

# Pengembangan Media Maket pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu, Budha dan Islam, Kelas IV Sekolah Dasar

Mohammad Sofwan Raharjo\*, Tri Murti, Puri Selfi Cholifah

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: sofwanraharjo1@gmail.com

Paper received: 2-1-2023; revised: 20-1-2023; accepted: 30-1-2023

## Abstract

Learning in elementary schools requires appropriate media to facilitate teachers and students in achieving learning objectives. The purpose of this research is to produce social studies learning media products in the form of mockups on historical relics of Hindu, Buddhist and Islamic grade IV Elementary Schools that are valid according to media experts, material experts and users (teachers) and are interesting for students. In this type of research Research and Development using the ADDIE model and through 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results obtained from the validation of material experts are 91.6 percent, media experts are 81.25 percent, user 1 is 90 percent and user 2 is 95 percent. The test results of the attractiveness of the small group students were obtained at 92.59 percent and the large group obtained the results of 95.47 percent. From these results, if accumulated, the results can be used without revision and the media is interesting for students.

**Keywords:** media mockups; materials on hinduism, buddhism and islam; ADDIE Model

## Abstrak

Pembelajaran disekolah dasar memerlukan media yang tepat guna untuk memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran IPS berbentuk Maket pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam kelas IV Sekolah Dasar yang valid menurut ahli media, ahli materi dan pengguna (guru) serta menarik bagi siswa. Pada penelitian ini berjenis *Research and Development* dengan menggunakan model *ADDIE* dan melalui 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 91,6 persen, ahli media sebesar 81,25 persen, pengguna 1 sebesar 90 persen dan pengguna 2 sebesar 95 persen. Hasil uji coba kemenarikan siswa kelompok kecil diperoleh sebesar 92,59 persen dan kelompok besar diperoleh hasil sebesar 95,47 persen. Dari hasil tersebut jika diakumulasikan mendapat hasil dengan kateregori dapat digunakan tanpa revisi dan media menarik bagi siswa.

**Kata kunci:** media maket; materi hindu, budha dan islam; Model ADDIE

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran sekolah dasar mempunyai peranan yang begitu berharga untuk tumbuh kembang siswa. Sebab, saat usia siswa ditahap ini sudah memasuki kategori anak yang siap untuk belajar membaca, menulis dan juga mengasah ketrampilan. Ketika memasuki tahap ini, siswa sudah dapat mengembangkan berbagai macam konsep berdasarkan realitas kehidupan yang meliputi siswa sehari-hari. Sehingga hal ini berdampak terhadap penanaman konsep pada siswa yang sedang menempuh pembelajaran di sekolah dasar. Dalam hal ini tentu pembelajaran menjadi komponen yang berperan sangat besar bagi siswa. Dengan demikian penulis akan memulainya dari definisi pembelajaran yang dirujuk dari kajian tentang terselenggaranya model pembelajaran dari sekolah yang memperoleh predikat akreditasi "A".

Menginjak ke penjelasan tentang definisi pembelajaran yang diambil dari Sunaengsih, dapat dituliskan bahwa pembelajaran bagian dari rangkaian interaksi antara peserta didik dengan guru dari sumber belajar yang diperoleh saat berada di lingkungan belajar. Selain itu, proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana penyampaian informasi, baik dalam ilmu pengetahuan atau materi pembelajaran yang disampaikan dari guru maupun sumber lain yang akan diterima melalui alat atau media tertentu (Sunaengsih, 2016). Lebih spesifiknya, pembelajaran disekolah dasar memiliki kedudukan media pembelajaran yang penting. Sebab dapat menjadi jembatan penghubung dalam mewujudkan kemudahan bagi guru ataupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selaras dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, dunia pendidikan dapat memberikan wadah yang dapat difungsikan untuk menyebarkan informasi atau pesan kepada siswa yang sedang mengalami proses belajar. Dengan demikian pengirim atau penerima pesan bisa berupa orang atau lembaga, sedangkan media dapat berupa gambar, buku, alat elektronik dan sebagainya. Sedangkan media pembelajaran memiliki definisi tentang segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari berbagai sarana saluran dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga siswa mampu mendorong proses belajar untuk memperbanyak informasi baru pada individu siswa (Hamid et al., 2020).

