



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya

Muhammad Rizky Baihaqi<sup>1</sup>, Ristono W.S.<sup>2</sup>, Dindin Abdul Muiz Lidinillah<sup>3</sup>

Program S1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
Email: muhammad.rizky.baihaqi@student.upi.edu, dindin\_a\_muiz@upi.edu

#### Abstract

*The use of learning media in the learning process is very important, especially for social studies are still lacking in the availability of learning media that are concrete. Social studies is one of the subjects that teach students to be able to recognize the natural and social phenomena contained in the environment. Preliminary study in elementary school shows that learning social studies is considered boring because in providing teaching materials teachers tend to use lecture methods and textbooks. Learning seems monotonous and unidirectional because the teacher dominates the learning, so the students' understanding of the learning materials of social studies is still low. From the results of identification and analysis of the problem, the researcher intends to conduct research on the development of Nusantara Card media for learning the social studies of the fourth grade of elementary school on the material of ethnic and cultural diversity. This research involves teachers and fourth graders of elementary school as research subjects. Development in designing this product using Corel Draw Software and Adobe Potoshop Software. Data collection was obtained from observation, interview, expert validation, teacher and student response questionnaire, and documentation. The design of the product is eligible via expert validation with some improvements. The next product is revised and tested in the learning process. The trial process was done twice, namely in SDN 3 Cisontrol and SDN 7 Kawunglarang. The products are eligible for use in learning with a positive response from teachers and students. Reflection of this research development is to produce final product in the form of media of Nusantara Card which is feasible and ready to be used in learning process.*

**Keywords:** *learning media, social studies, Nusantara Card, ethnic and cultural diversity*

#### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama bagi pembelajaran IPS yang masih kurang dalam ketersediaan media pembelajaran yang bersifat konkrit. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat mengenal fenomena-fenomena alam dan sosial yang terdapat di lingkungan. Studi pendahuluan di sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dianggap membosankan karena dalam memberikan materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan teksbook. Pembelajaran terkesan monoton dan searah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi-materi pembelajaran IPS masih rendah. Dari hasil identifikasi dan analisis masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS kelas IV SD pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian. Pengembangan dalam merancang produk ini menggunakan *Software Corel Draw* dan *Software Adobe Potoshop*. Pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, validasi ahli, kuesioner tanggapan guru dan siswa, serta dokumentasi. Rancangan produk dinyatakan layak melalui validasi ahli dengan beberapa perbaikan. Selanjutnya produk direvisi dan diuji cobakan pada proses pembelajaran. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu di SDN 3 Cisontrol dan SDN 7 Kawunglarang. Produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan respon yang positif dari guru dan siswa. Refleksi dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk akhir berupa media Kartu Nusantara yang layak dan siap digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata kunci:** media pembelajaran, IPS, Kartu Nusantara, keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama terbentuknya peradaban dan kebudayaan manusia yang madani. Maka sudah seharusnya pelaksanaan proses pendidikan harus dapat mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Berkaitan dengan tujuan tersebut, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP, 2006) menyebutkan bahwa diantara sekian banyak mata pelajaran yang diberikan di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran IPS mampu mengarahkan peserta didik untuk dapat menjadi warga Negara yang memiliki sifat demokratis dan mampu bertanggung jawab dalam kehidupan masyarakat mendatang. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat mengenal fenomena-fenomena alam dan sosial yang terdapat di

lingkungan, mulai dari lingkungan terdekat sampai kepada lingkungan yang lebih jauh.

Menurut Depdiknas (2006 : 575), pada hakikatnya mata pelajaran IPS memiliki 4 tujuan, yaitu: (1) agar peserta didik mampu untuk mengenal konsep yang berkaitan dengan masyarakat, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan kompetisi dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS sangatlah penting diberikan kepada siswa mulai dari tingkat sekolah dasar. Pada usia yang masih muda dalam hal ini siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap lingkungan alam dan lingkungan sosial sekitar mereka.

