

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA NUSANTARA (PATAYARA)  
PADA SUBTEMA INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA NEGERIKU KELAS  
IV SD**

Novi Ariesta Hariani<sup>1</sup>, M. Khusni Mubarak<sup>2</sup>, Ery Rahmawati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Sidoarjo

[noviariesta1808@gmail.com](mailto:noviariesta1808@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) pada subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku yang menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) dalam pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Dikarenakan keterbatasan dalam melakukan penelitian pada masa pandemi COVID-19, subjek uji coba penelitian ini adalah 6 peserta didik kelas IV SD dengan tiga tahap yaitu memberikan tes *pretest*, *posttest*, dan angket respon. Teknik dan pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif ke data kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media PATAYARA telah mendapat keterangan sangat layak menurut hasil validasi ahli materi dan ahli media setelah melakukan 2 tahap validasi dengan masing-masing memperoleh persentase 83% dan 86%. Soal *pretest* memperoleh keterangan tidak baik dan *posttest* memperoleh keterangan sangat baik. Hasil penilaian angket respons peserta didik terhadap penerapan media PATAYARA memperoleh persentase 96,7% dengan keterangan sangat layak. Hasil observasi terhadap pendidik memperoleh persentase 86% dengan keterangan sangat layak.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Peta Budaya Nusantara (PATAYARA)*

### **ABSTRACT**

This research and development aims to produce the Nusantara Cultural Map Media (PATAYARA) in the sub-theme of the Beauty of My Cultural Diversity using the Numbered Head Together (NHT) model in learning. The method used is the development of Borg and Gall modified by Sugiyono. The steps taken in this research and development are: 1) potentials and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product testing, 7) product revision. Due to limitations in conducting research during the COVID-19 pandemic, the subject of this research trial was 6 grade IV SD students with three stages, namely giving a pretest, posttest, and response questionnaire. Techniques and data collection using questionnaires, tests, and observations. The data analysis technique used is qualitative data analysis to quantitative data. PATAYARA media development research results have received very appropriate information according to the validation results of material experts and media experts after carrying out 2 validation stages with 83% and 86% respectively. Pretest questions get not good information and posttest get very good information. The results of the student response questionnaire assessment to the application of PATAYARA media obtained a percentage of 96.7% with very decent information. The results of observations of educators obtained a percentage of 86% with very decent information.

Keywords: *Learning media, Archipelago Cultural Map (PATAYARA)*

### **A. PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat, dapat dijadikan acuan untuk menuntut masyarakat agar dapat menjalani hidupnya dalam segala bidang, terutama pada bidang pendidi-

kan. Sistem pendidikan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang terjadi pada masyarakat saat ini. Sumber daya manusia sangat dibutuhkan sebagai upaya untuk mengoptimalkan mutu pendidikan baik

dari segi kecerdasan, kepribadian, kemampuan, dan keterampilan sebagai sarana dalam mengembangkan potensi diri.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menunjukkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan di Indonesia mengalami pergantian kurikulum beberapa kali. Uhbiyati (2008: 46) menjelaskan bahwa setelah Indonesia merdeka dalam pendidikan dikenal beberapa masa pemberlakuan kurikulum yaitu kurikulum sederhana (1947-1964), pembaharuan kurikulum (1968-1975), kurikulum berbasis keterampilan proses (1984-1999), dan kurikulum berbasis kompetensi (2004-2006), serta yang terakhir kurikulum dengan pendekatan *saintific*

kurikulum 2013. Pendapat Dakir (2004: 3) kurikulum diartikan sebagai program pendidikan yang memuat berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara berurutan atas dasar norma-norma yang berlaku dan dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 19, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, tambahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Muslich, 2008: 1). Penerapan kurikulum di Indonesia juga mengalami perubahan yaitu adanya kurikulum 2013 yang diberlakukan oleh pemerintah. Kurikulum 2013 tersebut diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum yang menyatakan bahwa Kurikulum

2013 dilakukan secara bertahap mulai dari tahun ajaran 2013/2014. Sesuai dengan penerapan Kurikulum 2013 maka pelaksanaan pembelajaran tematik diberlakukan dan proses pembelajarannya dirancang sedemikian rupa agar peserta didik belajar secara aktif serta mampu membawa perubahan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Pembelajaran merupakan kegiatan sekaligus cara yang dilakukan oleh pendidik dalam mengajarkan ilmu dan memberikan pemahaman yang penuh kepada diri peserta didik berdasarkan dengan pengembangan kurikulum dan tujuan yang ingin dicapai. Media menjadi salah satu pendukung dalam membantu mewujudkan kelancaran dan keefektifan dalam tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mempermudah sekaligus membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran serta dikemas dengan menarik dan tentunya sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan agar tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menunjang pem-

ahaman peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Menurut Asyhar (2012: 8), media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Penggunaan media diharapkan untuk memberikan stimulus atau rangsangan kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik juga berperan aktif sebagai fasilitator yang mengkondisikan peserta didik dalam pembelajaran agar terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan serta edukatif. Media juga dapat dibuat sesuai dengan keperluan dan kreativitas seorang pendidik.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Negeri Siwalanpanji dalam proses pembelajarannya hanya ada beberapa pendidik yang menggunakan media pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang memahami apa yang disampaikan oleh pendidik pada saat pembelaja-