Berdasarkan tahap perkembangan intelektual menurut Piaget, siswa sekolah dasar masuk pada tahapan operasional konkret anak usia 6-12 tahun. Operasional konkret merupakan suatu kondisi pada anak, ketika sudah bisa menggunakan fungsi akalinya secara baik dan benar untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret (Bujuri, 2018). Difase inilah pemikiran anak yang logis, dapat menggantikan pemikiran intuitif, dengan kata lain naluri dengan syarat pemikiran tersebut dapat diwujudkan menjadi contoh-contoh yang konkret secara spesifik. Meskipun demikian, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak terkadang masih mengalami kesulitan yang begitu berarti dalam mengerjakan tugas-tugasnya (Basri, 2018). Sehingga dampaknya tidak dapat dipungkiri mempengaruhi media pembelajaran yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam membangun kerangka berfikirnya.

Di bangku sekolah dasar yang dikutip teori dari Piaget, mengungkapkan bahwa anak belum dapat berfikir secara abstrak apabila siswa sekolah dasar masih berfikir secara konkret. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus menyuguhkan berbagai macam media pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah menerima materi. Keberhasilan itu menjadi tolak ukur tentang kebermaknaan dari proses pembelajaran. Penggunaan media yang diberikan haruslah tepat guna, agar memudahkan guru menyampaikan pesan atau informasi dan juga memudahkan siswa dalam menerima pesan atau informasi.

Namun pada faktanya, selama KPL berlangsung di SDN Sananwetan 1, peneliti menemukan hasil tentang kurang lengkapnya media pembelajaran disekolah dan kurang lengkapnya fasilitas pendukung pembelajaran, seperti misalnya proyektor. Walaupun disekolah ada proyektor yang dapat digunakan, tetapi keterbatasan proyektor disekolah cukup menjadi kendala, khususnya ketika pembelajaran berlangsung dikelas. Pengimplementasian ini dapat terlihat ketika peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV yang saat itu cenderung sering memberikan variasi dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran dikelas IV muncul hambatan, yaitu kurangnya media pembelajaran dan fasilitas belajar disekolah. Misalnya, ketika guru telah menyuguhkan video pembelajaran

dan juga sumber belajar lain, nyatanya kurang bervariasi. Media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran di kelas yang bahkan terkadang membuat siswa masih mengalami kesulitan dalam menerima materi. Adapun kekurangan media konkret yang menonjol yaitu pada pembelajaran IPS. Padahal sudah ada globe ataupun peta yang menjadi salah satu contoh benda konkret yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi belum ada contoh media konkret dalam bentuk peninggalan sejarah. Terlebih, dalam kondisi pembelajaran yang lain, penyampaian materi dan media pembelajaran sudah bisa diatasi dengan menggunakan video pembelajaran ataupun sumber-sumber lain.

Hal yang sama juga ditemukan di SDN Sananwetan II dan SDN Gedog II. Dari hasil wawancara yang didapatkan di SDN Sananwetan II dan SDN Gedog 2 yaitu kurangnya waktu dalam pembuatan media, kurangnya variasi media dan kurangnya media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran guru terkadang hanya menggunakan video atau gambar dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian muncul kendala lain yang berkenaan dengan fasilitas pembelajaran. Fasilitas itu kurang lengkap yang menjadi penghambat saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan kendala-kendala yang dihadapi di setiap sekolah hampir sama, yaitu tentang kurangnya media pembelajaran dan kurangnya variasi pada media pembelajaran. Padahal, idealnya penggunaan fungsi media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung di sekolah. Terlebih, penggunaan media yang tepat guna akan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran. Dari kendala yang ada di sekolah, peneliti memberikan kesimpulan tentang analisis kebutuhan di sekolah-sekolah tersebut, sebagaimana di sekolah tersebut membutuhkan media konkret yang dapat terhubung dengan internet dan juga dapat menarik perhatian para siswa.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan yang ada di sekolah-sekolah tersebut maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Maket Pada Materi Sejarah Hindu, Budha, Islam, Kelas IV Sekolah Dasar”. Alasan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan sebuah terobosan dalam media pembelajaran yang akan digunakan yaitu berupa miniatur candi dan masjid dalam bentuk tiga dimensi dengan disertai QR Code. Sebagaimana dengan wujud konkret media pembelajaran, penulis mengambil contoh Candi Borobudur, Candi Prambanan dan Menara Masjid Kudus.

Harapannya, dengan mengambil media MAKET seperti itu, dapat memudahkan siswa dalam mengidentifikasi bentuk peninggalan ajaran Hindu-Budha dan Islam dengan menghadirkannya representasi bentuk yang lebih kecil. Singkatnya peneliti akan menghadirkan wujud pembelajaran yang telah disebutkan di atas dalam wujud digital miniatur. Pada praktiknya, peneliti berharap besar agar materi ini dapat mudah diakses melalui QR Code yang terdapat pada MAKET. Pada penelitian kali ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang berupa ahli materi, ahli media dan guru. Sehingga, hasil akhir dari penelitian ini dapat menghasilkan media yang memenuhi standar validitas menurut ahli materi, ahli media, pengguna (guru) dan menarik bagi siswa.

