

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “MAPENA” MAINAN PETA ANAK PADA PEMBELAJARAN IPS SD

Lativa Qurrotaini¹⁾*, Diva Alisya Putri²⁾

¹⁾²⁾ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan

*divalysputri@gmail.com

Diterima: 29 12 2023

Direvisi: 21 01 2024

Disetujui: 22 01 2024

ABSTRACT

Abstract: Children's Map Toys, abbreviated as MAPENA, are media that are adapted to Competency Standards, Basic Competencies and Indicators in Grade IV Elementary Schools, especially on Environmental Map material with a Simple Scale. Learning Media developed in the form of evaluation media to help students' understanding in learning. This research uses the Research and Development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data sources were obtained through expert validation research instruments and student response questionnaires. This activity was carried out in class IV MI Daarusshofa. Based on the results of data analysis from the product and research, it was found that the product could be carried out based on the Material Expert Validation questionnaire at 98.5%, Media Expert Validation at 92%, and the MAPENA learning media received an assessment of student responses in Phase I Small Group Trials at 94%, Phase II Small Group Trial was 84%, and Phase III Small Group Trial was 89.1%.

Keywords: :Learning Media, MAPENA, MAP, Social Education Sciences

ABSTRAK

Abstrak: Mainan Peta Anak yang disingkat menjadi MAPENA merupakan media yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator di Sekolah Dasar kelas IV terutama pada materi Peta Lingkungan dengan Skala Sederhana Media Pembelajaran yang dikembangkan berupa media evaluasi untuk membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun sumber data yang didapatkan melalui instrumen penelitian validasi ahli dan angket respon peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas IV MI Daarusshofa. Berdasarkan hasil analisis data dari produk dan penelitian didapatkan bahwa produk dapat dilakukan berdasarkan angket Validasi Ahli Materi sebesar 98,5%, Validasi Ahli Media sebesar 92%, serta media pembelajaran MAPENA mendapatkan penilaian respon peserta didik pada Uji Coba Kelompok Kecil Tahap I sebesar 94%, Uji Coba Kelompok Kecil Tahap II sebesar 84%, dan Uji Coba Kelompok Kecil Tahap III sebesar 89,1%.

.Katakunci: Media Pembelajaran,, MAPENA, PETA, Ilmu Pengetahuan Sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib dan sangat dibutuhkan oleh manusia. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 bahwa tujuan Pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan.

Peserta didik juga memiliki tingkat pemahaman yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda disebabkan lambatnya siswa menerima pembelajaran. Lambatnya setiap peserta didik menerima pelajaran karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi yang bukan hanya memaksakan peserta didik untuk hafal secara verbalisasi tetapi juga mengerti atau paham terhadap materi yang dinyatakan.

Masalah yang dihadapi guru salah satunya adalah media pembelajaran yang tidak selalu tersedia di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran di sekolah membuat proses pembelajaran lebih menarik dan membuat peserta didik secara tidak langsung terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membuat siswa secara mandiri menemukan pengetahuannya dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Sudjana & Rivai (Mardati dan Nur Wahid, dkk. 2015) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Media pembelajaran Mainan Peta Anak yang disingkat menjadi MAPENA merupakan media yang disesuaikan dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator di Sekolah Dasar kelas IV terutama pada materi Peta Lingkungan dengan Skala Sederhana Media Pembelajaran yang dikembangkan berupa media evaluasi untuk membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Dimana dikembangkan melalui permainan papan yang memiliki jalur dengan kartu yang berisikan pertanyaan dan dadu bergambar yang dapat dimainkan oleh peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas menemukan masalah yang diperoleh yaitu; 1. Bagaimana Pengembangan MAPENA pada

Model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*) ?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pembelajaran Peta Lingkungan dengan Skala Sederhana untuk peserta didik kelas IV MI Daarusshofa ? 3. Bagaimana respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Peta

