

E-ISSN: 2656-7814 DOI: 10.33654/pgsd	ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN Website jurnal: http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd	Vol. 2 , No. 1, Maret 2020 Halaman: 282- 294
---	--	---

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA BERDERING MATERI SUKU BANGSA
KELAS IV SDN KEDAWUNGKULON II PASURUAN**

Nurfitrihanah Putri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang
nurfitrihanah.putri.1601516@students.um.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran peta berdering yaitu pengembangan peta konvensional menjadi lebih atraktif, pengimplementasian peta berdering untuk pembelajaran materi suku bangsa yang mendiami pulau-pulau di Indonesia, serta pendongkrakan respon siswa, dan uji efektivitas produk peta berdering dari angket yang diisi oleh beberapa narasumber. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model *Dick & Carey* yang dikembangkan terdiri dari analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran, analisis siswa dan konteks, memilih KD dan menentukan indikator, pengembangan RPP, perancangan skema tampak depan dan belakang peta berdering, mengembangkan produk awal media pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi produk, dan produk media pembelajaran akhir. Hasil evaluasi ahli media untuk peta berdering menunjukkan ahli media memberikan nilai 92 % dalam kriteria sangat layak, ahli materi memberikan nilai 94% dalam kriteria sangat layak, dan uji kemenarikan media peta berdering dengan menggunakan 5 siswa, memperoleh hasil rata-rata nilai 94% dalam kriteria sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Pembelajaran, Peta, Suku

***DEVELOPMENT OF MAP RINGS MEDIA ETHNIC SUBJECT CLASS IV SDN
KEDAWUNGKULON II PASURUAN***

Abstract: The objectives of research and development of map rings are development of conventional map products to be more attractive, the implementation learning material for the ethnic the islands Indonesia, boosting student responses, and testing the effectiveness of map products from existing questionnaires filled by several sources. Method used model *Dick & Carey* developed that consists analysis needs and objectives, analysis of learning, analysis of students and contexts, selecting basic competencies and determining indicators, developing lesson plans, designing schemes of the front and back of the map rings, developing learning media, designing and conducting formative evaluations, revising products, and final learning media products. The results of the media expert for the map rings media showed that the media expert gave a score of 92, the material expert gave a score of 94%, and the test of the map rings media attractiveness using 5 students, obtained an average value of 94 %.

Keywords: Development, Media, Learning, Map, Ethnic

PENDAHULUAN

Keberadaan media pembelajaran dapat memperkaya proses pembelajaran selain tradisi lisan dan tulisan serta menciptakan berbagai situasi kelas. Menurut Rusydiyah (2015) media pembelajaran adalah salah satu subjek penting dalam proses pembelajaran karena, akan berdampak mengikuti motivasi belajar siswa dan mutu guru. Saat pembelajaran guru harus memilih media yang sesuai dengan pembelajaran dan perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Guru harus bisa mengembangkan media pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti media pembelajaran yang menggunakan sumber energi elektronika. Salah satu bentuk dari media pembelajaran berbasis elektronika yaitu peta berdering, media ini bersifat interaktif karena ada interaksi antara siswa dan direspon oleh bel yang berdering jika jawaban benar.

Pembelajaran peta difungsikan sebagai penanda wilayah tertentu supaya siswa dengan lebih mudah mengingatnya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Hidayat (2018:16) mengungkapkan bahwa “pembelajaran IPS khususnya terkait dengan letak suatu wilayah akan lebih mudah dipahami dan diingat melalui media visual yaitu peta.”

Peta berdering merupakan pengembangan dari media pembelajaran peta yang biasanya digunakan untuk mempelajari ilmu bumi semata. Peta itu akan lebih berfaedah dan berfungsi setelah para siswa mendapat pengertian tentang peta, dan peta itu harus juga untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan atau memecahkan informasi-informasi tentang perikehidupan di atas bumi ini Hidayat (2018:16).

Pada prinsipnya peta menggambarkan data lokasi dan menjadi sumber informasi keadaan permukaan bumi serta hubungannya dengan manusia yang menghuninya. Suatu peta merupakan representasi dua dimensi dari suatu ruang tiga dimensi. Ilmu yang mempelajari pembuatan peta disebut dengan kartografi. Banyak peta memiliki skala, yang menentukan seberapa besar objek pada peta dalam keadaan yang sebenarnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi pada tanggal 9 Januari 2020 di SDN Kedawung Kulon II, informasi yang diperoleh bahwa guru belum menggunakan pembelajaran yang berbasis elektronika pada materi persebaran suku di Indonesia melalui gambar peta. Guru hanya menggunakan peta konvensional dan atlas. Siswa terlihat antusias meskipun hanya menggunakan peta konvensional dan atlas. Namun, siswa kurang berperan langsung dalam penggunaan media pembelajaran.

Informasi lain di dapat melalui wawancara di hari yang sama dengan hari observasi dengan guru kelas IV SDN Kedawung Kulon 2 bernama Bapak Nur Wahyudi. Guru mengatakan belum mempunyai media pembelajaran berbasis elektronika yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam penggunaannya. Media pembelajaran yang dipakai pada pembelajaran mengenai peta di Kelas IV SDN Kedawungkulon II yaitu peta dan atlas. Siswa perlu media pembelajaran yang kreatif agar siswa tidak jenuh bila setiap hari yang mereka pelajari hanya melalui buku siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa peta berdering yang memuat gambar peta Indonesia, stik penghubung, dan bel diharapkan dapat

menjadi media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan antusias belajar siswa.

Berdasarkan analisis konteks, pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Pembelajaran 3 berisi muatan IPS dan PPKn dengan topik keadaan pulau-pulau yang ada di Indonesia dan hubungan antara banyaknya ragam suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

Pembelajaran 3 media kongkrit bisa ditampilkan oleh guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan peta berdering. Pembuatan peta berdering ini, siswa dapat memahami keadaan pulau-pulau yang ada di Indonesia dan hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan baik.

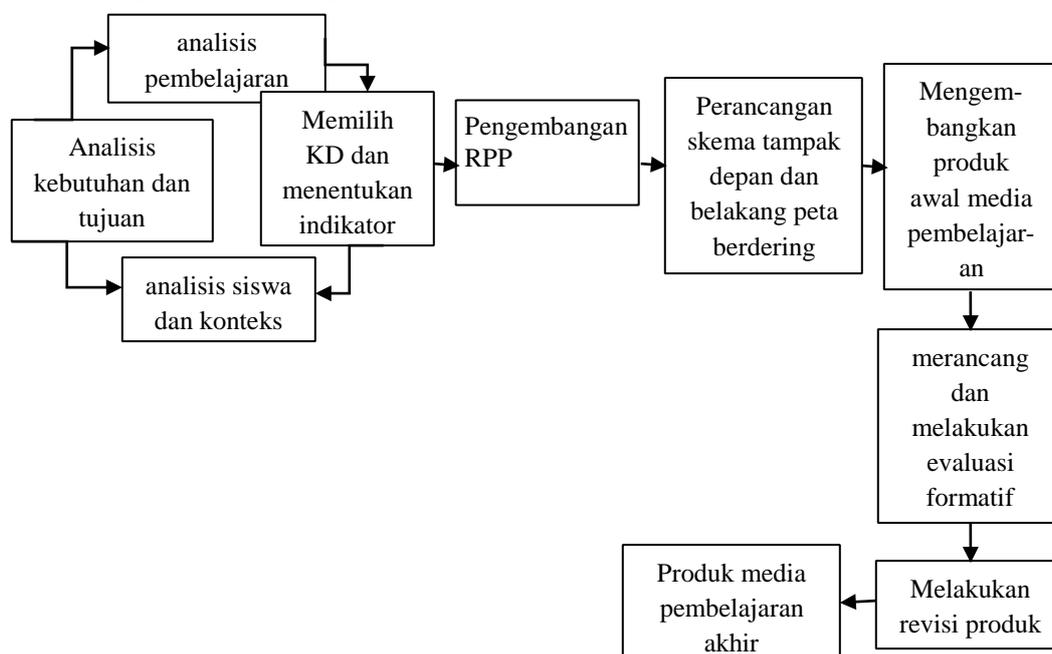
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peneliti berasumsi bahwa pembelajaran berbasis elektronika menggunakan peta berdering dapat menarik minat belajar siswa. Penelitian terdahulu telah ada yang menggunakan media pembelajaran peta oleh (Milson, 2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Keberagaman Budaya Kota Malang Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Cemorokandang 2 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016” menyatakan bahwa pengembangan media peta keberagaman budaya kota malang memperoleh nilai dari ahli media sebesar 70% (valid), dari ahli materi dengan persentase 70% (valid), dan dari pengguna berdasarkan uji coba kelompok kecil 82,5% serta kelompok besar 87,3%. Penelitian yang kedua dilakukan oleh (Destriana, 2017) yang berjudul “Pengembangan Media Papan Gantung Peta Indonesia untuk Pembelajaran Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV SDN Bareng 5 Kota Malang” menyatakan bahwa pengembangan media peta gantung memperoleh nilai dari ahli media sebesar 83,75%, dari ahli materi dengan persentase 92,5%, dan ahli pengguna 92,5%. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran peta berdering untuk membantu guru dalam pembelajaran karena peneliti menganggap media pembelajaran peta berdering dapat membantu siswa belajar.

Perbedaannya pada penelitian terdahulu peneliti tidak menggunakan media penelitian berbasis eletronika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan media pembelajaran yang berbasis elektronika dengan alarm yang bersumber energi baterai yaitu “Peta Berdering”. Pada perbedaannya penelitian terdahulu yang kedua difokuskan pada 1 Subtema, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus untuk muatan pembelajaran IPS dan PPKn (tematik). Melalui hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan media peta diketahui bahwa media tersebut dapat menarik minat dan perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar serta mendapat nilai yang bagus dari para dosen juga guru. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Berdering Materi Keragaman Suku Bangsa untuk Kelas IV SDN Kedawung Kulon 2 Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan”.

METODE

Penelitian dan pengembangan ini akan dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2019/2020. Peneliti akan menghasilkan suatu produk, yaitu media pembelajaran peta berdering. Menurut Sugiyono (2016:311) “penelitian dan pengembangan (*Research and Development R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut”. (1) analisis kebutuhan dan tujuan; (2) analisis pembelajaran; (3) analisis pembelajar (siswa) dan konteks; (4) merumuskan tujuan performasi atau unjuk kerja; (5) mengembangkan instrumen atau alat tes; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajar; (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi; (10) melakukan evaluasi sumatif.

Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, peneliti ingin meringkas langkah-langkah penelitian dengan mengadopsi model rancangan sistem dalam penelitian dan pengembangan milik Dick & Carey untuk disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.



Rumus yang digunakan untuk memperoleh frekuensi relatif (angka persen) menurut Sudijono (2018:43) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber:(Sudijono,2018: 43)

Keterangan :

P = angka persentase.

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = jumlah frekuensi.

100 % = bilangan konstanta.

Berikut penghitungan data setiap item, penentuan penilaiannya yaitu :

- 1) Skor 5 = Sangat Setuju/Sangat Sesuai/Sangat Layak/Sangat Tepat
- 2) Skor 4 = Setuju/Sesuai/Layak/Tepat
- 3) Skor 3 = Cukup Setuju/Cukup Sesuai/Cukup Layak/Cukup Tepat
- 4) Skor 2 = Tidak Setuju/Tidak Sesuai/Tidak Layak/Tidak Tepat
- 5) Skor 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Sesuai/Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Tepat

Hasil data kuantitatif yang telah diperoleh akan ditarik kesimpulan secara kualitatif berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1.	81,00%-100,00%	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	61,00%-80,00%	Layak, atau dapat digunakan tanpa revisi
1.	41,00%-60,00%	Cukup layak, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
4.	21,00%-40,00%	Tidak layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
5.	01,00%-20,00%	Sangat tidak layak, atau sangat tidak boleh digunakan

(Sumber: adaptasi dari (Akbar, 2016:41) dimodifikasi oleh peneliti)

Keterangan tabel:

- a. Apabila produk media yang diujicobakan mencapai persentase 81,00% sampai 100,00%, maka produk media termasuk media yang sangat layak atau dapat digunakan tanpa adanya revisi terlebih dahulu, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.
- b. Apabila produk media yang diujicobakan mencapai persentase 61,00% sampai 80,00%, maka produk media termasuk media yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.
- c. Apabila produk media yang diujicobakan mencapai persentase 41,00% sampai dengan 60,00%, maka produk media termasuk media yang cukup layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran walaupun harus mengalami revisi kecil.
- d. Apabila produk media yang diujicobakan mencapai persentase 21,00% sampai dengan 40,00%, maka produk media termasuk yang tidak layak, disarankan untuk tidak digunakan karena diperlukannya revisi yang cukup banyak.
- e. Apabila produk media yang diujicobakan mencapai persentase 01,00% sampai dengan 20,00%, maka produk media termasuk yang sangat tidak layak, disarankan untuk tidak digunakan dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penyajian Data Uji Coba

Pada uji coba pengembangan media pembelajaran peta berdering materi keragaman suku bangsa untuk kelas IV SDN Kedawungkulon II Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan melalui tiga tahap, antara lain: 1) validasi ahli materi, 2) validasi ahli media, 3) uji coba kelompok kecil. Berikut akan disajikan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dan hasil yang didapat pada uji coba kelompok kecil terhadap media yang sudah dikembangkan.

Tabel Data Uji Validitas Media Peta Berdering dari Ahli Media

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum x$	$\sum xi$	%
		1	2	3	4	5			
1.	Kesesuaian media dengan KD	0	0	0	√	0	4	5	80
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	0	0	0	0	√	5	5	100
3.	Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan media pembelajaran peta berdering	0	0	0	0	√	5	5	100
4.	Ketepatan media sebagai sumber belajar	0	0	0	0	√	5	5	100
5.	Kemudahan pengguna dalam menguasai materi pembelajaran	0	0	0	0	√	5	5	100
6.	Kemampuan media untuk memperoleh umpan balik	0	0	0	√	0	4	5	80
7.	Kemampuan media untuk memahami dan mengingat kembali informasi	0	0	0	√	0	4	5	80
8.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar siswa	0	0	0	√	0	4	5	80
9.	Kemampuan media untuk menarik perhatian siswa	0	0	0	0	√	5	5	100
10.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa gembira	0	0	0	0	√	5	5	100
11.	Kemampuan media untuk menjadi stimulus dalam belajar	0	0	0	0	√	5	5	100
12.	Ketepatan pemilihan warna pada media	0	0	0	√	0	4	5	80
13.	Kejelasan teks pada media supaya mudah dibaca	0	0	0	√	0	4	5	80
14.	Kemenarikan desain <i>layout</i> pada media	0	0	0	0	√	5	5	100
15.	Kemenarikan desain <i>background</i> pada media	0	0	0	√	0	4	5	80

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum X$	$\sum Xi$	%
		1	2	3	4	5			
16.	Kemampuan media untuk melatih siswa mandiri	0	0	0	0	√	5	5	100
17.	Kemudahan media untuk digunakan kapan dan dimana saja	0	0	0	0	√	5	5	100
18.	Kemudahan media untuk diperoleh sebagai sumber belajar	0	0	0	0	√	5	5	100
Jumlah							83	90	

Hasil hitung jawaban ahli media

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100 \% \quad P = \frac{83}{90} \times 100 \% \\ = 92 \%$$

Tabel Data Uji Validitas Media Peta Berdering dari Ahli Materi 1

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum X$	$\sum Xi$	%
		1	2	3	4	5			
1.	Kesesuaian materi dengan KD	0	0	0	0	√	5	5	100
2.	Kesesuaian contoh penjelasan dengan materi	0	0	0	0	√	5	5	100
3.	Ketepatan jabaran materi sudah cukup memenuhi tuntutan kurikulum	0	0	0	0	√	5	5	100
4.	Ketepatan materi yang disajikan dengan kehidupan sehari-hari	0	0	0	√	0	4	5	80
5.	Kelengkapan materi yang disajikan	0	0	0	√	0	4	5	80
6.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	0	0	0	0	√	5	5	100
7.	Kesesuaian uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	0	0	0	0	√	5	5	100
8.	Ketepatan penggunaan istilah dan ejaan	0	0	0	√	0	4	5	80
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	0	0	0	0	√	5	5	100
10.	Ketepatan susunan struktur kalimat	0	0	0	0	√	5	5	100

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum X$	$\sum Xi$	%
		1	2	3	4	5			
11.	Kemudahan materi untuk dibaca serta dipahami	0	0	0	0	√	5	5	100
12.	Kejelasan gambar yang disajikan mendukung penjelasan materi	0	0	0	0	√	5	5	100
13.	Ketepatan pemilihan kalimat pada desain peta berdering mendukung penjelasan materi	0	0	0	√	0	4	5	80
14.	Kesesuaian latihan soal dengan KD	0	0	0	√	0	4	5	80
15.	Kejelasan pengerjaan soal	0	0	0	0	√	5	5	100
16.	Ketepatan jumlah latihan soal	0	0	0	0	√	5	5	100
17.	Keefektifan latihan soal dalam mempermudah pemahaman siswa	0	0	0	0	√	5	5	100
18.	Kesesuaian latihan soal dengan materi yang disampaikan	0	0	0	0	√	5	5	100
Jumlah							85	90	

Hasil hitung jawaban ahli materi

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100 \% \quad P = \frac{85}{90} \times 100 \% \\ = 94 \%$$

Tabel Data Uji Validitas Media Peta Berdering dari Ahli Materi 2 (Guru)

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum X$	$\sum Xi$	%
		1	2	3	4	5			
1.	Kesesuaian materi dengan KD	0	0	0	0	√	5	5	100
2.	Kesesuaian contoh penjelasan dengan materi	0	0	0	0	√	5	5	100
3.	Ketepatan jabaran materi sudah cukup memenuhi tuntutan kurikulum	0	0	0	0	√	5	5	100
4.	Ketepatan materi yang disajikan dengan kehidupan sehari-hari	0	0	0	0	√	5	5	100

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum x$	$\sum xi$	%
		1	2	3	4	5			
5.	Kelengkapan materi yang disajikan	0	0	0	0	√	5	5	100
6.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	0	0	0	√	0	4	5	80
7.	Kesesuaian uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	0	0	0	0	√	5	5	100
8.	Ketepatan penggunaan istilah dan ejaan	0	0	0	√	0	4	5	80
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	0	0	0	√	0	4	5	80
10.	Ketepatan susunan struktur kalimat	0	0	0	√	0	4	5	80
11.	Kemudahan materi untuk dibaca serta dipahami	0	0	0	0	√	5	5	100
12.	Kejelasan gambar yang disajikan mendukung penjelasan materi	0	0	0	0	√	5	5	100
13.	Ketepatan pemilihan kalimat pada desain peta berdering mendukung penjelasan materi	0	0	0	0	√	5	5	100
14.	Kesesuaian latihan soal dengan KD	0	0	0	√	0	4	5	80
15.	Kejelasan pengerjaan soal	0	0	0	√	0	4	5	80
16.	Ketepatan jumlah latihan soal	0	0	0	0	√	5	5	100
17.	Keefektifan latihan soal dalam mempermudah pemahaman siswa	0	0	0	0	√	5	5	100
18.	Kesesuaian latihan soal dengan materi yang disampaikan	0	0	0	0	√	5	5	100
Jumlah							84	90	

Hasil hitung jawaban ahli materi (guru)

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \% \quad P = \frac{84}{90} \times 100 \% \\ = 93 \%$$

Tabel 4.4 Data Pengguna (Siswa)

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum x$	$\sum xi$	%
		1	2	3	4	5			
1.	Kemampuan media mencapai tujuan pembelajaran	0	0	0	0	5	25	25	100
2.	Kesesuaian ilustrasi materi dengan lingkungan belajar siswa	0	0	0	2	3	23	25	92
3.	Keefektifan media dalam membantu siswa memahami materi	0	0	0	2	3	23	25	92
4.	Kesesuaian gambar dan contoh penjelasan yang disajikan dengan materi yang diajarkan	0	0	0	0	5	25	25	100
5.	Kemudahan pemahaman terhadap petunjuk penggunaan media	0	0	0	2	3	23	5	92
6.	Kemudahan pemahaman terhadap penggunaan bahasa dan ejaan	0	0	0	2	3	23	25	92
7.	Kemudahan pengguna dalam menguasai materi pembelajaran	0	0	0	2	3	23	25	92
8.	Kemampuan media untuk menciptakan rasa gembira	0	0	0	0	5	25	25	100
9.	Ketertarikan siswa belajar menggunakan media pembelajaran peta berdering	0	0	0	0	5	25	25	100
10.	Kemampuan media dalam memotivasi siswa untuk belajar	0	0	0	3	2	22	25	88
11.	Kejelasan desaiangambar pada media membuat siswa tertarik	0	0	0	0	5	25	25	100
12.	Kejelasan desain abjad pada media membuat siswa tertarik	0	0	0	1	4	24	25	96
13.	Keefektifan media untuk membuat siswa tertarik	0	0	0	0	5	25	25	100
14.	Kefektifan media dalam mendorong siswa belajar mandiri	0	0	0	1	4	24	25	96
15.	Kemudahan pengoperasian media	0	0	0	4	1	21	25	84
16.	Kejelasan teks yang disajikan supaya memudahkan siswa membacanya	0	0	0	3	2	22	25	88
17.	Kemudahan media untuk digunakan kapan dan dimana saja	0	0	0	3	2	22	25	88