## **2. Metode**

Memasuki bagian metode, peneliti mengambil model penelitian dan pengembangan yang berupa *research and development* (R&D). Secara fungsi, metode *Research and Development* ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran, serta menguji tingkat efektivitas produk yang akan diuji (Sugiyono, 2015).

Tingkat validitas suatu produk, akan diuji secara terperinci dengan menggunakan metode ini. Kemudian ketika validitas sudah terukur secara terperinci, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk dengan mengujinya dihadapan para ahli.

Adapun prosedur penelitian yang akan digunakan, peneliti akan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Alasan penggunaan model ADDIE lantaran peneliti meyakini, bahwa model ini memiliki tingkat uji validitas yang terpercaya. Didalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan dua jenis model data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Model data kualitatif dipergunakan untuk memuat masukan, tanggapan, kritik, serta saran perbaikan yang kemudian dibuat secara deskriptif. Kemudian hasilnya diperoleh dari identifikasi angket instrumen dari para ahli materi, ahli media, dan (guru) sebagai ahli pembelajaran. Tahap berikutnya, data kuantitatif akan memuat hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, serta pengguna (guru) sebagai ahli pembelajaran dan siswa sebagai kemenarikan.

Dalam proses pelaksanaan uji coba produk, uji coba ini dilakukan sebanyak 2 kali. Pengujian dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pengujian pada kelompok kecil dilakukan secara acak pada 6 orang siswa kelas IV SDN Sananwetan 2. Kemudian pengujian kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas IV SDN Sananwetan 1 Pada tahap akhir pelaksanaan uji coba produk. Selanjutnya, siswa akan diberikan angket untuk mengetahui uji kemenarikan media. Rencananya, uji coba pada penelitian kali ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sananwetan 1 dan SDN Sananwetan 2.

Pelaksanaan analisis data pada saat penelitian dan pengembangan media maket, rencananya dilakukan secara deskriptif. Setelah diperoleh, data diklasifikasikan menjadi dua model kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Kemudian, untuk memverifikasi dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data yang dicocokkan dengan hasil saran, masukan dan komentar dari para ahli dan guru yang diperoleh. Kemudian, melalui saran, masukan dan komentar dapat disarikan data kualitatif yang dijelaskan secara deskriptif. Data dari hasil-hasil validasi ahli media, ahli materi dan guru yang telah diperoleh, akan dilakukan analisis secara statistik. Sehingga data tersebut dapat membuktikan bahwa data ini merupakan data kuantitatif.

**Tabel 1 Skala Likert**

| Pertanyaan          | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat setuju       | 4    |
| Setuju              | 3    |
| Tidak Setuju        | 2    |
| Sangat tidak setuju | 1    |

Data kuantitatif diatas menunjukkan bahwa data itu berasal dari nilai validasi ahli media, ahli materi serta pengguna yang kemudian dijabarkan dalam persentase terhadap skala yang telah ditentukan. Sementara skala yang digunakan berupa skala Likert dan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2015), pengukuran skala Likert menggunakan skala nilai 1-4 dengan bentuk checklist penilaian. Selanjutnya, setelah mengetahui nilai validasi, data kemudian diolah menggunakan rumus validitas yang dirujuk berdasarkan kajian yang telah diambil oleh (Akbar, 2013) seperti berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor empirik yang diharapkan

Analisis tingkat nilai valid dilakukan berdasarkan hasil nilai validasi yang sudah dihitung, selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan kriteria kevalidan menurut (Akbar 2013).

**Tabel 2 Kriteria Kevalidan**

| Tingkat pencapaian (%) | Kriteria     | Keputusan uji                                    |
|------------------------|--------------|--|
| 85,01-100,00           | Sangat valid | Produk dapat digunakan tanpa revisi              |
| 70,1-85,00             | Cukup valid  | Produk dapat digunakan namu perlu revisi kecil   |
| 50,01-70,00            | Kurang valid | Produk boleh digunakan namun dengan revisi besar |
| 01,00-50,00            | Tidak Valid  | Produk tidak boleh digunakan                     |

Kemudian, nilai kemenarikan siswa dianalisis berdasarkan angket kemenarikan peserta didik yang menggunakan skala Guttman dengan pilihan “ya-tidak”, dengan rincian jawaban “ya” mendapatkan nilai 1, sedangkan jawaban “tidak” mendapat nilai 0. Hasil angket selanjutnya dianalisis menggunakan rumus dari (Sugiyono, 2015):

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P : Presentasi skor

$\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Hasil nilai kemenarikan selanjutnya dianalisis berdasarkan kriteria kemenarikan menurut Arikunto (2010).