ran. Peserta didik kurang antusias, karena pembelajaran hanya disampaikan melalui pendekatan konvensional, sehingga peserta didik hanya mengetahui uraian penjelasan dari pendidik saja. Peserta didik menjadi pasif atau kurang terlibat aktif, jika diajak berdiskusi. Peserta didik tidak seluruhnya dapat menyalurkan atau mengungkapkan pendapatnya dan peserta didik tidak dapat fokus dalam mengikuti pembelajaran karena asyik bermain serta mengobrol dengan temanya. Hasil dari pengamatan tersebut karena minimnya penggunaan media pembelajaran, maka peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran yang menarik, dengan harapan agar peserta didik dapat aktif dan berantusias pada saat pembelajaran yaitu dengan penggunaan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA). Media ini terbuat dari koran bekas yang direndam di dalam air selama semalam agar memiliki tekstur seperti bubur kertas yang letakkan dan disusun di atas karton sebagai alasnya. Bubur kertas inilah yang akan digunakan sebagai bahan utama untuk membuat tiruan pulau Indonesia. Tiruan pulau ini

kemudian dikeringkan sesuai dengan yang diinginkan, setelah itu dicat dengan warna-warni pada pulau untuk mengetahui batasan antar provinsinya. Media PATAYARA ini dilengkapi dengan gambar keragaman rumah adat dan bacaan mengenai bahan pembuatan rumah adat tersebut, dari bacaan inilah peserta didik dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan menggunakan bahasanya sendiri dan mengetahui daerah asal rumah adat beserta keunikannya. Adanya media ini diharapkan agar peserta didik lebih memahami dan mengetahui dengan jelas serta dapat melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Peneliti juga menerapkan model pembelajaran kooperatif sebagai pendukung dalam proses pembelajaran untuk melibatkan peserta didik aktif dan saling bekerjasama. Menurut Fathurrohman (2017: 82) pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk

memberikan kesempatan peserta didik agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dalam kegiatan belajar. (Fathurrohman, 2017). Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya tipe *Numbered Head Together* (NHT).

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam penguatan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi (Daryanto dalam Hutomo, 2015: 4). Selain itu, Menurut Hidayatul (dalam Suandewi, dkk, 2017: 61) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) adalah salah satu cara yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien, apabila model pembelajaran kooperatif ini diterapkan maka model ini dapat melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan

mengandung unsur permainan, selain itu memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penggunaan model pembelajaran tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan didukung penerapan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) sehingga tepat untuk menyampaikan pembelajaran tematik. Setelah membuat beberapa kelompok kecil dalam kelas dan memberikan nomor kepala pada masing-masing anggota kelompok, maka pendidik dapat membagikan media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA). Media ini dilengkapi dengan buku panduan berisikan langkah-langkah penggunaan media, soal bacaan, dan gambar rumah adat yang sudah diberi kayu penancap untuk menjawab soal yang ada dibuku bacaan tersebut. Anggota kelompok saling bekerjasama dan memiliki tanggung jawab terhadap hasil kerjanya. Setelah berdiskusi mereka akan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas sesuai

dengan nomor kepala yang ditunjuk pendidik. Peserta didik akan menceritakan kembali isi bacaan sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing, setelah itu mereka dapat menjawab soal yang ada dibacaan tersebut dengan menancapkan gambar rumah adat pada salah satu pulau di media PATAYARA.

Dengan demikian, penggunaan model NHT dan penerapan media PATAYARA dapat mempengaruhi interaksi peserta didik untuk saling bekerja sama dalam sebuah kelompok, bertanggung jawab, dan paham terhadap hasil kerja masing-masing anggota kelompok, sehingga dengan kesadaran diri masing-masing, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif, membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peserta didik merasa termotivasi untuk belajar lebih giat sehingga aktivitas belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, peneliti membuat judul “Pengem-

banan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) Pada Subtema In-dahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV SD”. Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran PATAYARA ini peserta didik dapat mudah memahami penjelasan pen-didik dan mengetahui keragaman bu-daya di Indonesia.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dari Brog and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2016: 297), dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ke-7 yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Penelitian ini mengacu pada produk. Produk media yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Produk yang layak digunakan memerlukan langkah-langkah yang tepat, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sudah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta siap digunakan. Penelitian ini awalnya

akan dilaksanakan di SD Negeri Siwalanpanji, karena waktu pelaksanaan dalam pandemi COVID-19, maka penelitian dilaksanakan disekitar rumah pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 tanggal 30 April 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD dengan jumlah sebanyak 6 peserta didik yang terdiri dari 4 peserta didik laki-laki dan 2 peserta didik perempuan.

Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) sudah tervalidasi oleh ahli media dan materi yang diberikan kepada peserta didik dengan menerapkan model *Numbered Head Together* (NHT), dimana NHT adalah metode berkelompok yang ditandai penomoran/penamaan pada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang dengan memiliki kemampuan yang beragam (dalam skripsi Mubarak, 2012: 11). Adapun hal yang diteliti selama pembelajaran yaitu mengenai efektifitas dan pengaruh media PATAYARA pada peserta didik kelas IV SD. Efektifitas media

PATAYARA dapat dilihat dari aktivitas dan respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan pengaruh dari media PATAYARA dapat dilihat dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui dari soal yang sebelumnya telah melalui uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan uji reliabilitas melalui metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan dari program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) 24 for Windows*. Setelah soal selesai diuji validitas dan reliabilitas, tahap selanjutnya yaitu menganalisis data dari nilai *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk membandingkan dua nilai antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penerapan media PATAYARA. Sedangkan untuk mengetahui efektifitas Media PATAYARA diukur dengan angket respon peserta didik yang diberikan sesudah penerapan media PATAYARA.

### C. PEMBAHASAN

Validasi materi dilakukan melalui dua tahap dari ahli materi, tahap pertama mendapat persentase 70% dengan keterangan layak. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi untuk memperbaiki soal tes, maka soal tersebut dapat diujicobakan. Hasil dari ujicoba soal tes setelah di validasi memperoleh 20 soal valid dan 10 soal tidak valid dari jumlah keseluruhan 30 butir soal. Soal yang tidak valid akan diperbaiki dan divalidasi oleh ahli materi pada tahap kedua mendapatkan persentase 96% dengan keterangan sangat layak. Hasil dari kedua tahap tersebut dirata-rata mendapat persentase 83% dengan keterangan sangat layak, dengan demikian materi layak untuk diberikan kepada peserta didik kelas IV SD. Validasi media dilakukan melalui dua tahap dari ahli media, tahap pertama mendapat persentase 79% dengan keterangan layak. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli media untuk memperbaiki dan merapikan pewarnaan pulau pada media PATAYARA maka ditahap kedua

mendapat persentase 93%. Hasil dari kedua tahap tersebut dirata-rata mendapat 86% dengan keterangan sangat layak, dengan demikian media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) yang dibuat layak untuk terapkan pada peserta didik kelas IV SD.

Hasil untuk mengetahui belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media PATAYARA dengan soal *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Nilai Soal *Pretest* dan *Posttest***

No.	Nama Peserta Didik	Skor Min.	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	AR	70	44	83
2.	DF	70	47	89
3.	DV	70	53	85
4.	ID	70	40	91
5.	NZ	70	42	88
6.	SF	70	56	93
<b>Ketuntasan Kelas</b>			$\frac{0}{6} \times 100\%$ = 0 %	$\frac{6}{6} \times 100\%$ = 100 %

Soal *pretest* dari 6 peserta didik memperoleh nilai di bawah skor minimal, sedangkan untuk soal *posttest* dari 6 peserta didik memperoleh nilai di atas skor minimal ketuntasan yaitu 70. Jadi, setelah mendapatkan perlakuan atau menggunakan media PATAYARA peserta didik mengetahui dan

memahami penjelasan dari pendidik dengan mudah, itu terlihat dari antusias dan nilai yang didapatkan.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa

- 1) Efektifitas dari media PATAYARA dapat dilihat dari aktivitas dan respons peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Hasil angket respons peserta didik memperoleh keterangan sangat layak dengan persentase 96,7%. Jadi, dapat diketahui bahwa efektifitas media PATAYARA tidak terlepas dari aktivitas yang ditunjukkan oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan

optimal.

- 2) Pengaruh dari suatu media dapat dilihat dari nilai hasil dari soal *pretest* dan *posstest* yang peserta didik kerjakan. Hasil uji coba produk untuk *pretest* memperoleh keterangan tidak baik dengan persentase 16,7%, kemudian untuk *posstest* memperoleh keterangan sangat baik dengan persentase 100%. Persentase ini sesuai dengan acuan skor minimal ketuntasan 70. Nilai dari kedua tes dapat dijadikan acuan sebagai pembandingan sebelum dan setelah peserta didik menggunakan media PATAYARA tersebut. Jadi media PATAYARA berpengaruh kepada peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Dakir. (2004). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muslich, M. (2008). *Seri Standar Nasional Pendidikan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uhbiyati, N. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam (IPI)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hutomo, T. J. (2015). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Numbered Head Together Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jetis*

- Kemangkon Purbalingga*. Diakses pada 25 September 2020 dari <https://core.ac.uk/download/pdf/33524729.pdf>
- Indonesia, P. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintahan. Diakses pada 13 November 2019 dari [https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf)
- Indonesia, P. M. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses pada 13 November 2019 dari <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud81A-2013ImplementasiK13Lengkap.pdf>
- Mubarok, M. K. (2012). *Peningkatan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Bangun Ruang Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe NHT Pada Siswa Kelas V-A SD Muhammadiyah 1 Malang (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)*. Malang. Diakses pada 17 Desember 2019 dari <http://eprints.umm.ac.id/29022/2/jiptummb--mkhusnimub-28317-2-babi.pdf>
- Suandewi, Ni Km dan I Made C.W. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD No. 3 Kapal. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. 1 (1) pp. 59-66*. Diakses pada 25 September 2020 dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/viewFile/10116/6456>