Namun kenyataan di lapangan, proses pembelajaran IPS sering kali mendapati berbagai hambatan berupa asumsi-asumsi yang keliru yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pendidikan dari pembelajaran IPS tersebut. Diantaranya asumsi-asumsi keliru terhadap mata pelajaran IPS antara lain sebagai berikut :

1. pelajaran IPS adalah pelajaran hapalan belaka yang disampaikan oleh guru secara ceramah dan bercerita di muka kelas.

Dengan demikian siswa akan jenuh dan bosan belajar IPS.

2. dalam pembelajaran IPS tidak dapat menggunakan alat-alat konkrit yang dapat dimanipulasi (diotak-atik) siswa, sehingga mereka pasif dalam belajar.
3. dengan pelajaran IPS tidak dapat dijadikan tolak ukur kecerdasan siswa, berbeda dengan pelajaran eksak seperti IPA dan Matematika.
4. pelajaran IPS tidak menjamin masa depan siswa kecuali pelajaran yang bersifat eksak.

Beberapa asumsi tersebutlah yang mengurangi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS yang mengakibatkan prestasi belajar siswa relatif rendah. Hal tersebut juga tidak terlepas dari beberapa faktor penghambat lainnya, baik itu dari guru, siswa itu sendiri, ataupun dari lingkungan sekitar.

Selain itu, berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti melalui wawancara kepada guru kelas IV di SDN 7 Kawunglarang dan SDN 3 Cisontrol terkait mata pelajaran IPS, siswa memang cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dianggap membosankan karena dalam memberikan materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan teksbook. Sehingga pembelajaran terkesan monoton dan searah karena guru lebih

mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa hanya diam dan memperhatikan. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi-materi pembelajaran IPS masih terbilang kurang dan hasil belajar siswa relatif rendah. Namun sebenarnya tidak demikian apabila guru lebih kreatif dalam memberikan materi pada pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS juga dapat dilakukan secara menarik dan tidak terkesan membosankan bagi siswa apabila guru mampu memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran dengan tepat dalam memberikan materi-materi pembelajaran IPS tersebut. Sehingga anggapan siswa terhadap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran hafalan belaka yang membosankan tidak lagi demikian. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, program pengajaran yang direncanakan akan menjadi sempurna, serta proses pembelajaran pun akan berjalan dengan terarah, teratur, sistematis, serta menyenangkan bagi siswa.

Berangkat dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian *Design Base Research* (DBR) dengan judul "Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SD Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi *Corel Draw* sebagai *software* utama untuk pendesainan, dan juga

didukung oleh *Adobe Photoshop* sebagai *software* tambahan untuk mengedit gambar agar dapat menghasilkan gambar yang maksimal.

Media Kartu Nusantara termasuk ke dalam media pembelajaran yang berbasis visual karena di dalamnya memuat pesan atau informasi yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dan tulisan yang dikemas dalam sebuah kartu. Menurut Arsyad (2016, hlm. 102) visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ ilustrasi, sketsa/ gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

Lebih jauh Arsyad (2016, hlm. 115) menjelaskan kartu bergambar atau *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu tersebut dapat menjadi petunjuk atau rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan. Bila dikaitkan dengan teori belajar, Syah (dalam Astami, 2010, hal. 189) menyatakan bahwa : (1) *flashcard* dapat memberikan umpan baik yang positif bagi siswa. Dan apabila dilakukan secara berkala maka akan memberikan

motivasi belajar siswa; (2) Adanya latihan dan pengulangan akan tinggal dalam jangka waktu panjang di dalam memori siswa; (3) Penerapan hasil belajar yang dikuasai dengan baik akan ditransfer pada suatu masalah atau kondisi baru.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik dari media Kartu Nusantara dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya, menjelaskan proses pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya, mengetahui hasil respon guru dan siswa terhadap pengembangan media kartu nusantara pada pembelajaran keanekaragaman suku bangsa dan budaya, serta menghasilkan refleksi akhir berupa produk media Kartu Nusantara yang siap digunakan dalam pembelajaran. Produk ini diharapkan menjadi solusi dari permasalahan yang muncul di Sekolah Dasar.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) atau desain berbasis penelitian. Barab dan Squire (dalam Herrington, 2007, hlm. 1) mendefinisikan DBR sebagai "*a series of approaches, with the intent of producing new theories, artifacts, and practices that account for and potentially impact learning and teaching in naturalisti*