**Tabel 3 Kriteria Kemenarikan**

| Tingkat pencapaian (%) | Kriteria       | Keputusan Uji                                  |
|------------------------|----------------|--|
| 75,01-100              | Sangat Menarik | Prouk dapat digunakan tanpa revisi             |
| 50,01-75,00            | Menarik        | Produk dapatdigunakan namun perlu revisi kecil |
| 25,01-50,00            | Kurang Menarik | Produk boleh digunakan dengan revisi besar     |
| 00,00-25,00            | Tidak Menarik  | Produk tidak boleh digunakan                   |

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Prosedur pelaksanaan yang digunakan yaitu menggunakan prosedur penelitian dan pengemabangan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluasi. Tahapan pertama yang digunakan yaitu tahapan analisis, pada tahap analisis yang dilakukan yaitu melakukan observasi dan wawancara untuk analisis kebutuhan serta melakukan analisiskurikulum dilakukan untuk menentukan kompetensi dasar beserta indakator. Analisis

kebutuhan dilakukan di SDN Sananwetan 1, SDN Sananwetan II dan SDN Gedog 2. Hasil analisis secara keseluruhan dari ketiga sekolah yaitu kurang bervariasinya media pembelajaran dan kurang lengkapnya fasilitas belajar disekolah. Pada proses pembelajaran disekolah khususnya pembelajaran IPS hanya menggunakan gambar, video dan buku diperpustakaan. Dengan adanya media maket diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan variasi pembelajaran dan menambah fasilitas belajar disekolah. Hasil analisis kurikulum yang didapatkan yaitu pada materi pembelajaran IPS Tema 5 Subtema 1 pada pembelajaran 1. Pada materi ini membahas tentang bentuk peninggalan sejarah dari tahapan kronologis tentang agama yang dianut, yaitu ajaran agama Hindu-Budha dan Islam. Dari hasil materi ini siswa diharapkan dapat menjelaskan, menentukan dan menunjukkan bentuk peninggalan sejarah secara kronologi tentang Hindu-Budha dan Islam.

Tahapan kedua yaitu design produk. Pada tahapan yang dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan ini rancangan produk ini dimulai dengan mendesain media menggunakan story board. Pada rancangan yang dilakukan yaitu mendesain story board media maket dan story board infografis. Rancangan desain storyboard media berisi tiga bangunan candi yaitu, Hindu, Budha dan Islam yang digabung menjadi satu pada papan. Pada rancangan tersebut juga disertai infografis untuk dapat mengakses materi dan panduan penggunaan. Setelah melalau tahap design selanjutnya masuk tahap development.

Tahapan development merupakan proses produksi media maket. Proses penyusunan media diawali dengan mengumpulkan alat dan bahan. Adapun alat-alat dan bahan yang digunakan meliputi gunting, lem rajawali, lem G, kertas sticker, paku kecil, dan palu. Selanjutnya bahan-bahan yang digunakan yaitu papan kayu 30x85 cm, miniature candi Prambanan, miniature candi Borobudur, miniature Menara Masjid Kudus dan Karpet. Tahapan yang pertama dalam merakit yaitu potong karpet sesuai ukuran papan yaitu 30x85cm, selanjutnya lem karpet dengan papan menggunakan campuran lem rajawali dan juga lem G, susun ketiga candi diatas papan kayu yang sudah dilapisi karpet, selanjutnya lem ketiga candi menggunakan campuran lem rajawali dan juga lem G. Pasangkan papan infografis disebelah pinggir bagian dari bangunan miniature, kemudian paku bagian infografis untuk memperkuat bagian agar tidak mudah rusak. Pasang sticker infografis pada papan yang telah disediakan.

