

## Pengembangan Media Hampers Asean pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang

Muhammad Kainul Hadad<sup>1</sup>, Kartinah<sup>2</sup>, Agnita Siska Pramasdyahsari<sup>3</sup>,  
Aini Istikomah<sup>4</sup>

<sup>1</sup> PPG Pra Jabatan UPGRIS/Universitas PGRI Semarang

<sup>2,3</sup> PGSD UPGRIS/Universitas PGRI Semarang

<sup>4</sup> SD Supriyadi Semarang

Email: [kainhadad66@gmail.com](mailto:kainhadad66@gmail.com)<sup>1</sup>, [kartinah@upgris.ac.id](mailto:kartinah@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [agnitasiska@upgris.ac.id](mailto:agnitasiska@upgris.ac.id)<sup>3</sup>,  
[ainiistikomah76@gmail.com](mailto:ainiistikomah76@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Salah satu hambatan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah terbatasnya media pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam rangka mengatasi masalah tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media alternatif bernama "hampers ASEAN" yang dapat digunakan oleh siswa kelas 6. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi kelayakan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran dan menyajikan hasil uji coba terbatas terhadap media tersebut. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan *Research and Development*. Untuk mengumpulkan data, digunakan teknik angket, wawancara, dan lembar dokumentasi, yang termasuk dalam teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang disebut hampers ASEAN, yang berisi materi tentang negara-negara ASEAN. Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan, media tersebut mendapatkan skor sebesar 90% untuk kelayakan penggunaan dan 94% untuk kelayakan materi, sehingga dikategorikan sangat layak.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Hampers ASEAN, Ilmu Pengetahuan Sosial*

### Abstract

One of the obstacles in elementary school learning is the limited learning media, which leads to a lack of interest and involvement of students in the learning process. To address this problem, the researcher aims to develop an alternative media called "hampers ASEAN" that can be used by 6th grade students. Additionally, this study will also evaluate the feasibility of using the media in learning and present the results of limited trials of the media. The Research and Development approach is used in this study. Data is collected using survey, interview, and documentation sheets, which are included in both qualitative and quantitative techniques. The study shows that the product developed is a learning media called hampers ASEAN, which contains materials about ASEAN countries. Based on the feasibility test conducted, the media obtained a score of 90% for its usability and 94% for its content feasibility, making it categorized as highly feasible.

**Keywords :** *Keywords: learning media, hampers ASEAN, IPS*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang terjadi di lingkungan belajar. Guru memberikan bantuan dalam proses perolehan pengetahuan dan informasi, pengembangan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa (Djamaludin & Wardana: 2019). Dapat disimpulkan bahwa

transformasi dalam tindakan yang berkaitan dengan pengetahuan, keahlian, dan pandangan melibatkan keseluruhan individu, bahkan mungkin termasuk kepribadian.

Agar dapat mencapai sasaran atau materi pembelajaran yang diharapkan, diperlukan penggunaan perangkat dalam proses pendidikan yang dapat mengomunikasikan informasi secara efektif. Alat-alat tersebut dikenal sebagai media pembelajaran (Setiawati, dkk: 2019). Media pembelajaran mempunyai keunggulan dalam menginspirasi semangat dan ketertarikan siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data yang menarik dan dapat dipercaya, serta mempermudah interpretasi informasi dan data yang tersaji. Diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karena motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran menjadi indikator keberhasilan tujuan instruksional dan tersampainya informasi.

Untuk mencapai tujuan kehidupan nyata, proses pembelajaran IPS perlu dikembangkan secara terstruktur. Dalam pembelajaran IPS, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka dan membangun kesadaran terhadap masalah yang ada di sekitar mereka. Menurut Trianto (2013), IPS adalah ilmu yang mencakup fakta, peristiwa, perilaku, dan tindakan manusia. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab dan rasional, serta dapat membangun masyarakat yang baik dengan nilai-nilai yang positif.

Banyak inovasi baru yang berkaitan dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar pada saat ini, termasuk metode, model, dan media pembelajaran. Namun, kenyataannya, di lapangan masih terdapat guru-guru yang hanya memberikan penjelasan dan siswa-siswa yang hanya mendengarkan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam menyiapkan media pendukung untuk setiap materi yang akan diajarkan, sehingga membuat siswa terlihat pasif. Menurut Yalvema Miaz et al. (2019), siswa dalam pembelajaran IPS hanya mencatat materi, yang mengarah pada pengembangan kemampuan intelektual siswa saja. Peneliti merekomendasikan penggunaan media sebagai solusi alternatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Menurut Hastanti (2020), pemanfaatan alat bantu dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang baru bagi siswa, meningkatkan daya kreasi, serta memperbesar kepuasan dalam berproses belajar. Meskipun dalam pembelajaran di kelas, penggunaan media tidak selalu memerlukan biaya yang tinggi. Hal yang lebih penting adalah siswa dapat memahami materi pelajaran melalui media pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah hampers ASEAN.

