



## Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Desi Maharani<sup>1</sup>, Abdul Aziz Hunaifi<sup>2</sup>, Frans Aditia Wiguna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: [desimaharani707@gmail.com](mailto:desimaharani707@gmail.com)<sup>1</sup>, [hunaifi@unpkediri.ac.id](mailto:hunaifi@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang menunjukkan belum adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn materi keberagaman suku bangsa sehingga media yang digunakan bersifat monoton dan hanya buku guru dan buku siswa. Oleh karena itu dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang inovatif yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. Dari analisis kinerja perlu dikembangkan media pembelajaran visual tiga dimensi pada pelajaran PPKn materi keberagaman suku bangsa yang diberi nama Media Kotak Nusantara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media, materi, respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan konsep ADDIE. Produk media pembelajaran visual tiga dimensi pada materi keberagaman suku bangsa setelah melakukan validasi ahli media dan ahli materi, hasilnya memenuhi kriteria kevalidan media berdasarkan tabel kriteria kevalidan. Diperoleh data hasil validasi media jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, sedangkan analisis data validasi ahli media menunjukkan 96%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak nusantara sangat baik digunakan. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 92%, jadi disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 94% yang menunjukkan bahwa pada media praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci** : *Media Kotak Nusantara; Kemampuan Mengidentifikasi; Keberagaman Suku Bangsa.*

### Abstract

This research was motivated by the results of observations at SDN Lirboyo 1 Kediri City which showed that there was no development of learning media in Civics subjects for ethnic diversity so that the media used were monotonous and only teacher and student books. Therefore, a solution is needed in the form of developing innovative learning media that can motivate students to learn. From the performance analysis, it is necessary to develop three-dimensional visual learning media in Civics lessons on ethnic diversity, which is named Media Kotak Nusantara. The purpose of this study was to determine the validity of the media, materials, responses from teachers and students to learning media. This research is research and development with ADDIE concept. The product of three-dimensional visual learning media on ethnic diversity material after validating media experts and material experts, the results meet the media validity criteria based on the validity criteria table. The data obtained from the media validation results if the percentage of 81% - 100% is included in the very valid criteria and very well used, while the analysis of the media expert validation data shows 96%, it can be concluded that the Nusantara Box learning media is very well used. While the results of the material expert validation showed a percentage of 92%, so it was concluded that the learning media was very valid. The results of the practicality test obtained a percentage of 94% which indicates that the media is practical to use.

**Keywords**: *Nusantara Box Media; Ability To Identify; Ethnic Diversity.*

### PENDAHULUAN

Salah satu pendidikan yang harus ditempuh di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Menurut Winataputra (dalam Soenarko, 2011:5) PPKn adalah pendidikan yang membudayakan nilai Pancasila dapat dilihat sebagai suatu sistem pengetahuan terintegrasi yang memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki ilmu kewarganegaraan serta tanggung jawab kewarganegaraan sebagai warga Indonesia yang memiliki watak dan peradaban bangsa Indonesia berdasarkan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri, guru belum menggunakan media pembelajaran dan hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa sebagai penunjang pembelajaran. Terutama pada

pelajaran PPKn materi keberagaman suku bangsa. Alasan mengembangkan media pembelajaran berbasis tiga dimensi karena pada saat proses pembelajara PPKn, guru masih menggunakan bahan ajar seperti LKS, buku paket dan media pembelajaran yang sederhana berupa kertas bergambar untuk penunjang proses pembelajaran. Pembelajaran hanya terpusat pada guru karena guru menggunakan metode ceramah dengan menyampaikan materi yang ada di buku paket tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran adalah instrumen yang menentukan keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Sartika (2013:37) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran awalnya digunakan hanya untuk alat bantu pendukung guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan, media pembelajaran semakin luas dan inovatif seperti adanya media visual berbasis tiga dimensi.

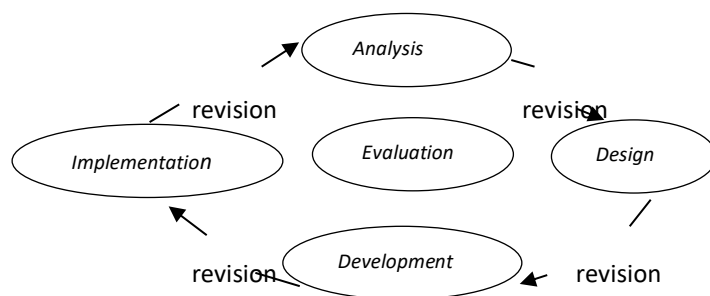
Media visual berbasis tiga dimensi adalah sebuah media yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa, sehingga siswa lebih tertarik serta dapat membantu siswa dalam menangkap pelajaran dengan lebih nyata dan mampu menumbuhkan kesan serta konsentrasi siswa yang dapat memfokuskan siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media Kotak Nusantara termasuk media visual tiga dimensi. Menurut Hujair (2013:127), Mengatakan bahwa media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah boneka. Boneka merupakan jenis model yang diperlihatkan untuk memperlihatkan suatu permainan. Media Kotak Nusantara termasuk dalam media visual tiga dimensi.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan, peneliti tertarik mengembangkan media visual berbasis tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat serta konsentrasi siswa dalam pembelajaran pada materi keberagaman suku bangsa. Dengan demikian akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kotak Nusantara Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Keberagaman suku bangsa di Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Sebuah model dalam penelitian dalam pengembangan disajikan dalam bagian prosedur pengembangan yang biasanya mengikuti model pengembangan yang digunakan oleh peneliti. Menurut Wina Sanjaya (2013: 129) penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Berdasarkan pengertian tersebut penelitian dan pengembangan adalah sebuah penelitian yang akan menghasilkan produk baru dan berguna untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Lirboyi 1 Kota Kediri yang merupakan tempat uji coba pembelajaran, waktu penelitian yaitu 18 Desember 2021. Subjek peneliti yaitu siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan media Kotak Nusantara adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model pembelajaran yang sistematis. Model pengembangan ADDIE yang tersusun dengan 5 tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), Implementasi (implementation), Evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2015:39).