Setelah produk media jadi, selanjutnya masuk ke tahap implementasi. Ditahap inilah media siap untuk diujikan, kemudian divalidasi dihadapan ahli materi, ahli media dan pengguna (guru) sebagai ahli pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada siswa. Pada tahapan validasi yang pertama yaitu pada ahli materi oleh ahli materi yaitu Prof. Dr. H. M. Zainuddin. M.Pd selaku dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang pada tanggal 2 Juni 2022. Instrumen validasi ini terdiri dari tiga aspek penilaian meliputi, aspek pembelajaran, aspek isi materi, aspek penyajian dan pada tiap-tiap aspek terdiri dari tiga indikator. Validasi ahli materi, pada aspek pembelajaran mendapatkan skor dengan jumlah 4, isi materi mendapatkan skor 4 dan aspek penyajian mendapatkan skor dengan jumlah 3. Dari jumlah keseluruhan validasi ahli materi mendapatkan skor sebanyak 11, jika dikalkulasikan dalam presentase maka akan mendapatkan hasil sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid dan keputusan uji media dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya setelah melakukan validasi ahli materi dilanjutkan dengan validasi ahli media.

Tahap validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Dra. Lilik Bintartik. M.Pd selaku Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Malang. Pengukuran uji validasi ini

dilakukan pada tanggal 6 Juni 2022. Pada instrument validasi ini terdiri dari empat aspek meliputi aspek desain media, aspek warna media, aspek digitalisasi dan aspek petunjuk penggunaan. Hasil validasi ahli media pada aspek desain media mendapatkan skor 3, aspek warna media mendapatkan skor 4, digitalisasi mendapatkan skor 3 dan aspek petunjuk penggunaan mendapatkan skor sebanyak 3. Skor yang didapatkan dari ahli media jika dijumlahkan secara keseluruhan mendapatkan hasil sebanyak 11. Dari skor tersebut jika diakumulasikan kedalam presentase mendapatkan hasil sebesar 81,25% dengan kategori valid dan keputusan uji produk dapat dipergunakan asalakan terlebih dahulu perlu untuk melewati revisi kecil.

Produk media Maket peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam divalidasi oleh dua pengguna sebagai ahli pembelajaran yaitu Ibu Nurun Okvinandari, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Sananwetan 2 Kota Blitar pada tanggal 11 Juni 2022, selanjutnya validasi kedua oleh Bapak Riyang Mahardhani, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar pada 16 Juni 2022. Sebagai pengguna guru menilai semua cakupan baik materi maupun media. Hasil kedua pengguna (guru) sebagai ahli pembelajaran diakumulasikan dalam presentase mendapatkan hasil sebesar 92,5%. Sebagaimana hasil 92,5% termasuk dalam kategori sangat valid dan keputusan produk dapat digunakan tanpa revisi.

Selanjutnya yaitu tahap implementation, pada tahap ini dilaksanakan uji coba produk media maket dengan subjek yaitu kelas IV SDN Sananwetan 1 dan SDN Sananwetan 2. Uji coba pertama pada kelompok lingkup kecil dilakukan di Kelas IV SDN Sananwetan 2 pada tanggal 11 Juni 2022. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada kelas IV dengan jumlah 6 siswa.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil dengan total skor maksimal sebanyak 54, selanjutnya total pemerolehan skor jawaban “iya” sebanyak 50 dengan presentase sebesar 92,49% dan “tidak sebanyak “4” dengan 7,40% dengan keputusan produk dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya setelah dilakukan percobaan uji dalam lingkup kelompok kecil maka dilanjutkan dengan kelompok besar. Uji coba dalam lingkup kelompok besar dilaksanakan di kelas IV SDN Sananwetan 1 pada tanggal 16 Juni 2022. Uji coba langsung disasar kepada para siswa kelas IV dengan jumlah 27 siswa. Pelaksanaan uji coba kelompok besar mendapatkan skor sebesar 232 untuk jawaban “Ya” dan 11 untuk jawaban “Tidak”, dengan total pemerolehan skor maksimal 243. Dari pemerolehan skor diatas jika dipresentasikan sebesar 95,47% untuk jawaban “ya” dan 4,52% untuk jawaban “tidak” dengan keputusan produk dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya jika produk ada perbaikan atau kekurangan maka akan masuk pada tahap evaluasi.

Tahapan terakhir dalam pengembangan media maket yaitu melaksanakan evaluasi sebagai bahan acuan dalam memperbaiki produk bilamana ada kekurangan atau masukan. Pada tahap ini apabila terdapat saran dan masukan dari ahli materi, ahli media dan pengguna (guru) sebagai ahli pembelajaran menjadi bahan untuk merevisi produk media maket peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam.