*settings*". *Design Based Research* (DBR) merupakan serangkaian pendekatan yang bermaksud untuk menghasilkan teori-teori baru, artefak, dan model praktis untuk menjelaskan yang berpotensi serta memiliki dampak terhadap pembelajaran dalam pengaturan yang naturalistik (kualitatif). Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Plomp (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4) yang menyatakan bahwa *design research* adalah:

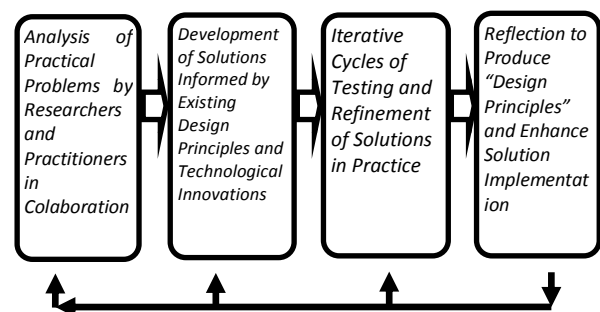
'suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seoerti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solisi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.'

Secara umum, metode *Design Based Research* memiliki ciri yang sama dengan metode penelitian dan pengembangan (RnD) yang memfokuskan dan menitikberatkan pada pembuatan serta pengembangan suatu produk melalui tahapan-tahapan penelitian. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 34) "*Educational Research and Development (Educational R & D) is an industry based development model in which the findings of the research are use to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of*

*effectiveness, quality, or similar standard*".

Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan didasarkan pada model penelitian dan pengembangan pada industri, di mana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik, yaitu efektivitas, kualitas, dan memenuhi standar.

Pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS Kelas IV SD pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya ini mengacu pada prosedur penelitian *Design Based Research* menurut Reeves (dalam Herrington, 2007, hlm. 3), sebagai berikut:



Gambar 1  
*Design Based Research Model Reeves*

1. Identifikasi masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif.

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian. Dimana peneliti melakukan studi pendahuluan ke sekolah dasar untuk mencari tahu masalah yang terjadi dalam pembelajaran di sekolah yang bersangkutan. Setelah mengetahui

permasalahannya, kemudian peneliti melakukan analisis masalah tersebut yang disertai dengan mengkaji teori-teori yang relevan. Selain itu, peneliti juga melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing. Sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pengembangan media kartu nusantara dapat menjadi solusi dalam menanggulangi masalah pada materi IPS tentang keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

2. Pengembangan dari solusi yang diinformasikan oleh prinsip-prinsip yang sudah ada dan inovasi teknologi.

Pada tahap kedua ini, peneliti mulai menyusun rancangan desain produk yang akan dihasilkan dan dikembangkan. Dalam proses perancangan desain produk ini, tidak lepas dari teori dan konsep-konsep yang relevan serta mendukung untuk dikaitkan dalam pengembangan media kartu nusantara pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya, yang tentunya juga disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan beberapa *software* yang mendukung dalam proses pendesainan produk.

3. Melakukan siklus interative (proses berulang) dalam pengujian dan penyempurnaan dari solusi dalam praktik.

Pada tahap ini, setelah rancangan produk dibuat, selanjutnya produk tersebut dinilai melalui proses validasi ahli. Tenaga ahli yang

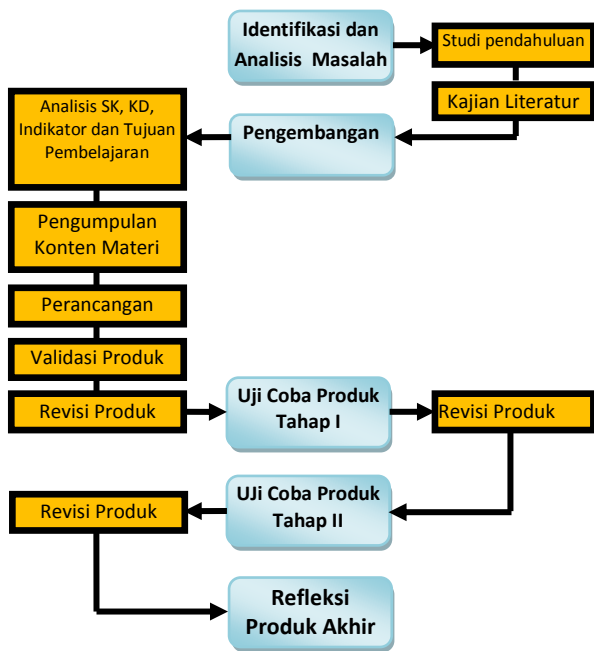
dihadirkan dalam proses validasi ini merupakan orang yang berpengalaman dalam hal pengembangan media pembelajaran, dalam hal ini adalah media kartu nusantara. Kemudian produk tersebut diuji coba di lapangan, serta melakukan analisis dan pengumpulan data. Apabila dalam proses uji coba masih ditemukan kekurangan, maka dilakukan revisi atau perbaikan produk, dan kemudian dilakukan uji coba kembali.

4. Refleksi untuk menghasilkan prinsip-prinsip desain dan meningkatkan implementasi dari solusi tersebut.

Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi dari uji coba yang dilakukan kembali sebagai tindak lanjut dari hasil revisi sebelumnya. Apabila dari hasil uji coba kedua masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi kembali. Kekurangan tersebut dievaluasi sampai ditemukan kriteria yang pas yang telah ditentukan untuk dapat menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria dan layak digunakan. Produk tersebut berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk sebuah kartu nusantara yang telah siap digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

Berdasarkan prosedur penelitian tersebut, maka peneliti menguraikan tahapan-tahapan dari pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS kelas IV SD pada

materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya ini pada peta konsep sebagai berikut:



Gambar 2  
Peta Konsep Pengembangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Karakteristik Media Kartu Nusantara dalam Pembelajaran IPS pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya.

Media Kartu Nusantara termasuk ke dalam media pembelajaran yang berbasis visual karena di dalamnya memuat pesan atau informasi yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dan tulisan yang dikemas dalam bentuk sebuah kartu.

Pemberian nama Nusantara disesuaikan dengan pesan materi yang akan disampaikan dalam media tersebut. Kata “Nusantara” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sebutan (nama) bagi seluruh wilayah kepulauan Indonesia. Menurut wikipedia (2016), nusantara merupakan istilah yang

dipakai untuk menggambarkan wilayah kepulauan yang membentang dari Sumatera sampai Papua, yang sekarang sebagian besar merupakan wilayah negara Indonesia.

Ukuran kartu nusantara disesuaikan dengan kebutuhan pesan yang berupa gambar dan teks yang disajikan dalam kartu tersebut. Adapun ukuran yang dipakai untuk media Kartu Nusantara adalah 8x12 cm. Gambar dan teks yang disajikan dalam kartu nusantara disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia, seperti gambar rumah adat, pakaian adat, tarian, senjata, dan teks lagu daerah dari setiap provinsi yang ada di Indonesia.

Media Kartu Nusantara memiliki kegunaan untuk mempermudah dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, menumbuhkan motivasi dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan interaksi lebih langsung atau konkret antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media Kartu Nusantara antara lain sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Mudah digunakan dan praktis.
- 2) Mudah disimpan dan dibawa kemana saja karena ukurannya tidak terlalu besar.
- 3) Materi pembelajaran mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang didesain secara menarik.
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 5) Cocok digunakan dalam kelompok kecil.

b. Kekurangan

- 1) Materi hanya terfokus pada keanekaragaman suku bangsa dan budaya.
- 2) Materi yang ditampilkan berbasis visual (gambar dan tulisan), tidak ada unsur audio (suara).
- 3) Tidak ada penjelasan secara mendalam pada setiap konten materi, karena materi yang disajikan hanya berupa contoh gambar keanekaragaman suku bangsa dan budaya beserta teks lagu setiap daerah.

## 2. Proses Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya.

Pada tahap pengembangan desain produk ini meliputi analisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan pembelajaran. Selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang akan menjadi konten dalam Kartu Nusantara untuk selanjutnya melakukan pendesainan dan pembuatan produk. Setelah produk dihasilkan, maka dilakukan validasi oleh para ahli.

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis terhadap Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang akan menjadi konten materi dalam Kartu Nusantara. Dalam pengumpulan konten materi, peneliti memanfaatkan *web Browsing* untuk mencari bahan-bahan tersebut di internet. Konten materi yang ditampilkan dalam Kartu Nusantara antara lain yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, senjata, serta teks lagu daerah dari setiap provinsi yang ada di Indonesia.

Setelah bahan-bahan terkumpul, tahap selanjutnya adalah pendesainan dan pembuatan produk. Dalam pendesainan produk, peneliti menggunakan *Corel Draw* sebagai *software* utama untuk mendesain, dan didukung oleh *Adobe Photoshop* sebagai *software* tambahan untuk mengedit gambar agar dapat menghasilkan gambar yang maksimal.

Langkah pertama dalam pendesainan adalah membuat background terlebih dahulu. Setelah background dibuat, langkah selanjutnya adalah memasukan gambar-gambar yang sudah diedit sebelumnya pada *Software Adobe Photoshop*. Untuk bagian depan Kartu Nusantara menampilkan gambar rumah adat, pakaian adat, tarian dan senjata tradisional



dari setiap provinsi. Sedangkan pada bagian belakang menampilkan teks lagu daerah. Setelah pendesainan selesai, maka produk pun dicetak. Pencetakan produk tidak langsung dicetak secara menyeluruh. Produk hanya dicetak sebagian sebagai sampel untuk dilakukan validasi produk oleh para ahli.

Validasi produk dilakukan oleh tim ahli sekaligus dosen di UPI Kampus Tasikmalaya yang sudah berpengalaman di bidangnya masing-masing. Hasil validasi produk yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa produk berupa media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya sudah cukup baik dan layak untuk diuji cobakan di Sekolah Dasar dengan beberapa perbaikan. Hasil perbaikan produk dari validasi produk tersebut selanjutnya diuji cobakan di Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

### **3. Respon Guru dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Kartu Nusantara pada Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya.**

Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media Kartu Nusantara, maka dilakukan proses uji coba produk. Proses uji coba produk dilakukan di 2 Sekolah Dasar berbeda yang berada di Kecamatan Rancah, Kabupaten Ciamis. Uji coba produk tahap 1 dilakukan di SDN 3

Cisonrol dengan subjek penelitian 20 orang siswa dan 1 orang guru, dan uji coba produk tahap 2 dilakukan di SDN 7 Kawunglarang dengan jumlah subjek yang sama, yaitu 20 orang siswa dan 1 orang guru.

Hasil dari uji coba produk tahap 1 menunjukkan respon yang positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan media Kartu Nusantara dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Respon siswa terhadap produk mencapai 98,5%. Guru memberikan tanggapan yang positif terhadap media Kartu Nusantara. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media Kartu Nusantara ini dapat memudahkan proses pembelajaran untuk materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa produk ini sangat tepat dengan dikemas dalam bentuk kartu yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi semangat dalam proses pembelajaran. Selain respon yang positif, guru juga memberikan saran dan masukan untuk desain produk. Saran dan masukan tersebut selanjutnya ditindak lanjuti oleh peneliti dengan melakukan revisi produk. Hasil revisi produk selanjutnya diuji cobakan kembali pada uji coba tahap 2 di SDN 7 Kawunglarang.

Hasil dari uji coba produk tahap 2 menunjukkan respon yang positif dari guru

dan siswa terhadap penggunaan media Kartu Nusantara dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Respon siswa terhadap produk mencapai 99,5%. Terdapat peningkatan sekitar 1% dari hasil uji coba sebelumnya yang tadinya 98,5% menjadi 99,5%. Guru memberikan tanggapan yang positif terhadap media Kartu Nusantara. Guru menyatakan bahwa media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya ini sudah efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

#### **4. Refleksi dari Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya.**

Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan mulai dari identifikasi masalah, analisis masalah, pengembangan desain, validasi, dan uji coba produk, maka refleksi produk dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk akhir berupa media Kartu Nusantara. Penggunaan produk berupa media Kartu Nusantara ini dikhususkan untuk mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Materi yang disajikan pada Kartu Nusantara yaitu tentang keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

Perpaduan unsur visual berupa gambar dan tulisan pada produk ini dirancang

sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, media Kartu Nusantara juga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri karena mudah digunakan dan praktis. Media Kartu Nusantara mudah disimpan dan dibawa kemana saja karena ukurannya tidak terlalu besar, sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Selain itu, materi pembelajaran juga mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang didesain secara menarik.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Kartu Nusantara merupakan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV sekolah dasar. Media Kartu Nusantara termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis visual yang memuat pesan atau informasi yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Kartu Nusantara memiliki ukuran 8x12 cm. Gambar dan teks yang disajikan dalam kartu nusantara disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari pembelajaran

IPS di Sekolah Dasar pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia, seperti gambar rumah adat, pakaian adat, tarian, senjata, dan teks lagu daerah dari setiap provinsi yang ada di Indonesia. Kartu Nusantara memiliki kegunaan untuk mempermudah dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas, menumbuhkan motivasi dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memungkinkan interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Adapun kelebihan dari media Kartu Nusantara yaitu mudah digunakan, mudah disimpan dan dibawa kemana saja, materi pembelajaran mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar yang didesain secara menarik, dan cocok digunakan dalam kelompok kecil. Selain memiliki kelebihan, Kartu Nusantara juga memiliki kekurangan. Kekurangan dari Kartu Nusantara yaitu materi yang disampaikan hanya terfokus pada keanekaragaman suku bangsa dan budaya, materi yang ditampilkan berbasis visual, tidak terdapat unsur audio atau suara, serta tidak ada penjelasan secara mendalam pada setiap konten materi,

karena materi yang disajikan hanya berupa contoh gambar keanekaragaman suku bangsa dan budaya beserta teks lagu dari setiap daerah.

2. Proses pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya disusun berdasarkan masalah yang peneliti temukan di lapangan, serta berdasarkan kajian literatur dan hasil analisis SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang akan menjadi konten materi, kemudian melakukan pendesainan atau perancangan dengan menggunakan *software Corel Draw* dan *software Adobe Photoshop*. Setelah rancangan dibuat, kemudian dilakukan penilaian melalui validasi ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dirancang. Kritik dan saran dari ahli dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan produk yang cukup baik dan layak untuk diuji cobakan.
3. Hasil uji coba produk yang dilakukan sebanyak 2 kali mendapatkan respon yang positif dari guru dan siswa. Hasil uji coba produk tahap 1 menunjukkan respon siswa terhadap produk sekitar 98,5%. Sedangkan dari hasil uji coba produk tahap 2

menunjukkan respon siswa mencapai 99,5%, yang berarti adanya peningkatan sekitar 1% dari hasil uji coba produk sebelumnya. Secara keseluruhan, respon guru terhadap produk sangat positif. Media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya sudah cukup efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

Setelah melalui beberapa tahapan pengembangan, maka refleksi dari penelitian pengembangan desain ini adalah menghasilkan produk akhir media pembelajaran berupa Kartu Nusantara yang siap untuk digunakan pada proses pembelajaran IPS untuk materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV Sekolah Dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Astami, Timur S. (2010). Efektifitas Penggunaan Media *Flashcard* dalam Pengajaran *Kakikata To Yomikata* III pada Mahasiswa UBINUS Semester Tiga Tahun Ajaran 2010/2011. *Jurnal LINGUA CULTURA*, Vol. 4, No. 2, hal. 183-190.
- Depdiknas.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Herington, J., et. al. (2007). *Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal*. Joondalup WA. Edith Cowan University.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia - Kampus Tasikmalaya.
- Poerwadarminta.(1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono.(2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wikipedia.(2016). *Nusantara*. [Online]. Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Nusantara.html>