

**PENGEMBANGAN MEDIA MINIATUR BUDAYA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Sifa'ul Khoir<sup>1</sup>, Tety Nur Cholifah<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: [elkhoirsifa@gmail.com](mailto:elkhoirsifa@gmail.com)<sup>1</sup>, [tetynurcholifah@gmail.com](mailto:tetynurcholifah@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Tujuan utama penelitian ini yaitu: (1) menjelaskan proses pengembangan media miniatur budaya pada pembelajaran tematik subtema keberagaman budaya bangsa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, (2) menjelaskan kemenarikan media miniatur budaya dilihat dari fungsinya sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD, (3) tujuan untuk menjelaskan keefektifan penggunaan media miniatur budaya digunakan sebagai media meningkatkan hasil belajar subtema keberagaman budaya bangsa siswa kelas IV SD. Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) mengikuti prosedur dari Borg and Gall untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan ini terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) proses pengembangan media miniatur budaya pada pembelajaran tematik subtema keberagaman budaya bangsa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV ini dilakukan mengikuti teori Borg and Gall, (2) media miniatur budaya terbukti memiliki ketertarikan yang sangat baik bagi siswa (3) hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media miniatur budaya pada proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Miniatur Budaya, Hasil Belajar

**Abstract:** The main objective of this research is to find out: (1) explain the process of developing miniature cultural media on the thematic learning of the sub-theme of cultural diversity in my nation to improve the learning outcomes of fourth grade students, (2) explain the attractiveness of miniature culture media viewed from its function as a medium to improve student learning outcomes grade IV elementary school, (3) explains the effectiveness of the use of miniature culture media used as a medium to improve learning outcomes in the sub-theme of cultural diversity my class IV elementary school students. The research and development (R&D) approach follows the procedures of Borg and Gall to produce certain products and test the effectiveness of those products. This research and development model consists of ten steps in implementing the research and development strategy. Data collection instruments used were validation sheets of media experts and material experts and learning achievement tests. The results showed that, (1) the process of developing miniature cultural media on the thematic learning of the sub-diversity culture of my nation to improve the learning outcomes of Grade IV students was carried out following the Borg and Gall theory, (2) miniature culture media proved to have an excellent interest for students (3) student learning outcomes have improved after using miniature culture media in the learning process.

**Keywords:** Miniature Culture Media, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang agar siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang seluas-luasnya dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak. Kurikulum 2013 untuk SD menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas 1 sampai kelas 6. Kecenderungan belajar anak usia dasar yang memiliki tiga ciri yaitu: konkret, integratif dan hierarki merupakan hal yang mendasari pembelajaran tersebut.

Tematik integratif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran yang ada ke dalam berbagai tema. Menurut Poerwadarminta dalam Majid (2014: 80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan berlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Kehadiran media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru, karena media merupakan bagian dari sumber belajar yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media adalah salah satu bentuk saluran komunikasi, dimana merupakan sebuah perantara atau dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi diantara sumber dan penerima informasi. Hamalik dalam Arsyad (2007: 15) menyatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan. Media dapat berperan dalam menunjang penggunaan metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru agar penyampaian bahan belajar dapat lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran harus sesuai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik pembelajaran (tujuan pembelajaran), perkembangan belajar siswa SD serta dengan mempertimbangkan alat pengukur keberhasilan belajar siswa. Siswa SD termasuk dalam tahapan operasional konkret, sehingga penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting. Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale dalam Sanjaya (2008: 199) yang dikenal dengan kerucut pengalamannya menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Peran guru penting dan berpengaruh dalam menghadirkan strategi, metode dan media yang inovatif sehingga materi akan tersampaikan dengan mudah ke peserta didik. Pada saat ini guru juga belum mampu menghadirkan media yang dapat menunjang pembelajaran bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menyebutkan bahwa "Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI". Awal penerapan kurikulum 2013, jenjang kelas yang digunakan untuk uji coba adalah kelas I dan IV.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 Oktober 2018 dengan guru kelas IV di SD Negeri 3 Kemantren, dapat diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Media yang digunakan diantaranya hanya ada media poster rumah adat, peta Indonesia serta modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Proses pembelajaran masih berpusat pada modul tematik, sedangkan kelemahan dari modul tematik ini yaitu materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Begitu juga dengan hasil belajar siswa yang mana lebih dari 40% peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (75).

