

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KADOBUDI (KARTU DOMINO BUDAYA
JAWA TIMUR) PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA
KELAS IV SDN 2 PICISAN**

Intan Khoirun nisa¹, Ilmawati Fahmi Imron², Aan Nurfahrudianto³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

[1nisaintan92@gmail.com](mailto:nisaintan92@gmail.com), [2ilmawati@unpkediri.ac.id](mailto:ilmawati@unpkediri.ac.id), [3aan@unpkediri.ac.id](mailto:aan@unpkediri.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by observations at SDN 2 Picisan, which revealed low learning outcomes among fourth-grade students on the topic of cultural diversity in East Java. This issue is attributed to the lack of optimal use of instructional media and the dominance of monotonous lecture methods. To address this problem, the study formulates the following research questions. 1. How valid is the KADOBUDI Board media for Social Studies learning content on East Java cultural diversity for fourth-grade students?, 2. How practical is the KADOBUDI Board media for Social Studies learning content on East Java cultural diversity for fourth-grade students?, 3. How effective is the KADOBUDI Board media for Social Studies learning content on East Java cultural diversity for fourth-grade students?. Using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this research includes problem identification, media design, product development and validation by subject matter and media experts, as well as limited and broad field trials. Data were analyzed both qualitatively and quantitatively to assess the validity, practicality, and effectiveness of the media. The results show that the KADOBUDI Board media is highly valid (92.33%), highly practical (95%), and effective (87.3%) in improving student learning outcomes, with minor revisions made to image sizing for clarity.

Keywords: *cultural diversity of east java, instructional media, KADOBUDI board*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di SDN 2 Picisan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada materi keragaman budaya Jawa Timur, disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang optimal dan dominasi metode ceramah yang monoton. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut 1. Bagaimana kevalidan untuk sebuah media Papan KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV? 2. Bagaimana kepraktisan media Papan KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV? 3. Bagaimanakah keefektifan pada media Papan KADOBUDI pada muatan pembelajaran IPS materi

keragaman budaya Jawa Timur pada siswa kelas IV? Menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), penelitian ini melibatkan identifikasi masalah, perancangan media, pembuatan dan validasi produk oleh ahli materi dan media, serta uji coba terbatas dan luas di lapangan. Data diolah secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Papan KADOBUDI sangat valid (92,33%), sangat praktis (95%), dan efektif (87,3%) dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan revisi minor pada ukuran gambar untuk kejelasan.

Kata Kunci: keragaman budaya jawa timur, media pembelajaran, papan KADOBUDI

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya disengaja untuk memenuhi warisan budaya yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, ajaran dari generasi sebelumnya dicontohkan kepada generasi sekarang. (Rahman et al., 2022). Pendidikan berperan penting dalam mewariskan nilai-nilai moral, pengetahuan, keterampilan, dan norma sosial kepada generasi berikutnya, sekaligus mendorong pengembangannya agar mereka dapat merespons dinamika zaman secara bijaksana.

Kurikulum merdeka dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik. Memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep menguatkan kompetensi. Kurikulum merdeka adalah kurikulum

yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini berfokus esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. Ada beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu IPAS yaitu perpaduan IPA dengan IPS peniliti mengambil mata pelajaran IPS.

Tujuan IPS yaitu “membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” (Rudy, 2016). Mata pelajaran IPS yang mengkaji tentang kehidupan social masyarakat memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 PICISAN, didapatkan bahwa permasalahan mengenai hasil belajar siswa kelas 4 terhadap materi budaya jawa timur relatif rendah. Di

karenakan minimnya penggunaan media pembelajaran yang belum berjalan optimal sehingga siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran materi keragaman budaya berlangsung. Hasil observasi ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas 4 yang mengatakan bahwa hasil belajar tentang materi budaya Jawa Timur siswa kelas 4 masih rendah, terbukti dari data nilai ulangan harian siswa kelas 4 dari 20 siswa hanya 8 siswa yang mencukupi nilai KKTP dan yang lain di bawah KKTP.

Menurut Susanto (2016) menjelaskan bagaimana IPS di sekolah dasar membekali siswa pengetahuan dan keterampilan dasar untuk membantu menjadi warga negara yang baik penting bagi siswa untuk memahami kekayaan dan keragaman budaya oleh Indonesia. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan kumpulan dari satu kesatuan ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan hubungan kemanusiaan kemasyarakatan.

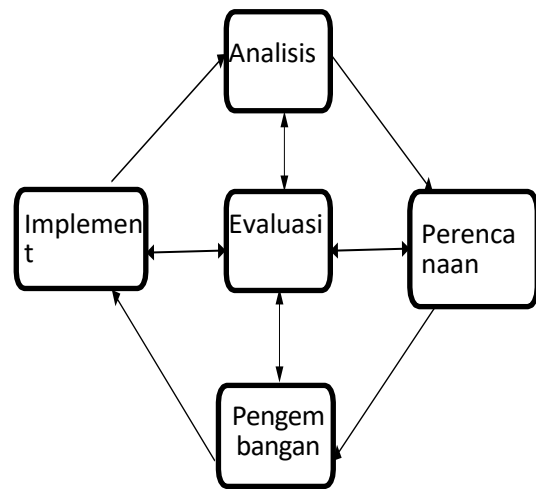
Media PAPAN KADOBUDI merupakan media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Jawa Timur khususnya suku adat dan upacara adat pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengembangkan KADOBUDI sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN II PICISAN. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas IV SDN II PICISAN yaitu media pembelajaran kongkrit. Pemilihan media pembelajaran kongkrit dikarenakan SDN II PICISAN sangat keterbatasan dalam komputer, ataupun dalam multimedia. Media pembelajaran kongkrit dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga memunculkan minat belajar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian ini sesuai untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu menciptakan produk dan menguji kelayakan media pembelajaran. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk yang dapat digunakan secara efektif.

Menurut Okpatrioka (2023), *Research and Development (R & D)* adalah metode langkah yang diterapkan untuk menghasilkan produk baru, mengembangkan, serta memperbaiki produk yang telah ada, Model pengembangan ADDIE digunakan untuk pengembangan sebuah media tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Rincian dari

tahapan pengembangan ADDIE sebagai berikut.



Gambar 1 Langkah-Langkah Model ADDIE

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada hasil studi pendahuluan merupakan sebuah pedoman dilakukannya penelitian dan pengembangan media papan KADOBUDI pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan. Media PAPAN KADOBUDI digunakan karena media PAPAN KADOBUDI dapat dipakai dalam pembelajaran IPS utamanya pada materi kebudayaan Indonesia. Media KADOBUDI adalah media berupa kartu yang didalamnya terdapat komponen-komponen gambar, dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi

kebudayaan yang diharapkan membuat media ini menarik bagi siswa yang melihatnya dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

Media Papan KADOBUDI merupakan media berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan dan mengembangkan KADOBUDI sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan untuk mengenalkan kebudayaan Jawa Timur pada siswa kelas IV SDN 2 PICISAN. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas IV SDN 2 PICISAN yaitu media pembelajaran kongkrit. Pemilihan media pembelajaran kongkrit dikarenakan SDN 2 PICISAN sangat keterbatasan komputer. Media pembelajaran kongkrit dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga memunculkan minat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

a. Analisis Data

1. Kevalidan

Hasil uji kevalidan memperoleh skor validasi materi sebesar 94,66% dan skor validasi ahli Media memperoleh persentase skor 90%. Dari kedua skor yang diperoleh dapat diakumulasikan menjadi 92,33%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Media Papan KADOBUDI memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan.

2. Kepraktisan

Hasil dari uji kepraktisan menunjukkan skor kepraktisan guru memperoleh persentase 94%. Dari angket kepraktisan siswa uji coba terbatas memperoleh persentase skor 94% dan uji coba luas memperoleh persentase 98,2%, nilai ini memperoleh rata-rata 96%. Nilai kepraktisan guru dan rata-rata kepraktisan siswa diakumulasikan, sehingga memperoleh skor 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Papan KADOBUDI yang dikembangkan memiliki kriteria praktis dan dapat diimplementasikan untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan.

3. Keefektifan

Hasil keefektifan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada uji coba terbatas dari 6 siswa memperoleh rata-rata 89% dan nilai soal evaluasi pada uji coba luas dari 14 peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,9%. Kedua nilai tersebut kemudian diakumulasikan, sehingga memperoleh hasil persentase 87,3%. Nilai tersebut telah memenuhi KKTP, sehingga Media Papan KADOBUDI dikatakan efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan.

1) Pembahasan Kevalidan

Hasil uji validasi ahli materi Media Papan KADOBUDI, diperoleh persentase skor 95%. Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa Media Papan KADOBUDI memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan. Hasil uji validasi ahli Media Papan KADOBUDI, diperoleh persentase skor 90%. Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa Media Papan KADOBUDI memiliki kriteria sangat valid dan digunakan untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN

2 Picisan. Berdasarkan data kevalidan, diperoleh skor validasi ahli materi sebesar 95% dan validasi ahli media 90%. Kemudian, kedua skor diakumulasikan dan memperoleh nilai rata-rata 92,5%. Nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa produk Media Papan KADOBUDI memiliki kriteria sangat valid dan digunakan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan.

2) Pembahasan Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor kepraktisan guru memperoleh persentase 94%. Dari angket kepraktisan siswa uji coba terbatas memperoleh persentase skor 94% dan uji coba luas memperoleh persentase 98,2%, nilai memperoleh rata-rata 96%. Nilai kepraktisan guru dan rata-rata kepraktisan siswa diakumulasikan, sehingga memperoleh skor 95% Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Papan KADOBUDI memiliki kriteria sangat praktis dan diimplementasikan untuk pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan.

3) Pembahasan Keefektifan

Hasil keefektifan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada uji coba terbatas dari 6 siswa

memperoleh rata-rata 89% dan nilai soal evaluasi pada uji coba luas dari 14 peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,9%. Kedua nilai tersebut kemudian diakumulasikan, sehingga memperoleh hasil persentase 87,3%. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran KKM, sehingga Media Papan KADOBUDI dikatakan efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV SDN 2 Picisan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan telah dilaksanakan menghasilkan produk Media Papan KADOBUDI yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya untuk siswa IV SDN 2 Picisan. Penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Media Papan KADOBUDI yang dikembangkan mendapat kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan. *Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rudy, G. (2016). *Pendidikan IPS filosofi, konsep dan aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktaviani, D. L., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan Media Papan Putar Nusantara pada Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia untuk Kelas IV SD. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 7(4), 145–153.