum sudah habis maka permainan selesai. Pemain yang kartunya habis terlebih dahulu maka menjadi pemenang. Pemain yang sampai akhir permainan memiliki kartu dengan jumlah yang paling banyak, maka dialah yang kalah. Pemain yang kalah akan mendapatkan pertanyaan dari teman satu kelompoknya. Setiap

pemain yang menang berhak memberikan satu pertanyaan kepada pemain yang kalah. Pertanyaan yang diberikan kepada pemain kalah harus berkaitan dengan materi keberagaman budaya bangsaku.

Dalam permainan saat itu, siswa sudah banyak yang memahami aturan permainan Kanoraya sehingga kegiatan berjalan dengan lancar dan tidak terlalu memakan waktu. Sehingga waktu satu jam yang diberikan oleh guru kelas cukup untuk kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan Kanoraya. Setelah permainan selesai, saya mencoba menayakan kesan mereka saat melakukan permainan Kanoraya. Mereka sangat senang karena dapat bermain sambil belajar.

Kemudian di hari kedua, skema kegiatan pembelajaran sama dengan kegiatan pembelajaran di hari pertama. Kegiatan pembelajaran di hari kedua ini diikuti oleh siswa dengan nomor presensi 18 – 33. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dengan rincian yaitu kelompok pertama 6 orang, kelompok kedua berjumlah 5 orang, dan kelompok ketiga berjumlah 5 orang. Karakteristik siswa pada gelombang kedua ini sedikit berbeda dari kelompok hari pertama. Siswa di hari kedua ini memiliki karakteristik yang sedikit lebih aktif dan sedikit sulit dikendalikan daripada kelompok siswa di hari pertama. Hal tersebut juga disampaikan oleh guru kepada peneliti sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Kemudian setelah permainan selesai, peneliti kembali menanyakan bagaimana kesan para siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan media Kanoraya. Para siswa menjawab senang dan merasa mendapat pengalaman baru karena dapat belajar sambil bermain. Bahkan ada salah satu siswa yang bertanya Kanoraya beli dimana dan juga ada siswa yang bertanya apakah Kanoraya yang peneliti produksi sendiri bisa dibeli atau tidak. Berdasarkan pertanyaan – pertanyaan tersebut dapat dilihat bahwa siswa tertarik dengan media Kanoraya yang peneliti buat.

Setelah kegiatan implementasi dilakukan, kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah evaluasi (Evaluation). Pada kegiatan ini peneliti menguji bagaimana keefektifan pengembangan media Kanoraya. Pada kegiatan evaluasi ini peneliti menggunakan menggunakan teknik tes yaitu pre test dan post test yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Siswa dalam mengerjakan soal pre test diberikan waktu selama 20 menit. Soal pre test berjumlah 20 soal dengan rincian 15 soal pilihan ganda 5 soal uraian. Selama 20 menit tersebut

ternyata terdapat beberapa siswa yang banyak menyelesaikan soal pre test sebelum 20 menit. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi dari hasil nilai pre test siswa kelas 4A.

| Data | Jumlah |
|--------------------|--------|
| Banyaknya siswa | 33 |
| Nilai tertinggi | 90 |
| Nilai terendah | 4 |
| Jumlah nilai | 1.996 |
| Siswa tidak tuntas | 21 |
| Siswa tuntas | 12 |
| Rata – rata nilai | 62,37 |

Tabel 4. Rekapitulasi nilai pre test siswa kelas 4A.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa sudah beberapa siswa yang dapat melampaui KKM. Tetapi mayoritas siswa masih belum bisa melampaui KKM. Namun mirisnya ada siswa yang nilainya masih sangat jauh dari KKM. Hal tersebut yang kemudian menjadi indikasi bahwa tanpa adanya media pembelajaran siswa lebih sulit memahami materi pelajaran yang diberikan sehingga mempengaruhi nilai siswa.

Kemudian setelah kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran, peneliti melakukan post test. Nilai post test inilah yang nantinya akan menjadi pembandingan bagi nilai pre test untuk mengetahui apakah pengembangan media Kanoraya yang dilakukan peneliti ini efektif atau tidak. Kegiatan post test dilakukan selama 20 menit. Jumlah soal post tes sebanyak 20 soal dengan rincian soal 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Pada saat pengerjaan post test terdapat beberapa siswa yang dapat menyelesaikan soal pre test lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan.

Berikut ini rekapitulasi nilai post test siswa kelas 4A.

| Data | Jumlah |
|--------------------|--------|
| Banyaknya siswa | 33 |
| Nilai tertinggi | 86 |
| Nilai terendah | 24 |
| Jumlah nilai | 2.172 |
| Siswa tidak tuntas | 12 |
| Siswa tuntas | 21 |
| Rata – rata nilai | 67,87 |

Tabel 5. Rekapitulasi nilai post test siswa kelas 4A.

Berdasarkan tabel tersebut terdapat lebih banyak siswa yang dapat melampaui KKM. Rata – rata nilai pun juga meningkat. Kemudian berdasarkan data tersebut peneliti menghitung keefektifan media

kanoraya ke dalam bentuk persen. Setelah dilakukan penghitungan, hasil presentase keefektifan media Kaoraya yaitu sebesar 63,63%. Angka tersebut jika dilihat pada tabel kategori Maka berdasarkan hasil tersebut pengembangan media Kaoraya efektif untuk meningkatkan nilai siswa. Sehingga dengan begitu Kanoraya ini mejadi media yang layak dan efektif jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP SIMPULAN

Dalam penelitian dengan topic pengembangan media Kaoraya ini, peneliti melewati beberapa tahapan. Tahapan tersebut berdasrkan pada model penelitian ADDIE. Tahapan dalam penelitian ADDIE meliputi analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Setelah selesai melakukan kegiatan berdasarkan tahapan – tahapan tersebut didapatkan beberapa hasil. Yang pertama adalah validasi media Kanoraya mendapatkan hasil presentase sebesar 85,88%. Angka tersebut jka dilihat dalam tabel kategori kevalidan media termasuk ke dalam golongan sangat layak. Kemudian yang kedua adalah hasil validasi materi pada media Kanoraya mendapatkan hasil presentase sebesar 94,28%. Berdasarkan angka tersebut jika dilihat pada tabel kategori kevalidan materi termasuk ke dalam kategori sangat layak.sehingga berdasrkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kanoraya layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudian dalam uji keefektifan media yang dilakukan dengan metode pre test da post test pada siswa kelas 4A SDN Karangtengah 4 Ngawi yang berjumlah 33 siswa menunjukkan hasil adanya kenaikan nilai post test dan pre test. Kenaikan hasil tersbut jika disajikan dalam bentuk persen maka hasilnya adalah 63,3 %. Angka tersebut jika dilihat dalam tabel kategori Keefektifan media pembelajaran masuk ke dalam kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kanoraya efektif jika digunakan dalam pembelajaran.

SARAN

Pengembangan media Kanoraya ini masih sebatas pada materi pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsaku. Bagi peneliti lain masih bisa mengembangkan media pembelajaran berupa kartu permainan UNO ini dengan menggunakan materi pelajaran lainnya. Selain itu media pembelajaran berupa kartu UNO ini juga masih bisa dikembangkan dengan menggunakan berbagai desain yang beragam

yang tentunya bisa lebih menarik perhatian siswa. hal tersebut perlu dilakukan dikarenakan media pembelajaran berupa kartu permainan UNO ini dapat memberikan berbagai manfaat dan dampak yang positif bagi kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan. *JUPE*, 6 (3). 144 – 149
- Demaine, Erik D.dkk (2014). UNO is Hard, Even For Single Player. *Theoretical Computer Science*, 521. 51 – 61
- Desyandri, dkk. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School. *Jurnal Konseling dan Pendidikan Vol. 7, No. 1*. 16 – 22
- Husein Batubara, Hamdan. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang : Fatawa Publishing.
- Lubis, Maulana Arafat. Azizan, Nashran. (2020). Pembelajaran Tematik SD / MI. Jakarta : Kencana
- Magdalena, Ina. dkk. (2021). Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD. Sukabumi : CV Jejak
- Malawi, Ibadullah. Kadarwati, Ani. (2017). Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi). Magetan : CV. AE Media Grafika.
- Prastowo, Andi. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta : Kencana
- Rahmatin, R. Khabibah, S. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematik*, 1(5). 67 – 73
- Safitri, Oktavia Ning. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD InteraktifMenggunakan Websdite Wizer.me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *JPGSD*, 10 (1). 86-97.
- Sulisawati, D.N. Murtinasari, F. (2018). Modifikasi Kartu Uno Sebagai Media Pembelajaran Bangun Datar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2). 101 – 110
- Surya, Muhammad. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Chemuno Pada Materi Sistem Periodik Unsur Untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA/SMK. Skripsi. Program S1 Pendidikan Kimia. Universitas Islam Indonesia.
- Wityanto, Maulana. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran KARTU UNO Akuntanis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman
Tahun Ajaran 2016 / 2017. Skripsi. Program
S1 Pendidikan Akuntansi Universitas
Negeri Yogyakarta.

Yaumi, Muhammad. (2018). Media dan Teknologi
Pembelajaran. Jakarta : Prenadamedia Group