### **3.2. Pembahasan**

Media maket peninggalan Hindu-Budha dan Islam telah dilakukan validasi oleh para ahli yang materi bersinggungan, sehingga meliputi penilaian isi materi, pembelajaran dan aspek penyajian. Dalam aspek-aspek tersebut memuat indikator yang terdiri dari butir-butir

penilaian. Hasil validasi yang didapatkan dari validasi ahli materi dihitung menggunakan teknik analisis menurut Akbar (2013) mendapatkan hasil sebesar sebesar 91,66%. Sebagaimana pada hasil tersebut, masuk dalam tingkat pencapaian 85,01%-100% dengan kriteria sangat valid dan masuk dalam kategori keputusan uji produk dapat digunakan tanpa revisi.

Hal ini dapat terjadi lantaran materi yang termuat dalam Media Maket Peninggalan Sejarah Hindu-Budha dan Islam Kelas IV Sekolah Dasar, sudah sesuai dengan aturan Permendikbud No.37 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar yang bermuatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Sekolah Dasar. Sejalan dengan pendapat Sari (2019), bahwa materi yang pembelajaran yang termuat dalam media perlu diperhatikan dengan perkembangan ilmu dan kurikulum pendidikan yang sesuai dengan segi tujuan pembelajaran dan kedalaman materi. Hal tersebut juga sejalan dengan Karo-Karo & Rohani (2018) bahwa penyeragaman tentang materi yang diperoleh dapat dilakukan secara mudah. Berdasarkan hal itulah peneliti dapat berkesimpulan bahwa proses pembelajaran nantinya akan menjadi lebih jelas, terperinci dan menarik. Hasil validasi ahli materi sebesar 91,66% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sangat baik, karena penelitian sebelumnya Wulandari (2020) memperoleh tingkat kevalidan 90% (sangat valid).

Ada beberapa kesimpulan yang telah diperhitungkan oleh peneliti, bahwa media maket yang diperoleh secara keseluruhan oleh peneliti menyatakan tentang kelayakan. Singkatnya, peneliti berkesimpulan bahwa data itu memiliki kualitas yang sangat baik dan sesuai kategori validasi dan dapat digunakan tanpa revisi, walaupun dalam beberapa bagian masih terdapat penambahan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu untuk memperhatikan pemilihan kata yang digunakan dalam memahami tentang apa saja isi materi yang disertakan. Berdasarkan saran tersebut, dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Tentu saja hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Haryono (2014) yang menyatakan bahwa dalam media perlu menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik

Terlebih, media maket sebagai peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam telah dilakukan validasi oleh ahli media meliputi penilaian pada desain media, warna media, digitalisasi dan petunjuk penggunaan. Dari hasil validasi yang dilakukan mendapatkan hasil sebesar 81,25%, dimana pada hasil tersebut dapat dikatakan cukup valid sesuai dengan klasifikasi tingkat pencapaian menurut Akbar (2013) masuk dalam kategori 70,1%-85,00% masuk dalam kriteria cukup valid. Media maket yang dibuat memudahkan siswa dalam memperoleh informasi yang jelas dalam pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena dalam kriteria pemilihan menurut Fitriyah et al., (2020) ketepatan media pembelajaran yang meliputi materi dan tujuan pembelajaran telah memenuhi kemenarikan media. Hal ini sejalan dengan (Sari, 2019) yang menegaskan bahwa faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media salah satunya yaitu sasaran media pembelajaran yang ditujukan untuk mengantarkan informasi kepada peserta didik.

Media maket yang dibuat menyesuaikan dengan bentuk aslinya, warna yang digunakan pada media maket menyesuaikan dengan bentuk aslinya, sehingga dapat membantu siswa untuk mewujudkan realitas yang sebenarnya. Hal ini sejalan dengan fungsi media maket menurut Haryono (2014) yang mengungkapkan bahwa siswa dapat memperoleh gambaran yang begitu jelas tentang benda yang sulit diamati secara langsung karena sudah menjadi kondisi tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penyeragaman hasil pengamatan secara

bersamaa, dapat menanamkan konsep dasar yang benar sekaligus bersifat konkret dan realistis. Hal tersebut juga selaras dengan pendapat Prastowo (2013) dalam keunggulan media maket, yaitu maket memperlihatkan bentuk asli dari sebuah benda atau bangunan dan penggunaan warna maket akan mempertegas bagian-bagian dari benda atau bangunan.

Secara keseluruhan hasil validitas media maket sudah baik. Hal ini telah menjadi selaras dengan perolehan hasil validasi sebesar 81,25% pada hasil validasi media penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Swasono (2020) yang mendapatkan hasil sebesar 73% dengan kategori cukup valid. Dari hasil validasi yang dilakukan, ahli media memberikan masukan untuk dapat dilakukan dalam merevisi produk, yaitu tampilan isi materi lebih dirapikan, penggunaan font lebih dibesarkan dan warna font lebih ditebalkan. Selbihnya, pada media maket sudah cukup baik. hal ini sejalan dengan Marlina et al., (2021) bahwa mutu media yang dipilih dapat menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dengan jelas dan fokus.