Gambar 1. Tahap pengembangan Model ADDIE (Sugiyono 2015:39)

Berdasarkan gambar diatas, langkah awal yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan untuk mengetahui hal-hal yang seharusnya dikembangkan dalam pembuatan media pembelajaran. Tahap kedua membuat desain, peneliti membuat rancangan secara umum mulai dari ukuran alat, bahan yang akan digunakan dan materi yang akan

disajikan. Materi yang akan disajikan nanti adalah keberagaman suku bangsa. Langkah ketiga merupakan tahap pengembangan yaitu mewujudkan rancangan dari media atau produk menjadi kenyataan. Langkah keempat melalui tahap implementasi yaitu tahap penerapan yang selanjutnya dilakukan validasi produk ke ahli media dan ahli materi. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang artinya dilakukan perbaikan dan penyempurnaan setelah mendapat revisi dari para ahli untuk memaksimalkan produk dalam menunjang proses pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Telah dihasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran visual yang berbasis tiga dimensi. Peneliti merancang apa saja yang digunakan dan dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti harus menyiapkan alat dan bahan untuk mengembangkan media. Peneliti juga harus merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran ini diberi nama Kotak Nusantara dengan menggunakan materi keberagaman suku bangsa kelas 4 Sekolah Dasar. Media Kotak Nusantara merupakan media visual yang berbasis tiga dimensi.

Hasil uji validasi diperoleh dari 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap validasi ahli media mendapat masukan media kurang terlihat untuk satu kelas. Tampilan media Kotak Nusantara setelah di validasi sebagai berikut.

### 1. Desain Awal Media



Gambar 2 Desain Awal Media

### 2. Desain Akhir Setelah Validasi



Gambar 3 Desain akhir Media

Uji validitas dilakukan untuk mendapatkan kevalidan sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian. Data kevalidan diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian validasi ahli media menunjukkan skor Validitas Ahli ( $V - ah$ ) =  $\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$ , berdasarkan kriteria menurut Akbar (2015:78) persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, jadi dapat disimpulkan media pembelajaran Kotak Nusantara sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Hasil penilaian validasi ahli materi menunjukkan skor ( $V - ah$ ) =  $\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$ , berdasarkan kriteria menurut Akbar (2015:78) persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, jadi dapat disimpulkan materi pembelajaran Kotak Nusantara sangat baik digunakan. Hasil penilaian uji kepraktisan angket respon guru menunjukkan skor ( $V - ah$ ) =  $\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$ , berdasarkan kriteria menurut Akbar (2015:78) jika persentase 81% - 100% termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kotak

Nusantara sangat baik digunakan. Hasil penilaian uji keefektifan media pembelajaran kotak nusantara yang didapat dari hasil post test siswa menunjukkan hasil  $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\% = \frac{1.209}{10} \times 100\% = 92\%$ , jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak nusantara sangat baik digunakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengembangan media Kotak Nusantara pada materi keberagaman suku bangsa dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran visual berbasis tiga dimensi yang diberi nama media Kotak Nusantara.
2. Media di validasikan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi sebelum dilakukan uji coba pada siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri, dari ahli media menunjukkan persentase 96%, dari ahli materi menunjukkan persentase 92% dari media pembelajaran Kotak Nusantara bahwa rata-rata persentase validasi adalah 81% - 100% dimana menurut Akbar (2015:78) termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan. Media dinyatakan valid dan dapat digunakan.
3. Dilakukan uji coba kepraktisan kepada guru kelas 4 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Respon guru menunjukkan persentase 94% dari media pembelajaran Kotak Nusantara bahwa rata-rata persentase validasi adalah 81% - 100% dimana menurut Akbar (2015:78) termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan.
4. Dilakukan uji keefektifan kepada siswa kelas 4 SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Post test siswa menunjukkan persentase 92% dari media pembelajaran Kotak Nusantara. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak nusantara sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hujair, AH Sanaky. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sartika. 2013. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soenarko, Bambang. 2011. PKn SD Kelas Rendah. Kediri: Sangtimur.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.