No.	Aspek yang dievaluasi	Alternatif					$\sum X$	$\sum Xi$	%
		1	2	3	4	5			
18.	Kemampuan media untuk digunakan secara berulang-ulang	0	0	0	1	4	24	25	96
	Jumlah						424	450	1.696

Hasil hitung jawaban pengguna (siswa)

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100 \% \quad P = \frac{424}{450} \times 100 \%$$

$$= 94 \%$$

Pembahasan

1. Hasil Analisis Data Tinjauan Ahli Media

a. Hasil Analisis Data Tinjauan Ahli Media

Berdasarkan analisis data kuantitatif pada tabel 4.1 yaitu hasil validasi ahli media, dapat diketahui bahwa skor keseluruhan yang diperoleh terkait kelayakan materi yaitu 83, kemudian dihitung dengan rumus persentase maka diperoleh hasil sebesar 92%. Dengan demikian menurut hasil klasifikasi presentase menurut (Akbar, 2013:41) 81,00%-100,00% tergolong dalam kategori sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi. Validator memberikan beberapa saran dan komentar, yaitu disebut data kualitatif. Pengumpulan data ini berupa instrumen ahli media yang berjumlah 18 pernyataan. Adapun saran atau kritik perbaikan dari ahli yaitu :

1. Figura samping dirapikan lagi.
2. Bagian belakang tutupi agar aman, tidak mudah rusak, dan tampak rapi.

b. Hasil Analisis Data Tinjauan Ahli Materi

Berdasarkan analisis data kuantitatif pada tabel 4.2 dan tabel 4.3 yaitu hasil validasi dua ahli materi, dapat diketahui bahwa skor keseluruhan yang diperoleh terkait kelayakan media yaitu 85 dan 84, kemudian dihitung dengan rumus persentase maka diperoleh hasil sebesar 94%. Dengan demikian menurut hasil klasifikasi presentase menurut (Akbar, 2013:41) 81,00%-100,00% tergolong dalam kategori sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi. Validator memberikan beberapa saran dan komentar, yaitu disebut data kualitatif. Pengumpulan data ini berupa instrumen ahli media yang berjumlah 18 pernyataan. Adapun saran atau kritik perbaikan dari ahli yaitu :

1. Media cukup membantu pembelajaran.
2. Media cukup kreatif.

c. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan analisis data kuantitatif pada tabel 4.4 yaitu hasil validasi 5 pengguna (siswa), dapat diketahui bahwa skor keseluruhan yang diperoleh terkait kelayakan media yaitu 424, kemudian dihitung dengan rumus persentase maka diperoleh hasil sebesar 94%. Dengan demikian menurut hasil klasifikasi presentase menurut (Akbar, 2016:41) 81,00%-100,00% tergolong dalam kategori sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi. Pengumpulan data ini berupa instrumen pengguna (siswa) yang berjumlah 18 pernyataan.

PENUTUP

Berdasarkan kajian produk setelah direvisi, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran peta berdering pada materi keragaman suku bangsa yang layak digunakan dengan hasil validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 94% menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan oleh siswa.
2. Media pembelajaran diimplementasikan pada uji coba kelompok kecil dimana siswanya terlihat antusias dalam kegiatan belajar dan membuktikan bahwa media pembelajaran peta berdering menarik dan mampu mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, serta memudahkan pemahaman siswa tentang materi yang dipelajarinya.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran peta berdering secara keseluruhan berdasarkan hasil uji coba produk terbatas sebesar 94% menunjukkan bahwa media sangat menarik bagi siswa.
4. Media pembelajaran peta berdering efektif digunakan pada materi keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV di SDN Kedawungkulon II Grati Pasuruan karena hasil belajar antara kelompok kecil sebesar 424 sehingga menunjukkan bahwa media dapat menjadi alat bantu bagi siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya dan mendukung dalam proses belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2016. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Destriana, C. 2017. *Pengembangan Media Papan Gantung Peta Indonesia untuk Pembelajaran Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV SDN Bareng 5 Kota Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. FIP UM.
- Hidayat, A. 2018. Penggunaan Media Peta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Pada SMA Islam PB. Soedirman Cijantung Jakarta Timur. *Jurnal Candrasangkala*, 4(1), 14-20. Dari <http://file:///D:/SKRIPSI/34278022-1-PB.pdf>.
- Milson. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Peta Keberagaman Budaya Kota Malang Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Cemorokandang 2 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang. FIP UM.
- Rusydiyah, E.F. 2015. *Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah)*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel.
- Sudijono, A. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.