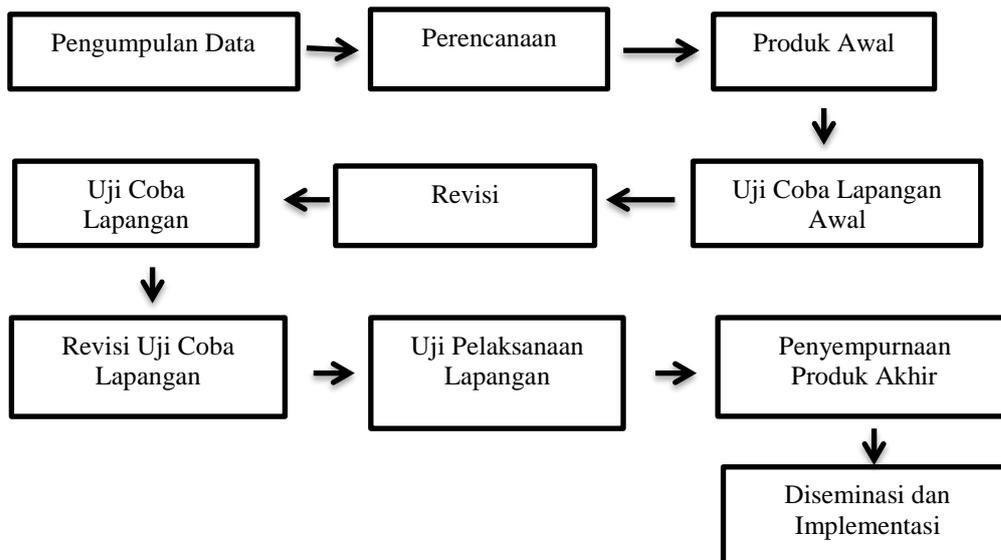
Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa masalah utama yang harus diperhatikan adalah keterbatasan dalam penggunaan media. Keterbatasan media tersebut berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa yang jauh dari yang diharapkan. Guru diharapkan mampu menggunakan dan mengembangkan media yang mampu menjawab kesulitan siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media baru yang sesuai dengan tahapan operasional konkrit dan memberikan pengalaman tiruan. Media tersebut adalah Media Miniatur Budaya, media ini bersifat 3 dimensi dengan pola warna yang sesuai dengan tinggi rendahnya daratan, kedalaman perairan, batas provinsi dan kartu keberagaman budaya setiap provinsi.

Penggunaan media inilah yang akan mengembangkan kreativitas siswa dan memahami materi secara discovery yaitu siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya sesuai dengan tahapan perkembangan intelektual dan pengalamannya. Media Miniatur Budaya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dan nilai yang diperoleh siswa jauh lebih baik dari sebelum menggunakan media tersebut.

Menurut hasil penelitian Ramli (2017: 79) bahwa pengembangan media miniatur memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran siswa kelas IV, sehingga siswa memperoleh pengalaman tiruan dalam memahami materi yang disampaikan. Sholichah (2017: 5) menyatakan bahwa pengembangan media miniatur tata surya 3D berdampak baik dalam proses pembelajarn siswa kelas VI, sehingga siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya penelitian mengenai “Pengembangan Media Miniatur Budaya pada Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Media tersebut diharapkan dapat menarik perhatian dan minat siswa, serta dapat mengaktifkan siswa agar lebih fokus dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun penelitian yang akan dikembangkan adalah media miniatur budaya. Langkah-langkah dalam penelitian R&D yang menggunakan model Borg & Gall seperti yang dikutip oleh Sukmadinata (2005: 169) dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian R&D

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tersebut, peneliti menyederhanakannya menjadi 3 bagian prosedur penelitian, yaitu (1) Langkah pengumpulan data dan perencanaan: pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 3 Kemantren untuk mengetahui kenyataan dan masalah yang terjadi dilapangan mengenai media miniatur budaya. Setelah mengidentifikasi masalah, maka dilakukan perencanaan pengembangan media miniatur budaya dengan membuat story board. (2) Langkah desain produk dimulai dengan menentukan tema, subtema berdasarkan pemetaan KI dan KD. (3) Langkah validasi dan revisi: validasi dilakukan setelah produk dibuat. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk. Uji coba awal dilakukan setelah produk di validasi dan di revisi. Peneliti melakukan uji coba lapangan setelah produk direvisi untuk memperbaiki kekurangan produk pada uji coba awal.

Subjek uji coba awal dilakukan oleh siswa kelas IVA SDN 3 Kemantren dengan responden sebanyak 15 siswa. Subjek uji coba lapangan dilakukan oleh siswa kelas IVB SDN 3 Kemantren dengan responden sebanyak 22 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: (1) wawancara, yang bertujuan untuk melakukan survey kebutuhan terkait dengan media miniatur budaya, (2) angket, bertujuan untuk memvalidasi media dan mengetahui kemenarikan siswa terhadap media miniatur budaya, (3) tes, bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa aspek kognitif, (4) unjuk kerja, bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa aspek psikomotor.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari skor para validator, angket siswa, hasil nilai kognitif, nilai afektif dan nilai psikomotor.

Langkah awal yaitu menghitung rata-rata dari hasil instrument yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Skala penilaian terhadap media Miniatur Budaya dikelompokkan menjadi empat interval yaitu: (1) Sangat Baik = 4, (2) Baik = 3, (3) Kurang Baik = 2, (4) Sangat Kurang Baik = 1.

Penilaian skor dari penilaian validator dihitung menggunakan skala likert. Zahreza (2014: 182) menjelaskan rumus skala likert untuk mengetahui interval penilaian skala numerik sebagai berikut:

$$RS = (m - n)/b$$

$$RS = (4-1)/4$$

$$RS = 0,75 \text{ Keterangan :}$$

RS = rentang skala

M = angka tertinggi dalam pengukuran

N = angka terendah dalam pengukuran

B = banyaknya kelas/kategori yang dibentuk

Tabel 1. Interval Skor Skala Likert

Sangat Baik	SB	$3,25 \leq x \leq 4,00$
Baik	B	$2,50 \leq x < 3,25$
Kurang Baik	KB	$1,75 \leq x < 2,5$
Sangat Kurang Baik	SKB	$1,00 \leq x < 1,75$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan produk awal terdiri dari 4 tahapan, yaitu (1) Pengumpulan informasi: berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 3 Kemantren diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Begitu juga dengan hasil belajar siswa yang mana lebih dari 40% peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM (75). (2) Perencanaan: perencanaan pembuatan media miniatur budaya dilakukan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan berdasarkan karakteristik siswa. (3) Pengembangan produk awal: pembuatan produk diawali dengan menyiapkan alat dan bahan seperti triplek, list kayu, kertas bekas, lemputih, sedotan bening, batang cottoned, cat kayu tinner, gergaji, pensil, penggarid dan lain sebagainya. Kemudian dilanjutkan dengan membuat pola, membuat adonan kertas, pembuatan miniatur pulau, pewarnaan daratan dan lautan, pembuatan kartu budaya. Berikut hasil pengembangan produk awal.



Gambar 2. Hasil media miniatur budaya



Gambar 3. Kartu budaya

(4) Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Andi Wibowo M.Pd. Validasi ahli media memperoleh jumlah skor 38 dengan rata-rata 3,45 yang memperoleh kategori “Sangat Baik”. Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Riono, S.Pd.SD dengan jumlah skor 32 dengan rata-rata 3,20 yang memperoleh kategori “Baik”. Angket siswa diberikan kepada siswa kelas IV A SDN 3 Kemantren dengan hasil skor rata-rata 3,90 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi media ini sesuai dengan salah satu pernyataan Asyhar (2012: 82) yaitu media harus memperhatikan keterjangkauan pembiayaan, baik pembuatan, pengadaan, maupun perawatannya.

Setelah media divalidasi, tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba dalam penelitian ini ada 2, yaitu uji coba awal dan uji coba lapangan. Hasil uji coba awal aspek kognitif memperoleh perbedaan yang signifikan dengan rata-rata 51,18 untuk pre-test dan rata-rata 89,41 untuk post-test. Hasil uji coba awal aspek afektif, diperoleh rata-rata 21,15 untuk pre-test dan rata-rata 35,47 untuk post-test. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan Skala Likert maka media miniatur budaya termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Hasil uji coba awal aspek psikomotor, diperoleh rata-rata 3,80 yang dikonversikan ke data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam uji coba awal tidak terdapat revisi sehingga bisa lanjut ke tahap uji coba lapangan.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan aspek kognitif memperoleh perbedaan yang signifikan dengan rata-rata 42,73 untuk pre-test dan rata-rata 95,45 untuk post-test. Hasil uji coba lapangan aspek afektif, diperoleh rata-rata 22,59 untuk pre-test dan rata-rata 34,55 untuk post-test. Sesuai dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif menggunakan Skala Likert maka media miniatur budaya termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil aspek psikomotor, diperoleh rata-rata 3,73 yang dikonversikan ke data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Pemanfaatan media miniatur budaya berdasarkan hasil uji coba di lapangan sesuai dengan pernyataan Arsyad (2007: 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Setelah melalui tahap-tahap penelitian pengembangan, media pembelajaran miniatur budaya menjadi inovasi media yang dapat digunakan untuk membelajarkan materi kelas IV tema 1 subtema 1. Keunggulan media pembelajaran miniatur budaya yang dikembangkan dalam penelitian ini

adalah memberikan pengalaman tiruan dan pemahaman pada siswa mengenai keberagaman budaya bangsa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media miniatur budaya pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku membuat siswa senang dan bersemangat dalam belajar, sehingga hal tersebut membuktikan bahwa media ini memiliki ketertarikan yang sangat baik bagi siswa. Hal tersebut didukung dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Skor rata-rata dari validator media adalah 3,45 dengan kategori “Sangat Baik” dan skor rata-rata dari validator ahli materi adalah 3,20 dengan kategori “Baik”. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat setelah menggunakan media Miniatur Budaya dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didasari oleh hasil penilaian kognitif pada uji coba lapangan dengan rata-rata 42,73 untuk pre-test dan rata-rata 95,45 untuk post-test. Hasil uji coba lapangan aspek afektif pada uji coba lapangan rata-rata yang diperoleh 2,26 dengan kategori “Kurang Baik” untuk pretest dan 3,45 dengan kategori “Sangat Baik” untuk post-test. Dan hasil uji coba lapangan aspek psikomotor memiliki rata-rata 3,73 dengan kategori “Sangat Baik”.

Saran bagi guru Supaya bisa mengembangkan media dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Bagi sekolah supaya memperbanyak media-media pembelajaran yang ada disekolah supaya materi dapat tersampaikan dengan baik. Bagi peneliti lain agar mengembangkan media sejenis di tempat lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research*. New York: Longman Inc.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramli, Isidora. 2017. *Pengembangan Media Konvensional Miniatur Kenampakan Alam Subtea Keindahan Alam Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sholichah, L, N. 2017. *Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusun Tata Surya Kelas VI SDN Karanggayam 02*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. Kediri.
- Sukmadinata, S, N. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.