Media maket peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam telah melakukan tahap validasi oleh pengguna (Guru) sebagai ahli pembelajaran. Hasil ini meliputi lima aspek, antarlain yaitu aspek desain media, aspek petunjuk penggunaan, aspek digitalisasi, aspek pembelajaran dan apek isi materi. Produk media maket peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam divalidasi oleh dua pengguna, yaitu Ibu Nurun Okvinandari, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Sananwetan 2 dan Bapak Riyang Mahardhani, S. Pd selaku wali kelas SDN Sananwetan I. Adapun hasil penilaian guru sebagai pengguna sebagai berikut;

Validasi pertama oleh Ibu Nurun Okvinandari, S.Pd dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2022. Dari pemerolehan kelima aspek tersebut jika kalkulasikan dalam presentasi mendapatkan nilai sebesar 90% yang mana hasil tersebut jika termasuk kedalam tingkat pencapaian 85,01%-100% sebagaimana dengan kriteria yang mengungkapkan bahwa hasil ini sangat valid. Sementara itu keputusan uji produk dinyatakan dapat dipergunakan, meskipun tanpa revisi. Tahap validasi kedua dilakukan oleh Bapak Riyang Mahardhani, S.Pd yang dilaksanakan tanggal 16 Juni 2022. Adapun hasil didapatkan dari kelima aspek tersebut jika kalkulasikan dalam presentase mendapatkan hasil sebesar 95% yang mana hasil tersebut termasuk dalam kriteria yang layak untuk disebut sebagai “sangat valid” dengan kesimpulan bahwa keputusan uji produk dapat dapat meskipun tanpa revisi.

Berdasarkan dari hasil kedua validator (guru) yang diakumulasikan dalam presentase, mendapatkan hasil yang menunjukkan angka sebanyak 92,5%. Tentu saja angka tersebut menunjukkan bahwa nilai validasi kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Sebagaimana pada hasil tersebut, termasuk dalam klasifikasi menurut Akbar (2013) masuk tingkat pencapaian 85,01%-100% dengan kriteria sangat valid dan masuk dalam kategori keputusan uji produk yang dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil tersebut sangat baik karena pada penelitian sebelumnya Salpaine (2019) mendapatkan hasil sebesar 83% dengan kriteria cukup baik. Dari hasil yang didapatkan, meskipun media maket sudah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid, masih tetap ada masukan dari pengguna (guru) untuk menambahkan atau disampaikan secara langsung pada skala media maket. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prastowo (2013) dalam keunggulan media maket agar mudah dipelajari sebagai maket yang hadir dalam skala atau ukuran yang lebih kecil dari bentuk aslinya. Oleh karena itulah, berdasarkan hasil akhirnya, dapat disimpulkan bahwa dari hasil yang didapatkan secara keseluruhan, media maket sudah mendapatkan kriteria nilai yang sangat baik.

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji kemenarikan. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2022 di SDN Sananwetan 2 Kota Blitar. Adapun uji coba yang dilangsungkan pada skala kelompok kecil, terlaksana dengan jumlah objek sebanyak 6 siswa. Sebab-sebab uji coba kelompok kecil, dilaksanakan atas dasar keperluan untuk mengetahui hasil produk yang dikembangkan dan selanjutnya dievaluasi agar produk lebih sempurna. Pada uji coba kelompok kecil terdapat 9 indikator untuk mengetahui kepraktisan siswa. Berikut merupakan hasil dari kemenarikan media maket peninggalan Hindu-Budha dan Islam;

Analisis data kemenarikan media dilakukan menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “ya-tidak”. Dengan rincian jawaban “ya” mendapatkan nilai 1, sedangkan jawaban “tidak” mendapat nilai 0. Dari hasil keseluruhan angket kemenarikan siswa pada kelompok kecil dikalkulasikan menggunakan rumus dari Sugiyono (2015), sehingga dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil, mendapatkan hasil sebesar 92,59%. Hasil kemenarikan siswa 92,59% disesuaikan dalam kriteria kemenarikan menurut Arikunto (2010) yang masuk dalam tingkat pencapaian 75,01%-100% dengan kriteria sangat menarik. Adapun tanggapan dari siswa pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil yaitu media sangat menarik dan sangat bagus. Dengan demikian, keputusan uji produk dapat dinyatakan hasil, tanpa revisi. Oleh karenanya, sudah semestinya pengukuran tentang hal tersebut dapat dinilai sangat baik. Disamping itu, penelitian Hasanah (2018) mendapatkan hasil sebesar 89% yang memenuhi kriteria penilaian sangat menarik.