Menurut Yurivito (2019), Hampers dalam Bahasa Inggris merujuk pada keranjang, khususnya yang terbuat dari anyaman. Namun, saat ini, konsep hampers tidak lagi terbatas pada keranjang anyaman saja. Hampers sekarang memiliki berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan keinginan konsumen. Selain itu, Hampers juga diisi dengan berbagai macam pilihan yang bervariasi dan beragam, khususnya untuk merayakan acara-acara hari besar.

Dari hasil pengamatan di lapangan pada SD Supriyadi Semarang, terlihat bahwa belum ada terobosan baru dalam hal pengembangan media pembelajaran. Padahal, inovasi dalam pembelajaran sangat penting bagi peserta didik agar mereka tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Dananjaya (2013), media pembelajaran dapat melibatkan peserta didik dalam proses belajar yang penuh pengalaman dan tantangan, dan pada saat yang sama dapat membangkitkan inspirasi, memacu kreativitas, dan memfasilitasi interaksi antara siswa dalam kegiatan permainan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu upaya dari peneliti untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi IPS dan meningkatkan minat belajar siswa.

Setelah menjabarkan fakta di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbeda dari yang sudah ada, yaitu media hampers. Hampers yang dikembangkan oleh peneliti berupa kotak atau keranjang hadiah yang berisi lembaran-lembaran foto tentang fakta-fakta terkait materi pelajaran IPS kelas 6 mengenai ASEAN.

Dengan menggunakan media hampers ASEAN, siswa akan diarahkan untuk memperoleh pengetahuan tentang berbagai fakta mengenai ASEAN yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian berbasis produk dengan judul “pengembangan media hampers asean terhadap mata pelajaran ips siswa kelas 6 sd supriyadi semarang”.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development), yakni tipe penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta mengevaluasi keefektifan produk, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2013). Penelitian dilakukan di kelas VI SD Supriyadi Semarang dengan melibatkan 31 siswa sebagai subjek penelitian. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, yang mencakup lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation, sejalan dengan konsep yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013). Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan produk, termasuk di dalamnya adalah alat bantu pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Laksana et al. (2020), diagram model ADDIE yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi model ADDIE namun hanya dapat mencapai tahap pengembangan (development) karena keterbatasan waktu. Tiga metode pengumpulan data digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu angket, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang dipakai adalah lembar angket dan lembar wawancara.

Rumus berikut digunakan oleh peneliti untuk menetapkan nilai akhir pada setiap indikator dari media pembelajaran hampers ASEAN.

$$\text{presentasi} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{skor penilaian}} \times 100\%$$

Setelah mengumpulkan data mentah, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan skala penilaian untuk mendapatkan nilai kelayakan dari media pembelajaran. Setelah itu, nilai yang diperoleh diartikan secara kualitatif berdasarkan kategori-kategori tertentu seperti yang dijelaskan pada tabel berikut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analysis

Saat PPL1, peneliti melakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran IPS di kelas VI SD Supriyadi Semarang. Setelah melihat secara langsung, peneliti menemukan bahwa guru telah menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran power point. Peneliti menemukan masalah utama yaitu kurangnya terobosan baru dalam media pembelajaran. Masalah ini mendorong peneliti untuk mencari solusi, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa hampers atau kotak hadiah. Alasan peneliti memilih hampers sebagai media pembelajaran adalah karena media ini masih baru bagi guru dan peserta didik. Namun, baik guru maupun peserta didik cenderung tertarik pada hal-hal baru dalam penggunaan media pembelajaran. Tujuannya adalah agar tercipta interaksi yang aktif antara guru dan siswa melalui penggunaan media hampers. Dengan demikian, diharapkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dan membuat mereka lebih aktif. Melalui pengembangan media hampers ini, peneliti berharap dapat memberikan solusi inovatif bagi guru maupun peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Media hampers ini adalah media pembelajaran dengan inovasi terbaru. Di dalam kotak gift box berisi lembaran foto negara-negara ASEAN, setiap lembar foto membahas satu negara dengan informasi, ciri khas maupun keunikan di dalam negara ASEAN, serta dibalik foto tersebut terdapat fakta dan informasi negara ASEAN.

Peneliti mengumpulkan data tersebut untuk mengevaluasi keperluan siswa dalam menciptakan media hampers ASEAN sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran IPS. Data diperoleh oleh peneliti melalui kuesioner yang dirancang khusus. Data yang diperoleh menjadi titik awal untuk pengembangan media hampers ASEAN. Buku panduan guru dan siswa serta sumber informasi dari internet digunakan sebagai sumber materi pembelajaran.

**Desain**

**Tabel 1. Produk Media Hampers ASEAN.**

Produk	Keterangan
	<p><b>Hampers ASEAN</b>                  Hampers / Gift Box depan terdiri dari judul "Hampers ASEAN" dan juga logo dari organisasi ASEAN. Media hampers ASEAN berukuran 50 cm x 30 cm</p>
	<p><b>Peta ASEAN</b>                  Peta ASEAN berisikan foto peta wilayah negara-negara ASEAN</p>
 	<p><b>Gambar Informasi</b>                  Gambar informasi berisikan tentang materi tentang negara-negara ASEAN, contohnya seperti, bendera, ikon negara, tarian, baju adat, bangunan, dan flora fauna. Sedangkan jumlah gambar informasi berjumlah 11 sesuai dengan jumlah negara ASEAN</p>

		<p style="text-align: center;"><b>Wayang</b></p> <p>Berisikan gambar ikon negara, bendera negara, maupun flora fauna dari negara-negara tersebut yang di tempel di ujung lidi.</p>
---	--	--

### Development

Penelitian R&D ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang disebut Hampers ASEAN pada mata pelajaran IPS kelas VI SD Supriyadi Semarang Kota Semarang. Hampers ASEAN ini dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dengan memberikan kemudahan pada guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Tujuan pengembangan media Hampers ASEAN ini juga untuk memberikan variasi dan inovasi baru dalam media pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian. Peneliti berharap bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang positif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Diharapkan bahwa penggunaan media dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, memberikan umpan balik yang membangun dalam proses pembelajaran, dan menghasilkan pencapaian yang optimal (Guslinda & Rita Kurnia, 2018). Dengan demikian, hadirnya media pembelajaran Hampers ASEAN yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi kepada siswa.

Sumber referensi yang digunakan dalam pengembangan media hampers ASEAN ini meliputi buku guru, buku siswa, internet, dan rencana pelajaran kelas dijadikan acuan dalam pembuatan materi media hampers ASEAN, sehingga substansi materi yang disajikan akurat. Selain itu, media hampers ASEAN dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran hampers ASEAN dirancang dengan desain yang menarik dan pembahasannya dijelaskan secara detail untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memahami dan dapat menjawab pertanyaan seputar ASEAN dengan baik. Dengan demikian, tujuan dari desain tersebut adalah untuk mencegah rasa bosan pada siswa selama proses belajar.

**Tabel 2 Validasi Media**

Aspek yang Dinilai		Skor	
		Skor ideal	Skor Aktual
Tampilan Media		24	21
Relevansi Media dengan Materi		8	7
Bahasa yang Jelas dan Mudah dipahami		20	17
Kualitas materi		8	7
Jumlah Skor		54	
Presentase		90%	

Pada proses penilaian, validator yang merupakan ahli media memberikan nilai 90%, menunjukkan bahwa media yang dinilai telah memenuhi kriteria yang sangat baik. Untuk melakukan validasi, validator menggunakan instrumen yang terdiri dari empat aspek, yaitu tampilan media, keterkaitan dengan materi, kemudahan bahasa, dan kualitas materi.

**Tabel Validasi Ahli Materi**

Aspek yang Dinilai		Skor	
		Skor ideal	Skor Aktual
Kesesuaian materi dengan KI dan KD		8	8
Keakuratan Materi		12	10
Bahasa yang Jelas dan Mudah dipahami		20	20
Kualitas Materi		12	11
Jumlah Skor		49	
Presentase		94%	

Saat dilakukan penilaian, validator ahli materi memberikan hasil penilaian media dengan presentase sebesar 94%, yang menandakan bahwa media yang dinilai memenuhi kriteria yang sangat baik. Proses validasi materi dilakukan dengan memberikan instrumen kepada ahli materi yang terdiri dari empat aspek, yaitu konsistensi materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, kejelasan dan kemudahan pemahaman bahasa, serta kualitas materi.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan untuk ASEAN layak digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya di kelas 6. Kesimpulan ini didasarkan pada validasi media dan praktis yang menunjukkan skor 90% dengan kategori sangat layak. Meskipun demikian, karena penelitian ini masih baru, masih dibutuhkan referensi dan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan dan memperbaiki produk ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.

- Berbeda. Kompas Klasika. Retrieved from  
Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- Guslinda, Rita Kurnia. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: Jakad Publishing
- HIDAYAH, N. (2019). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN DESKRIPSI PESERTA DIDIK PADA MATERI LINGKUNGAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE KELAS III SDN KEMBANGAN* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).  
<https://klasika.kompas.id/baca/perbedaan>
- Laksana, D. N. L., Lawe, Y. U., Ripo, F., Bolo, M. O., & Dua, T. D. (2020). Lembar Kerja Siswa Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 227–241.  
<https://doi.org/10.29407/Jpdn.V5i2.13903>
- Miaz, Y. Y., Miaz, Y., Kenedi, A. K., Monfajri, S. W., & Helsa, Y. (2019, December). Educative learning media for elementary school students. In *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)* (pp. 722-727). Atlantis Press. -parsel-dan-hamper/
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Pt Alfabet.
- Utomo Dananjaya. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Yurivito, B., (2019). Jangan Sampai Salah, Ternyata Istilah Parsel dan Hamper Berbeda. Kompas Klasika. Retrieved from <https://klasika.kompas.id/baca/perbedaan-parsel-dan-hamper/>