Lingkungan dengan Skala Sederhana untuk Peserta Didik Kelas IV MIDaarusshofa.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 10 Oktober 2022 di MI Daarusshofa Tangerang, menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas IV di MI Daarusshofa Tangerang mempelajari Peta hanya dengan Globe saja tidak memiliki media yang lain sehingga tingkat pemahaman Peta Lingkungan dengan Skala Sederhana yang belum optimal atau sulit dipahami, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan

berdominan dengan metode ceramah dan belum adanya sarana pendukung media pembelajaran IPS teruntuk materi Peta yang membuat Peserta didik turut aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran yang menggunakan media mainan peta anak ini diharapkan mampu menghindari pembelajaran yang monoton terhadap peserta didik. Karena, belum adanya media pembelajaran terkait mainan peta anak pada materi Peta Lingkungan dengan Skala Sederhana dalam proses pembelajaran di kelas. Maka peneliti dengan ini memilih untuk mengambil judul penelitian yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Pembelajaran IPS SD

METODE PENELITIAN

Metode penelitian penelitian ini adalah pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Sugiyono mengemukakan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Pengembangan penelitian ini di Sekolah MI Daarusshofa Karang Tengah Tangerang.

Pada model penelitian tersebut dapat agar dapat menghasilkan produk maka menggunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi bagi peserta didik maupun masyarakat luas.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan dari model pengembangan media yang dikembangkan yaitu media MAPENA, prosedur pengembangan media MAPENA terdiri dari lima tahapan yaitu

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, tahap analisis (*analysis*) yang dilakukan di MI Daaruss Hofa yang meliputi kegiatan : a). Melakukan analisis dalam penggunaan sarana dan prasarana di dalam kelas 4 MI Daaruss Hofa, b). Melakukan analisis proses pembelajaran di dalam kelas 4 MI Daaruss Hofa, c). Melakukan analisis penggunaan media pembelajaran yang terdapat di dalam kelas 4 MI Daaruss Hofa. Semua tahapan analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di sekolah tersebut, serta untuk memberikan masukan kepada peneliti agar bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan sekolah tersebut.

b. Perencanaan (*Design*)

Tahap design dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang MAPENA yang akan dibangun. Tahap design meliputi penyusunan kerangka, penentuan sistematika, perancangan alat evaluasi.

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan meliputi : produksi media pembelajaran dan validasi produk.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap untuk mengetahui kelayakan suatu produk multimedia yang digunakan, produk yang

telah melalui proses validasi ahli, kemudian dioperasikan oleh subjek uji coba dalam skala kecil dan skala besar. Data yang diperoleh dari uji coba produk digunakan untuk merevisi produk.

e. Tahap Evaluasi

Tahap akhir model ADDIE adalah tahap evaluasi. Jika mengamati konsep pengembangan model ADDIE dapat dikatakan bahwa tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media dengan tujuan untuk melakukan revisi. Evaluasi bisa dilakukan dengan menggunakan Teknik angket atau wawancara. Evaluasi meliputi persepsi atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran dan evaluasi terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil menyajikan hasil penelitian Produk hasil ini berupa Media Pembelajaran berbasis Permainan Peta Anak pada materi mengenal peta dengan skala sederhana. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Peta Anak pada materi mengenal peta dengan skala sederhana ini telah dilakukan dengan memulai beberapa tahap. Penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE yaitu Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapan model penelitian ADDIE. Adapun hasil dan pembahasan dari penelitian menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini kegiatan utama yaitu menganalisis adanya masalah-masalah dasar yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Setelah itu, dilanjutkan dengan menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran.

Analisis dilakukan dengan mengobservasi peserta didik di kelas IV MI Daaruss Hofa. Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara dengan guru kelas IV, siswa masih kurang aktif dan semngat dalam proses pembelajaran yang dilakukan, serta masih kurang perhatian guru dikarenakan pada saat proses pembelajaran hanya menggunakan satu metode yaitu metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas pada materi IPS tentang Mengenal Peta dengan Skala Sederhana yang membuat peserta didik pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif seperti media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) didalam kelas dapat membantu serta meningkatkan semngat dan kefokusn peseta didik dalam menerima pembelajaran, sehingga pembelajaran yang di terima menjadi bermakna dan dapat meminimalisir kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Maka hasil analisis menunjukan perlunya mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa yaitu media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Pada Anak).

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merancang konsep produk media yang akan di kembangkan berupa media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi mengenal peta dengan skala sederhana di desain peneliti menggunakan aplikasi canva dan photoshop.