Pelaksanaan uji coba kelompok besar dilakukan di SDN Sananwetan 1 Kota Blitar dengan jumlah keseluruhan siswa kelas IV sebanyak 27 siswa. Ditahap berikutnya, skala kelompok kecil dan kemudian baru kelompok besar. Alasan pemilihan urutan tersebut didasarkan atas usaha untuk memperoleh kevalidan dan reabilitas produk dengan jumlah objek sebanyak 25-35 siswa Rayanto & Sugiyanti (2020). Pada saat pelaksanaan uji coba kelompok besar terdapat 9 indikator yang dipergunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Uji coba skala kelompok besar dilakukan untuk mengetahui hasil kemenarikan media yang sudah dikembangkan. Hal ini sejalan dengan (Fitriyah et al., 2020) pada kriteria pemilihan media yang harus diperhatikan, salah satunya yaitu sesuai dengan tuntutan bahwa media pembelajaran yang digunakan seharusnya menarik.

Mengacu pada hasil uji coba yang dilalui oleh kelompok besar, media maket masuk dalam kriteria yang menarik. Hal ini dapat ditinjau dari hasil uji coba kelompok besar yang memperoleh hasil kemenarikan sebesar 95,47%. Hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan kriteria kemenarikan menurut Arikunto (2010) yang mana hasil tersebut masuk dalam kriteria 75,01%-100% kategori media sangat menarik dan keputusan uji produk dapat digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut juga dikuatkan oleh penelitian terdahulu Wulandari (2020) yang mendapatkan hasil sebesar 93,6% dengan kategori sangat menarik. Dari respon deskripsi siswa juga menunjukkan bahwa siswa senang dengan media. Beberapa siswa beranggapan bahwa medianya menarik dan bagus. Karena itulah hasil tersebut dinyatakan sangat menarik bagi siswa.

#### **4. Simpulan**

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan media maket materi sejarah Hindu, Budha dan Islam siswa Sekolah Dasar Kelas IV telah dilakukan uji kevalidan pada materi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, selanjutnya pada validasi media dilakukan oleh

ahli media, dan dilakukan validasi oleh guru sebagai pengguna serta uji kemenarikan dilakukan oleh siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan perolehan dari hasil validasi serta uji kemenarikan yang dilaksanakan mendapatkan hasil yang valid dan menarik bagi siswa.

Validasi yang dilakukan oleh pengguna, adapun hasil yang didapatkan dari kedua pengguna jika dijumlah dan dirata-rata maka mendapatkan hasil kevalidan sebesar 92,5%, dari hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Produk media maket pada materi peninggalan sejarah Hindu, Budha dan Islam kelas IV Sekolah Dasar dapat digunakan. Uji coba pada kelompok kecil dilakukan dengan jumlah 6 orang siswa kelas IV di SDN Sananwetan 2. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai kemenarikan sebesar 92,59% dengan kategori sangat valid dan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi.

### Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37–50.
- Fitriyah, L. A., Hayati, N., & Wijayadi, A. W. (2020). THE CONTENT KNOWLEDGE ABILITY OF SCIENCE TEACHER CANDIDATES: THE ANALYSIS OF LEARNING MEDIA DEVELOPMENT. *Jurnal Pena Sains*, 7(2), 83–87. <https://doi.org/10.21107/jps.v7i2.7995>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>
- Haryono, A. D. (2014). *Metodologi Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. *Genius Media*.
- Hasanah, T. (2018). *Pengembangan Media Maket Box Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas II Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Laksono Adi Swasono, S. B. D. R. (2020). Pengembangan Media Mekobin (Memutar Kotak Binatang) Pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman Disekitarku Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rayanto, Y. H., & Sugiyanti. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>
- Sari, P. (2019). MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan) ANALISIS TERHADAP KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE DAN KERAGAMAN GAYA BELAJAR UNTUK MEMILIH MEDIA YANG TEPAT DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1). <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190.
- Wulandari, W. N. (2020). *Pengembangan Media Maket Tulungagung's Arts Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Salpains, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Maket Ramah Lingkungan (Ragam Makhluk Hidup Di Lingkunganku) Untuk Siswa Kelas IV SD/MI*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG.