COLLASE
Creative of Learning Students Elementary Education
Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

Pengembangan media pembelajaran kit "budaya sunda" pada mata pelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar

Rizka Siti Nurazizah[1], Erwin Rahayu Saputra[2], Pidi Mohamad Setiadi [3]

[1,2,3]PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

rizkasn@upi.edu[1], erwinrsaputra@upi.edu[2], pidims@upi.edu[3]

Abstract
This research was motivated by problems occurring in the field regarding the lack of variety in learning media used when teaching social studies on Indonesian Cultural Wealth material in attracting students' interest in learning. The aim of this research is to develop the KIT "Sundanese Culture" learning media on Indonesian Cultural Wealth material as a solution to problems in the field. The method used in this research is the development method with the McKenney & Reeves (2012) EDR (Educational Design Research) design model which consists of three research stages, namely analysis and exploration; design and construction; evaluation and reflection. The data collection techniques used in this research were semi-structured interviews, observation, questionnaires, expert judgment and documentation studies. The products that have been developed are then validated by media experts and material experts and then revised by researchers according to the validator's suggestions. Products that have been declared suitable by the validator to be tested in the field are then tested in the field twice, namely small-scale trials (4 class IV students) and large-scale trials (classes IV A and IV B). The results of this research indicate that the media developed, namely the KIT media "Sundanese Culture" to attract students' interest in learning in social studies subjects, Indonesian Cultural Wealth material, is suitable for use in learning according to the results of expert validation, student responses, teacher responses and students' abilities in using the media KIT "Sundanese Culture" in learning.

Keywords: KIT learning media, Sundanese Culture, Social Sciences.

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang terjadi di lapangan mengenai kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia dalam menarik minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran KIT "Budaya Sunda" pada materi Kekayaan Budaya Indonesia sebagai solusi atas permasalahan di lapangan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan dengan desain EDR (Educational Desain Research) model McKenney & Reeves (2012) yang terdiri dari tiga tahapan penelitian yaitu analisis dan eksplorasi; desain dan kontruksi; evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, observasi, angket, validasi ahli (expert judgement) dan studi dokumentasi. Poduk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian direvisi oleh peneliti sesuai dengan saran validator. Produk yang telah dinyatakan layak oleh validator untuk diuji cobakan ke lapangan, selanjutnya diuji cobakan ke lapangan sebanyak dua kali yakni uji coba skala kecil (4 siswa kelas IV) dan uji coba skala besar (kelas IV A dan IV B). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yakni media KIT "Budaya Sunda" untuk menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan hasil dari validasi ahli, respon siswa, respon guru dan kemampuan siswa dalam menggunakan media KIT "Budaya Sunda" dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran KIT, Budaya Sunda, Ilmu Pengetahuan Sosial.

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdiri dari disiplin ilmu sosial, sehingga memiliki ciri khusus atau karakteristik yang berbeda dengan pelajaran lainnya (Febriany, 2022). Menurut Aprilia (2010) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di jenjang sekolah dasar yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari masalah sosial di berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran pendidikan IPS di sekolah dasar lebih

Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pemahaman sejumlah konsep tetapi juga dapat mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan IPS di Sekolah Dasar bertujuan untuk membekali siswa pengetahuan, sikap, keterampilan dan rasa peduli sosial agar mereka dapat hidup dan mudah beradaptasi di lingkungan sosial. Namun pada kenyataannya, pembelajaran pendidikan IPS di Sekolah Dasar belum terlaksana dengan baik sehingga tujuan dari pendidikan IPS di SD belum tercapai secara maksimal.

Salah satu masalah yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah kurangnya minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya diperoleh permasalahan bahwa minat belajar siswa pada saat pembelajaran IPS masih kurang. Banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti kurang memperhatikan guru, mengobrol dengan teman, malas mengerjakan tugas yang diberikan guru dan berpura-pura izin ke toilet hanya untuk menghindari kebosanan yang terjadi di dalam kelas. Dari permasalahan yang terjadi di kelas pada saat pembelajaran IPS berlangsung, guru telah berupaya untuk menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia di dalam kelas seperti poster, peta, dll atau juga dengan memanfaatkan gambar-gambar yang diperoleh dari platform *google.*

Dari solusi yang telah dilakukan oleh guru kelas 4 dalam menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih terdapat kekurangan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dirasa kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang sama dan digunakan secara terus menerus tentu lama kelamaan membuat siswa merasa bosan. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah. Kendala waktu menjadi penyebab utama kurangnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru tidak sempat mengembangkan media yang lebih menarik karena kesibukan lain di luar jam sekolah. Sehingga guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif dan juga mampu menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Proses pembelajaran IPS yang baik dan benar tidak hanya dilihat dari kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran saja tetapi juga harus didukung dengan berbagai fasilitas. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menarik minat belajar siswa.

Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, peneliti menyadari pentingnya mengembangkan media pembelajaran lain yang dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Untuk itu, peneliti bermaksud mengembangkan media KIT "Budaya Sunda" pada fase B di kelas IV dengan Capaian Pembelajaran (CP) "Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini" bab 6: Indonesiaku Kaya Budaya, topik B: Kekayaan Budaya Indonesia.
Adapun media KIT (Kotak Instrumen Terpadu) merupakan suatu kesatuan dari beberapa media pembelajaran yang dikemas kedalam satu wadah. Media KIT juga dikenal dengan nama *loan boxes. Loan boxes* adalah kotak yang mempunyai bentuk dan besar sesuai dengan keperluan. Kotak tersebut diisi dengan benda-benda yang berhubungan dengan topik pembelajaran (Adrianto, 2022, hlm. 64). Media KIT ini sengaja dibuat untuk memudahkan guru dalam mengorganisasikan materi pelajaran dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dengan melibatkan media KIT lebih bermuara kepada keterampilan proses. Selain memudahkan guru, media KIT juga membantu siswa dalam memahami suatu konsep serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa akan memperoleh pemahaman terhadap suatu konsep secara utuh.

Media KIT yang ditawarkan penulis yakni membuat media kartu kuartet dan media *pop-up book.* Adapun media kartu kuartet merupakan media dalam bentuk kartu memuat gambar, teks dan tanda atau simbol yang merupakan rangkaian pesan, disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian bawah gambar atau bagian belakang. Sedangkan media *pop-up book* merupakan sebuah

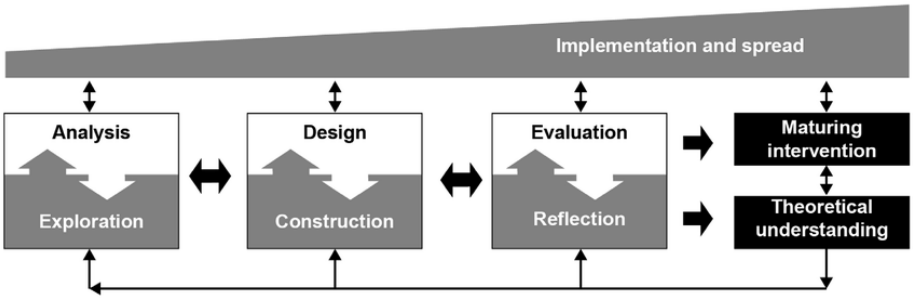
Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

buku berupa kertas berjilid yang berisi tulisan serta gambar timbul. Kedua media tersebut dapat memungkinkan adanya partisipasi aktif dan *feedback* langsung dari siswa karena media tersebut dikemas dalam bentuk permainan juga bersifat praktis dan fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana. Media KIT yang akan dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon positif baik dari guru maupun pihak sekolah karena belum tersedianya media KIT pada mata pelajaran IPS. Selain itu juga penelitian terkait pengembangan media KIT di sekolah tersebut belum pernah dilakukan sebelumnya.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Educational Design Research* (EDR), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk masalah yang kompleks dalam praktek pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya (Plomp, 2007, hlm. 13).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian pengembangan menurut *McKenney & Reeves* (2012) yang secara umum terdiri atas tiga tahapan, diantaranya *analysis and exploration, desain and construction* dan *evaluation and reflection*.



Gambar 1. Tahap Penelitian Model *McKenney & Reeves* (2012)

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV A dan IV B di SDN 2 Siluman yang berada di daerah Kota Tasikmalaya dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, angket, dan *experts judgement* (pendapat para ahli). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, validasi ahli dan angket. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan aspek penyajian media, aspek fisik media, aspek isi dan aspek bahasa. Selain untuk aspek-aspek tersebut, instrumen ini digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Hasil dan Diskusi

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran KIT "Budaya Sunda"

Langkah pertama pada penelitian ini adalah melakukan analisis dan eksplorasi masalah terkait dengan penggunaan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya, utamanya dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk materi Kekayaan Budaya Indonesia. Peneliti menganalisis dan mengeksplorasi permasalahan dengan melakukan studi pendahuluan melalui studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilaksanakan untuk mengumpulkan data dengan teknik wawancara, obsrvasi dan studi dokumentasi mengenai media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya. Peneliti melakukan analisa pada jenis media yang biasanya digunakan guru dalam aktivitas pembelajaran IPS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Analisa dilakukan untuk mengetahui kekurangan media pembelajaran yang biasa digunakan sehingga dilakukan sebuah inovasi yang diharapkan untuk perbaikan media sebelumnya. Sedangkan studi literatur menurut Sarwono (2006: 26) yaitu mempelajari buku-buku referensi dan hasil penelitian sejenis sebelumnya yang pernah dilakukan oleh orang lain. Tujuannya adalah untuk memperoleh landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

a. Hasil Wawancara

Pada tahap ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan secara garis besar. Wawancara dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SD Negeri 2 Siluman Kota Tasikmalaya. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPS pada materi kekayaan budaya Indonesia sebagian siswa merasa kesulitan dalam memahami materi mengingat banyaknya budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada seperti poster, peta, gambar-gambar, dll. Guru juga menuturkan masalah terkait dengan perilaku siswa pada proses pembelajaran. Siswa lebih cepat jenuh dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Terdapat juga perilaku siswa yang tidak memperhatikan guru dan bermain dengan teman duduk disekitarnya.

Sebenarnya dalam hal ini guru selalu berusaha untuk menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda. Guru juga mengetahui bahwa media pembelajaran yang bervariasi dan menarik membuat siswa mudah dalam memahami materi serta membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Akan tetapi untuk mengembangkan media yang bervariasi dan menarik, guru merasa kesulitan dan mengakui bahwa minimnya ide dan waktu untuk mengembangkan media sehingga dibutuhkan media yang menarik dan berbeda dari media yang sudah digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru memenuhi kebutuhan, namun belum didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pengalaman belajar siswa kurang dan menyebabkan kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti menyarankan media pembelajaran KIT “Budaya Sunda” yang diyakini dapat menjadi solusi dalam menunjang proses pembelajaran IPS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

b. Hasil Observasi

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas IV SD Negeri 2 Siluman sudah cukup memadai, namun kurang bervariasi dan kurang menarik minat belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Guru hanya menyampaikan materi menggunakan media yang ada di dalam kelas sehingga siswa lebih mudah jenuh dan kurang tertarik akan materi yang disampaikan.

c. Hasil Studi Dokumen

Berdasarkan hasil studi dokumen mengenai media pembelajaran yang digunakan guru pada mata Pelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Siluman Kota Tasikmalaya, terdapat beberapa media poster yang sering digunakan guru pada materi Kekayaan Budaya Indonesia diantaranya poster macam-macam pakaian adat nusantara, poster tarian tradisional, poster rumah adat dan poster senjata adat nusantara.

2. Deskripsi Hasil Studi Literatur

a. Hasil Analisis Kurikulum

Dari kurikulum merdeka yang dianalisis, terdapat capaian pembelajaran IPS di kelas IV yang memuat materi terkait dengan budaya Sunda (budaya lokal) seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. CP dan TP Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	Mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

CP dan TP tersebut, siswa harus mampu mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di provinsi tempat tinggalnya. Maka, peneliti memilih Budaya Sunda sebagai cakupan materi pada media yang dikembangkan peneliti. Hal ini dikarenakan sekolah tempat pelaksanaan penelitian berada di wilayah

Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

provinsi Jawa Barat sehingga alangkah lebih baiknya untuk mengenal budaya sendiri terlebih dahulu sebelum mengenal budaya daerah lain.

b. Hasil Analisis Buku

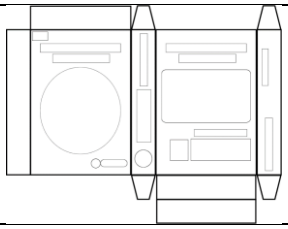
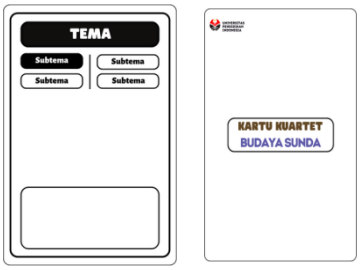
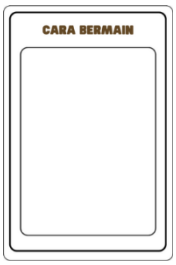
Dari hasil analisis yang dilakukan di SDN 2 Siluman Kota Tasikmalaya, buku yang digunakan di kelas IV adalah buku yang diterbitkan oleh Kementrian, Kebudayaan, Riset dan Teknologi 2021 dengan judul "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial" dalam bentuk *softfile*. Hal ini dikarenakan belum tersedianya buku tersebut dalam jumlah yang banyak. Untuk materi tentang keragaman budaya di Indonesia terdapat pada bab 6 dengan judul Indonesiaku Kaya Budaya, topik B: Kekayaan Budaya Indonesia. Pada topik tersebut membahas mengenai keanekaragaman budaya diantaranya bahasa, pakaian, rumah, makanan dan kesenian. Dari hasil analisis tersebut digunakan oleh peneliti sebagai bahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran KIT "Budaya Sunda" agar sesuai dengan bahan ajar yang ada.

Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran KIT "Budaya Sunda"

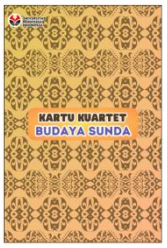
Peneliti mulai membuat rancangan media pembelajaran KIT "Budaya Sunda" pada materi kekayaan budaya Indonesia. Rancangan media yang dikembangkan peneliti ini berdasarkan pada hasil analisis terhadap unsur-unsur pengembangan media KIT dan penelitian sebelumnya serta melakukan perbaikan atas kekurangan pada produk sebelumnya. Adapun media pembelajaran KIT "Budaya Sunda" ini terdiri dari:

1. Kartu Kuartet

Tabel 2. Desain Prototipe Kartu Kuartet

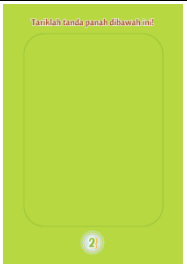
No.	Gambar	Keterangan
1.		*Layout* Kemasan Kartu Kuartet
2.		*Layout* Tampak Depan dan Tampak Belakang Kartu
3.		*Layout* Cara Bermain Kartu Kuartet
4.		Kemasan Kartu Kuartet yang telah didesain

Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

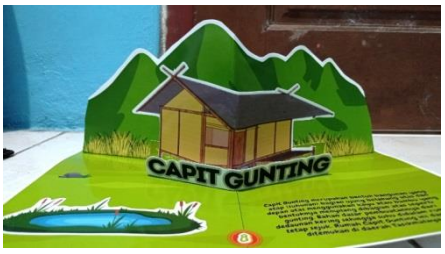
No.	Gambar	Keterangan
5.		Tampak Depan dan Belakang Kartu Kuartet yang telah didesain
6.		Cara Bermain Kartu Kuartet yang telah didesain

2. Pop-up Book

Tabel 3. Desain Prototipe Pop-up Book

No.	Gambar	Keterangan
1.		Cover Depan Buku Pop-up
2.		Cover Belakang Buku Pop-up
3.		Kata Pengantar
4.		Daftar Isi menggunakan Teknik Pull-Tabs

Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

No.	Gambar	Keterangan
5.		Petunjuk Penggunaan Buku Pop-up
6.		Tampilan Halaman 5 Buku Pop-up
7.		Tampilan Halaman 6 Buku Pop-up
8.		Tampilan Halaman 7 Buku Pop-up
9.		Tampilan Halaman 8 Buku Pop-up
10.		Tampilan Halaman 9 Buku Pop-up

Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

No.	Gambar	Keterangan
11.		Tampilan Halaman 10 Buku Pop-up

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran KIT "Budaya Sunda" adalah dengan menyusun rancangan produk yang didalamnya terdapat komponen media, desain prototipe media KIT "Budaya Sunda", cara penggunaan media dan target belajar menggunakan media KIT "Budaya Sunda". Rancangan produk dan prototipe awal kemudian divalidasi oleh ahli bidang media dan ahli bidang materi. Hasil dari validasi ahli tersebut menyatakan bahwa media KIT "Budaya Sunda" mendapat kriteria "Sangat Valid" dengan presentase nilai 87,5% dari ahli bidang materi dan prsentase nilai 93,4% dari ahli bidang media. Sehingga media KIT "Budaya Sunda" ini layak untuk diuji cobakan di lapangan setelah diperbaiki sesuai dengan saran dari validator ahli.

Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran KIT "Budaya Sunda"
Produk media pembelajaran KIT "Budaya Sunda" yang telah dikembangkan peneliti kemudian dilakukan uji coba produk untuk mengetahui bagaimana media KIT "Budaya Sunda" saat digunakan pada kegiatan pembelajaran, ketertarikan siswa pada media KIT "Budaya Sunda" dan kepraktisan media oleh guru. Uji coba produk ini dilaksanakan di SDN 2 Siluman sebanyak dua kali yakni uji coba produk skala kecil dan uji coba produk skala besar.

Kegiatan uji coba produk skala kecil dilaksanakan pada hari Senin 30 Oktober 2023 dengan melibatkan empat orang siswa kelas IV. Hasil dari uji coba yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa media KIT "Budaya Sunda" mampu menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket respon siswa yang diperoleh presentase nilai 93,75% dengan kriteria "Sangat Menarik". Media KIT "Budaya Sunda" juga mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hal ini dibuktikan dari saran/ komentar siswa pada lembar angket. Pada uji coba skala kecil ini terdapat hal yang harus diperbaiki sebelum dilakukan uji coba skala besar. Hal tersebut yakni pada saat menjelaskan terkait dengan cara bermain kartu kuartet harus dilakukan dengan memberikan contoh bermain pada setiap kelompok yang telah dibentuk.

Kegiatan uji coba produk skala besar dilaksanakan sebanyak dua tahap. Untuk kegiatan uji coba skala besar tahap I dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Desember 2023 di kelas IV A SDN 2 Siluman dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Uji coba produk ini dilaksanakan untuk melihat respon siswa dan guru saat menggunakan media KIT "Budaya Sunda" dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil dari uji coba skala besar tahap I ini menunjukkan bahwa media KIT "Budaya Sunda" mampu menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia serta membantu guru dalam menyampaikan materi terkait dengan budaya Sunda. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket respon siswa yang diperoleh presentase nilai 100% dengan kriteria "Sangat Menarik" dan hasil angket respon guru diperoleh presentase nilai 93,75 % Media KIT "Budaya Sunda" juga mendapatkan respon yang baik dari siswa dan guru.

Kegiatan uji coba produk skala besar tahap II dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Desember 2023 di kelas IV B SDN 2 Siluman dengan subjek penelitian 13 siswa. Pada tahap II ini sama halnya dengan uji coba tahap I yakni untuk melihat respon siswa dan guru saat menggunakan media KIT "Budaya Sunda" dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil dari uji coba skala besar tahap I ini menunjukkan bahwa media KIT "Budaya Sunda" mampu menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia serta membantu guru dalam menyampaikan materi terkait dengan budaya Sunda. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket respon siswa yang diperoleh presentase nilai 96,15%

Journal of Elementary Education
Volume 07 Number 02, March 2024
E-ISSN: 2614-4093
P-ISSN: 2614-4085

dengan kriteria "Sangat Menarik" dan hasil angket respon guru diperoleh presentase nilai 93,75 % dengan kriteria "Sangat Praktis".

Berdasarkan hasil validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain media serta dilakukan uji coba produk skala kecil dan skala besar dapat disimpulkan bahwa media KIT "Budaya Sunda" ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media KIT "Budaya Sunda". Nampak siswa sanga antusias dan tertarik akan media tersebut dikarenakan media yang dikembangkan peneliti merupakan hal baru bagi siswa. Selain itu juga didasarkan pada hasil angket respon siswa yang mendapatkan respon positif terkait dengan media KIT "Budaya Sunda". Dari hasil respon guru juga disimpulkan bahwa media KIT "Budaya Sunda" yang dikembangkan peneliti sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Kesimpulan

Hasil pengembangan media KIT "Budaya Sunda" pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk menarik minat siswa ini didasarkan pada kurangnya media yang bervariasi pada pembelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Rancangan pengembangan media KIT "Budaya Sunda" ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan dari studi pendahuluan melalui wawancara bersama guru terkait. Media yang telah dirancang kemudian divalidasi kelayakannya oleh validator ahli dan memperoleh kriteria sangat layak sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni tahap uji coba produk. Uji coba produk ini dilaksanakan dalam skala kecil dan skala besar. Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan, membuktikan bahwa media KIT "Budaya Sunda" dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Dengan demikian, media ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media KIT "Budaya Sunda" juga dapat menambah variasi media baru bagi guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi membosankan, sementara bagi siswa media ini dapat membantu mengenalkan siswa tentang Budaya Sunda tanpa adanya keterpaksaan dalam diri siswa.

5. Referensi

Adrianto, Sopan. 2022. Mengapa Media Pembelajaran itu Sangat Penting. Bekasi: PT. Aranca Pratama

Alfiati, A. 2010. Peningkatan motivasi belajar ips dengan menggunakan multimedia kits pada siswa kelas v SD Negeri 1 Bendan kecamatan Banyudono kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2009/2010.

Fapriyani, N. 2017. Pengembangan Media Popscrap Book Pada Muatan IPS Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Semarang*.

Febriany, L., Sumardi, S., Setiadi, P. M., & Respati, R. 2022. Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Keragaman Suku Budaya di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, *6*(2), 214-225.

Henadia. 2022. *Pengembangan KIT media pembelajaran Maze pada materi organ pernapasan manusia untuk siswa kelas V SD.* Skripsi thesis, Sanata Dharma University.

Izza, N. L. 2018. *Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Rahayu, A. 2019. *Pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada tema indahnya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Retnaningsih, I. 2017. Pengembangan media kartu kuartet untuk mengembangkan kosakata pada anak kelompok B taman kanak-kanak. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, *6*(3), 300-307.

Sarwono, J. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.