Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Pemahaman Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Vivi Pujiarini[1]*, Herinto Sidik Iriansyah[2], A. Rahim Suhel[1]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara
[2]Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Kusuma Negara
*pujiarini51@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media Kartu Bergambar pada materi keragaman suku bangsa dan agama untuk siswa kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar nusantara layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran sekolah dengan perolehan data skor rata-rata dari ahli materi 4,27 dengan kriteria sangat baik, dari ahli media memperoleh data skor 4,67 dengan kriteria sangat baik, serta data respon peserta didik pada uji skala kecil 4,42 dengan kriteria sangat baik. Dari keseluruhan data hasil validasi ahli dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar nusantara pada peserta didik kelas IV dikategorikan layak dan baik.

Kata kunci: media kartu bergambar, pembelajaran PKn, suku bangsa.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang sangat kaya akan pulau-pulau dan disetiap pulaunya memiliki suku, adat-istiadat, agama dan bahasa masing-masing, itu semua yang membuat Bangsa Indonesia unik dimata dunia (Suprapto, 2019). Unik dikarenakan dengan banyaknya keberagaman yang ada, Bangsa Indonesia mampu membangun keindahan dan hubungan baik di dalamnya dengan rasa toleransi, saling menghormati dan gotong royong yang tinggi, karena Bangsa Indonesia selalu menanamkan "*Bhineka Tunggal Ika*" yaitu "Berbeda-beda Tetapi Tetap Satu" dan indahnya perbedaan yang dimiliki sebagai kekayaan bangsa Indonesia (Burhan, 2016).

Strategi tepat untuk mempelajari dan memahami keragaman yang ada di Negara Indonesia ini pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran (Anggraeni & Paksi, 2019). Menurut Ibrahim dkk. (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/bahan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana dengan tujuan untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan guru (Kaniah, 2017).

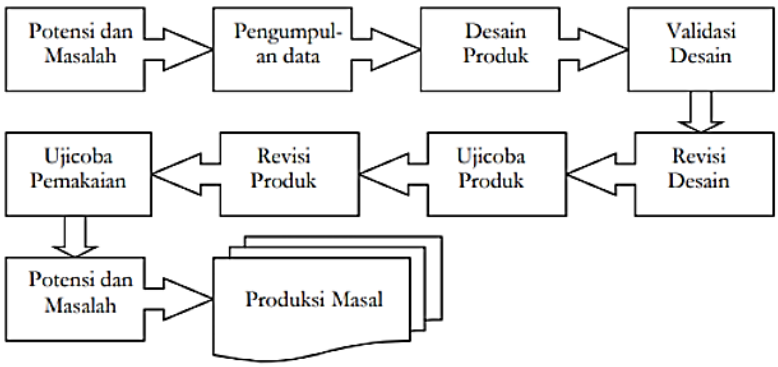
Masalah yang peneliti temukan saat observasi pada kelas IV adalah kurangnya keaktifan siswa yang berada di barisan belakang dan media video yang sedang ditampilan terlalu cepat membuat beberapa siswa tersebut sedikit ketinggalan materi yang sedang diajarkan, dan karena hal itu juga yang membuat siswa yang

dibarisan belakang sangat kurang dalam menerima pemahaman tentang materi yang sedang diajarkan guru.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Arsyad (2014), flashcard atau kartu bergambar adalah sebuah kartu kecil yang didalamnya berisi gambar, teks, atau tanda simbol mengingatkan atau dapat menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Demikian pula yang dikemukakan oleh Asyar (2012), bahwa guru harus kreatif mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Kartu bergambar inilah yang akan dikembangkan pada penelitian R&D ini, namun dipadukan dengan ke-bhineka tunggal ika-an di nusantara.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan atau *R&D(research and development).* Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada langkah awal, Peneliti melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Cijantung 07 Pagi, untuk mengetahui masalah dan dapat menghasilkan produk berdasarkan analisi masalah. Hasilnya adalah: (1) siswa tidak dapat menyebutkan baju adat daerah, (2) siswa hanya mengandalkan kelompok bagian depan saja, (3) keadaan kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti menyatakan perlu adanya pengembangan dalam media pembelajaran yang menarik dan dapat memberi semangat siswa dalam belajar. Peneliti memilih untuk mengembangan media pembelajaran Kartu Bergambar Nusantara.

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan, selanjutnya melakukan perancangan media atau desain media yang ingin dikembangkan sesuai dengan data yang sudah dikumpulkan dan hasil analisis kebutuhan. Desain media yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh para

ahli, desain media tersebut jika perlu di revisi akan di revisi oleh peneliti, dan jika tidak ada yang perlu direvisi, akan dilanjutkan untuk uji coba lapangan.

Tabel 1. Uji Ahli Media

Indikator	Pernyataan	Skor				
		SB	B	CB	KB	SKB
Penampil-an media	Pemilihan warna pada kartu menarik perhatian siswa.		√			
	Ukuran panjang dan lebar kartu yang digunakan sudah tepat.		√			
	Ilustrasi gambar yang digunakan sudah jelas.	√				
	Jenis dan ukuran font pada media sudah tepat.	√				
Efisiensi media	Media kartu mudah di bawa kemana mana.	√				
	Media mudah dalam penyimpanan dan perawatannya.	√				
	Bahan pembuatan media kartu mudah didapatkan.	√				
	Bahan media kartu yang digunakan aman untuk siswa.	√				
	Media kartu sangat mudah untuk diaplikasikan ke siswa.	√				
	Bahan yang digunakan pada media kartu tidak mudah rusak.		√			
Fungsi dan Manfaat Media	Media kartu dapat mempemudah penyampaian materi.		√			
	Ilustrasi gambar pada media kartu sesuai dengan materi keberagaman suku bangsa dan agama di Negeriku.	√				
Jumlah		8	4			
Jumlah × skor		40	16			
Jumlah total				56		
Rata-rata				4,67		

Tabel 1 menunjukkan bahwa skor untuk indikator 1 dan 3 rata-rata dinilai baik. Tetapi pada indikator 2 yaitu efisien media kartu bergambar nusantara mendapat skor rata-rata sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan hasil penilaian pakar media secara keseluruhan mendapat skor rata-rata 4,67 dengan kategori sangat baik. Keputusannya adalah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas.

Langkah berikutnya adalah melakukan uji pakar ahli materi. Materi yang diajarkan menggunakan media kartu bergambar nusantara pada pelajaran PKn yaitu: Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku. Materi ini memang agak sulit dipahami siswa kelas IV SD jika tidak dibantu media yang menarik dan menyenangkan. Adapun hasil penilaian pakar materi seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	Skor				
		SB	B	CB	KB	SKB
Pembela-jaran	Materi pada media sudah relevan dengan KD.	√				
	Kesesuaian isi materi dengan silabus.	√				
Isi Materi	Kalimat yang digunakan pada media mudah dipahami siswa.		√			
	Kalimat yang digunakan pada media tidak mengandung nilai negatif.		√			
	Materi pada media sesuai dengan keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku.		√			
	Materi pada media dapat meningkatkan pemahaman siswa.		√			
	Kejelasan pertanyaan-pertanyaan pada media pembelajaran sudah tepat.		√			
	Ketepatan ilustrasi gambar yang digunakan dengan materi pada media kartu.		√			
	Ilustrasi gambar pada media kartu sesuai dengan materi keberagaman suku bangsa dan agama di Negeriku.		√			
	Materi yang disajikan sesuai dengan siswa kelas IV SD.	√				
	Kalimat pertanyaan yang digunakan sesuai dengan usia siswa kels IV SD.		√			
Jumlah		3	8			
Jumlah × skor		15	32			
Jumlah total				47		
Rata-rata				4,27		

Tabel 2 menunjukkan bahwa skor untuk indikator 1 rata-rata dinilai sangat baik. Tetapi pada indikator 2 rata-rata mendapat skor baik. Sehingga dapat disimpulkan hasil penilaian pakar media secara keseluruhan mendapat skor rata-rata 4,27 dengan kategori baik. Keputusannya juga sama dengan pakar media yaitu layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas untuk materi Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku. Berikut Gambar 1 adalah desain kartu bergambar nusantara.

Terlihat pada Gambar 1 desain kartu dibuat sangat menarik dengan warna yang cerah agar menarik perhatian siswa untuk menggunakannya. Selain itu gambar-gambar pada kartu menunjukan keberagaman budaya, agama, baju adat, dari seluruh nusantara. Dengan tujuan siswa selain mendengarkan penjelasan dari guru, namun mereka juga dapat melihat gambar pada media kartu sehingga lebih cepat memahami penjelasan guru.

Penggunaan media dapat dilihat pada Gambar 2, siswa sangat antusias dalam melakukan pembelajaran dengan media kartu bergambar nusantara. Mereka terlihat

gembira seolah sedang bermain, padahal sedang belajar mata pelajaran PKn. Belajar dengan suasana menyenangkan tentu hasil yang dicapai siswa maksimal, ketercapaian KKM juga akan maksimal (Nurhasanah dkk., 2016; Laksono dkk., 2020).

Gambar 1. Desain Kartu Bergambar Nusantara

Penelitian pengembangan ini sama hasilnya seperti yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya (Kurniati, 2016), perbedaannya adalah pada aplikasinya. Kurniati mengaplikasikan pada keterampilan bersosial siswa, sedangkan penelitian ini pada memahami keberagaman suku bangsa dan agama juga berdampak pada kehidupan social siswa.

Gambar 2. Implementasi Media Kartu Bergambar Nusantara

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan sudah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, didapatkan rata-rata 4,67 (ahli media) yang dikatgorikan cukup baik, lalu rata-rata 4,27 (ahli materi) yang dikategorikan cukup baik, serta dari angket siswa mendapat rata-rata 4,42 yang diketegorikan sangat baik. Jadi dari keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa Kartu Bergambar Nusantara sangat baik untuk digunakan.

REFERENSI

Anggraeni, A. D., & Paksi, H. P. (2019). Pengembangan media permainan werewolf untuk mengenalkan keragaman sosial budaya indonesia pada siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6).

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press.

Burhan, W. (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila dan Undang-undang Dasar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran video interakif powtoon pada mata pelajaran ipa materi komponen ekosistem. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 255-262).

Kaniah, K. (2017). *9 Metode Pembelajaran efektif & Menyenangkan*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.

Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan mahluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, *1*(1), 611-620

Suprapto, W. (2019). Cap Go Meh sebagai media pendidikan resolusi konflik di tengah keragaman etnis kota Singkawang. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 1-7.

Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A., & Latifah, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.