- a. Desain Media Pembelajaran
- b. Desain Materi
- c. Desain Pertanyaan

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan peta anak pada materi mengenal peta dengan skala sederhana didesain menggunakan aplikasi canva dan photoshop.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini media dikembangkan yaitu media mainan peta anak (MAPENA) dan telah dilakukan revisi setelah itu dilakukan implementasi media pembelajaran tersebut. Tahap ini dilakukan menggunakan uji coba

kelompok kecil yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi), dan tahap 3 (3rendah, 3 sedang, 3 tinggi) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-4 dengan penilaian aspek dari segi media dah materi pembelajaran.

5. *Evaluation*

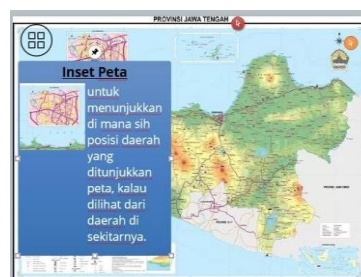
Tahap ini akan dilakukan evaluasi dari tahap awal peneliatian sampai tahap akhir penelitian yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mainan peta anak (MAPENA) penggunaan bermainnya lebih banyak fitur-fitur yang lain
- b. Pada soal-soal diubah menjadi soal tiap-tiap level terdiri dari level C1 sampai C6 tetapi tingkat kesulitannya dari level easy ke level expert semakin meningkat

Gambar 1. Hasil Product MAPENA



Gambar 2. Materi MAPENA



Gambar 3. Kuis Mapena



Berikut adalah hasil Analisis Ahli Media

Tabel 1. Hasil Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil Presentase	Kriteria
Tampilan	29	55	91,6%	Sangat Layak
Penyajian media	18			
Bahan	8			

Validasi media terhadap media pembelajaran Mainan peta anak dilakukan oleh seorang dosen yang berkompeten pada bidang Media Pembelajaran yaitu Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd dengan status sebagai dosen Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Validasi media terhadap media pembelajaran Mainan peta anak dilakukan oleh seorang Guru MI Daarusshofa yang berkompeten pada bidang materi IPS yaitu Zahra Safira Rahmah S.Pd.

Berdasarkan hasil perhitungan data, maka penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase 98,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi didalam produk memiliki kualifikasi yang baik dari segi materi, tidak perlu melakukan revisi besar.

Pada kajian produk akhir dijabarkan tentang produk yang dihasilkan. Bagian ini menjabarkan pengembangan produk media pembelajaran dari awal hingga akhir produk. Berikut merupakan penjabaran hasil produk:

1) Validasi produk

Validasi produk pengembangan ini dilakukan oleh 2 orang yaitu ahli media dan ahli materi. Validitas produk didapatkan dari penilaian angket respon ahli terdiri dari beberapa aspek didalamnya. Untuk ahli media terdapat aspek tampilan, penyajian media, bahan ajar dan ahli materi terdapat aspek relevansi,keakuratan,komunikatif,

berpusat pada siswa, kebahasaan, dan keterbacaan.

2. Kelayakan produk

Kelayakan produk dilakukan oleh peserta didik kelas IV. Kelayakan produk diperoleh dari hasil angket peserta didik yang terdapat dua aspek yaitu aspek materi dan media. Adapun hasil penilaian kelayakan produk yaitu tahap I 94%, tahap II 84%, dan tahap III 89,1%.

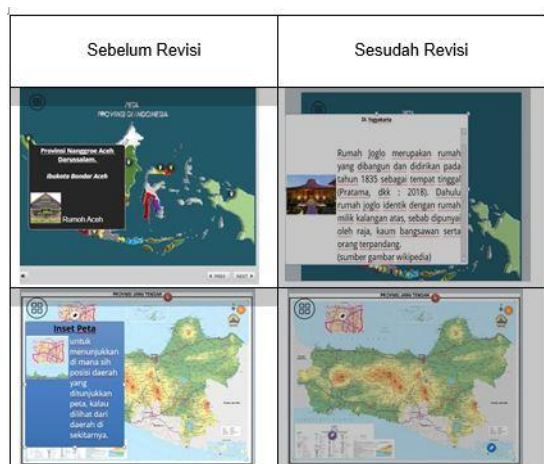
Tabel 2. Hasil Uji Coba Peserta Didik

Tahapan	Persentase	Kriteria
Tahap 1 (1rendah,1 sedang, 1 tinggi)	84,75%	Sangat layak
Tahap 2 (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi)	82,29%	Sangat layak
Tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi)	85,87%	Sangat layak

Hasil revisi ahli media pembelajaran berbasis MAPENA



Hasil revisi ahli materi pembelajaran berbasis MAPENA



Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran Mainan Peta Anak yang di kembangkan serta mengetahui kekurangan -kekurangan pada media yang di kembangkan agar dapat diperbaiki dan dapat menghasilkan media yang maksimal.

Validasi ahli materi pada pembelajaran Mainan peta anak yang dikembangkan untuk melihat kesesuaian materi yang di cantumkan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran serta mengetahui kekurangan-kekurangan dari segi materi agar dapat diperbaiki dan menjadi referensi kedepannya. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Zahra Safira Rahmah, S.Pd yang merupakan guru kelas IV MI Daarusshofa. Validasi ahli materi dengan pengisian angkat berskala 1-4 terkait beberapa aspek penelitian yaitu relevansi materi, komunikatif, berorientasi pada student centered, kebahasaan dan keterbacaan.

Validasi produk pengembangan ini dilakukan oleh 2 orang yaitu ahli media dan ahli materi. Validitas produk didapatkan dari penilaian angket respon ahli terdiri dari beberapa aspek didalamnya. Untuk ahli media terdapat aspek tampilan, penyajian media, bahan ajar dan ahli materi terdapat aspek relevansi,keakuratan,komunikatif, berpusat pada siswa, kebahasaan, dan keterbacaan.

a. Validasi ahli media memperoleh hasil sebesar 92% (sangat layak)

b. Validasi ahli materu memperoleh hasil sebesar 98,5% (sangat layak)

Penilaian tersebut juga disertakan dengan kritik dan saran dari para ahli/validator untuk perbaikan guna meningkatkan kualitas dari produk yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh ahli sebagai berikut:

- Saran ahli media yakni mengenai fitur-fitur dalam mengisi soal-soal diperbanyak.
- Saran ahli materi yakni dilengkapi semua provinsi yang ada di Indonesia

Berdasarkan hasil tersebut maka keseluruhan penilaian pada uji coba kelompok kecil tahap I sebesar 94%, tahap II sebesar 84%, dan tahap III sebesar 89,1%. Maka besar persentase masuk kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa produk MAPENA sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS. Validasi produk pengembangan ini dilakukan oleh 2 orang yaitu ahli media dan ahli materi. Validitas produk didapatkan dari penilaian angket respon ahli terdiri dari beberapa aspek didalamnya. Untuk ahli media terdapat aspek tampilan, penyajian media, bahan ajar dan ahli materi terdapat aspek relevansi,keakuratan,komunikatif, berpusat pada siswa, kebahasaan, dan keterbacaan.

Kelayakan produk dilakukan oleh peserta didik kelas IV. Kelayakan produk diperoleh dari hasil angket peserta didik yang terdapat dua aspek yaitu aspek materi dan media. Adapun hasil penilaian kelayakan produk yaitu tahap I sebesar 94%, tahap II sebesar 84%, dan tahap III sebesar 89,1. Berikut penjelasan tabelnya:

No	%	Tingkat kelayakan
1	94	Sangat layak
2	84	Sangat layak
3	89,1	Sangat layak

SIMPULAN

Simpulan berisi pemaparan secara singkat hasil penelitian denga Metode penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*) adalah penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menguji kelayakan produk. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Model penelitian ADDIE terdapat lima tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan),

Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi mengenal peta dengan skala sederhana pada kelas IV.

Hasil penilaian menunjukkan media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) valid dan layak digunakan. Kevalidan dan kelayakan dilihat dari hasil penilaian oleh para ahli dan hasil angket peserta didik.

REFERENSI

Budianingsing, C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Laksita Indonesia

Firdawela, Reinita. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan*

Irham, M. & Wiyani, N. A. 2013. *Psikologi Pendidikan: Teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Maryanti, R. D., & Qurrotaini, L. (2019). *Pengembangan Papan Karambol IPS Sebagai Alat Permainan Edukatif Kelas IV Sekolah Dasar*. 50–55.

Nasution dalam Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Nasution, M. & Umar Darwis. 2022. *Pengembangan*

Qurrotaini, Lativa. 2021. *Pengembangan Permainan LAGA OPRASIA Berbasis Gamification in Education*. Jakarta

Ramli, M. 2012. *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin.

Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. Padang IAIN

Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate