

**Pengembangan Media Archipelago Card Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran IPS
Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Wulung**

**Meitisa Aulia Chandra Ridaluri¹, Sunan Baedowi², dan Mira Azizah³
Universitas PGRI Semarang**

Email: meitissaalendra16@gmail.com, sunanbaedowi@gmail.com, miraaazizah@gmail.com

Abstrak

Abstrak. Latar Belakang yang mendorong penelitian ini adalah kurangnya literasi peserta didik, belum adanya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran IPS, peserta didik kurang fokus dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model pengembangan produk media dan mengetahui apakah media archipelago card berbasis audio visual layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Wulung. Subjek penelitian yaitu 36 siswa kelas 4 di SD Negeri 2 Wulung. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket dan wawancara. Hasil analisis dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran archipelago card berbasis audio visual menggunakan aplikasi powerpoint berbantu adobe premiere pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil validasi penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata presentase 88,6%, ahli materi mendapatkan nilai rata-rata presentase 89%, nilairata-rata presentase dari respon guru 96% dan nilai rata-rata respon siswa 96,38%. Kesimpulan produk media pembelajaran archipelago card berbasis audio visual yang dikembangkan Sangat Layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia; Pembelajaran, IPS

Abstract

Abstract. The background that encourages this research is the lack of literacy of learners, the absence of learning media that support in IPS learning, learners are less focused and eager in following IPS learning. This research aims to find out how the media product development model and find out whether media archipelago cards based on audio visuals are worth using as a medium of ips learning material of ethnic and cultural diversity in Indonesia class IV elementary school. This research was conducted at SD Negeri 2 Wulung. The study subjects were 36 4th grade students at SD Negeri 2 Wulung. This research uses research and development (R&D) methodologies used to produce specific products and test the feasibility of developed products. The data in this study was obtained through questionnaires and interviews. The result of the analysis of this study is to produce an archipelago card learning media product based on audio visuals using a powerpoint application with adobe premiere ips learning material diversity of ethnicities and cultures in Indonesia. The validation results of material expert assessments get an average percentage of 88.6%, Material experts get an average percentage score of 89%, a percentage average score of 96% teacher response and a

student response average of 96.38%. The conclusion of archipelago card learning media products based on audio visuals developed is very feasible to be used in the ips learning process of ethnic and cultural diversity materials in Indonesia.

Keywords: *Learning Media; Diversity of Ethnicities and Cultures in Indonesia; Social Studies Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad, 2004: 34). Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (Purwanto, 2002: 10).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, setiap pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan kewajiban peserta didik (1). Ketentuan mengenai penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada semua satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 : 30).

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 pendidikan ada 3 jenis yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal dilakukan di sekolah, pendidikan nonformal dilakukan di tempat kursus, dan pendidikan informal dilakukan tidak terjadwal. Pendidikan-pendidikan tersebut dapat dikombinasikan menjadi satu, tetapi yang paling inti diharuskan dan wajib dilakukan oleh setiap anak adalah pendidikan formal. Pada pendidikan formal menggunakan kurikulum yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar pada suatu satuan pendidikan. Kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil dan tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan akan dapat berjalan dengan baik, efektif, dan efisien sesuai yang diharapkan. Karena itu, kurikulum sangat perlu untuk diperhatikan di masing-masing satuan pendidikan. Sebab, kurikulum merupakan salah satu penentu keberhasilan pendidikan (Fadlillah, 2014: 13)

Demi memajukan dan menyukseskan peserta didik dalam tujuan pendidikan maka Pemerintah dengan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengembangkan dari kurikulum sebelumnya menjadi kurikulum terbaru yang dinamakan kurikulum 2013 atau yang biasa disebut dengan K13. Hal tersebut guna memberikan solusi untuk mengatasi problematika pendidikan di Indonesia supaya tidak ada ketertinggalan dengan bangsa-bangsa lain. Menurut Fadlillah (2014: 16) bahwa Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2013/2014. Kurikulum ini adalah pengembangan dari kurikulum yang telah ada sebelumnya, baik Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 maupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada tahun 2006. Pada Kurikulum 2013 ini menekankan peningkatan dan keseimbangan antara *softs kills* dan *hard skills* yang berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Dengan demikian menjadikan tantangan di masa depan dengan berbagai fenomena yang dihadapi kedepannya. Tantangan di masa depan yang dimaksud adalah peserta didik harus dibekali dengan ilmu pengetahuan dan teknologi dan keterampilan agar sukses kedepannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. IPS dirumuskan berlandaskan pada realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan dengan pendekatan interdisipliner dari cabang ilmu-ilmu sosial. Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realitas kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Susanti, E & Endayani, H, 2018: 1-2)

Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut : 1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. (Sapriya, 2012: 194). Pembelajaran IPS yang ideal dan berkualitas bagi peserta didik di jenjang Sekolah Dasar (SD) adalah pembelajaran sebagaimana peserta didik itu dapat memperoleh pemahaman melalui pengalaman dan pengetahuan berdasarkan apa yang mereka pikirkan. Karena pada dasarnya potensi tingkat pemahaman siswa berbeda-beda maka dibutuhkannya bantuan Guru untuk memahami karakteristik masing-masing siswa agar tetap sejalan dan selaras dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Kemp dan Dayton (1985: 3) mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*). Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010: 5-8).

Guru merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Djamarah (2015: 280) Guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi. Misalnya pada pembelajaran IPS sendiri apabila guru hanya mengajarkan dengan cara ceramah akan terasa monoton dihadapan peserta didik. Peserta didik akan merasa cepat lelah dan bosan. Guru harus kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi agar lebih terkesan menarik, dengan begitu peserta didik akan terangsang pikiran, minat dan edukasi dengan menggunakan teknologi. Contohnya pada materi IPS di Tema 1 “ Indahnya Kebersamaan “ tentang keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Di materi ini diperkenalkan atau disajikan tentang nama suku bangsa, tarian daerah, baju adat, lagu daerah, bahasa daerah, dan senjata tradisional yang dirangkum dalam sebuah media pembelajaran berupa video.

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancara terhadap guru kelas IV di SD Negeri 2 Wulung yang dilakukan pada tanggal 6 Mei 2021 bahwasanya kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 belum adanya media yang mendukung dalam Meitisa Aulia Chandra Ridaluri, Pengembangan Media Archipelago Card Berbasis Audio 84 Visual Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Wulung

pembelajaran IPS terlebih materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, yang mana dalam materi tersebut memuat materi yang cakupannya cukup luas. Dari wawancara terhadap guru sebanyak 17 siswa dari 36 siswa kelas IV SD masih mendapatkan nilai di bawah KKM dengan rata-rata nilai 67. Permasalahan lain yaitu tingkat konsentrasi dan semangat siswa hanya mencapai 30 menit saja, setelah itu siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran. Hal itu dibuktikan banyak siswa yang cenderung berbicara atau bermain dengan temannya.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka perlu adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada pelajaran IPS yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Kurang adanya variasi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, akibatnya peserta didik yang kemampuannya kurang dalam pelajaran IPS mengalami ketertinggalan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penyampaian materi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran, menarik perhatian agar peserta didik berkonsentrasi serta minat membaca bertambah dengan adanya materi yang dituangkan ke dalam media berupa video animasi yang menarik. Sehingga sebagai peneliti termotivasi untuk mengembangkan media *archipelago card* berbasis audio visual pada pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dan dari pengembangan media *archipelago card* berbasis audio visual ini dapat meningkatkan keaktifan, meningkatkan pemahaman serta konsentrasi belajar siswa.

Media *archipelago card* dibuat dengan *software* Microsoft *Powerpoint* berbantu *Adobe Premiere*. Mardi dkk (2007: 69) mengatakan bahwa *power point* adalah salah satu program aplikasi dari microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Menurut Razaq & Ispantoro (2011) bahwa *Adobe Premiere Pro CS6* merupakan *software* untuk melakukan editing video yaitu penambahan audio dubbing. Menurut Daryanto (2010: 88) bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Media pembelajaran merupakan alat bantu peraga yang digunakan untuk merangsang pikiran, minat dan bakat, serta perhatian peserta didik dalam pembelajaran agar dapat berjalannya suatu interaksi edukasi antara guru dan peserta didik. Menurut Sudjana (2007: 2), bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Menurut Sudjana (2007: 2) bahwa ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat

Meitisa Aulia Chandra Ridaluri, Pengembangan Media Archipelago Card Berbasis Audio Visual Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia
Kelas IV SD Negeri 2 Wulung

kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana, 2007: 3).

Sedangkan menurut Daryanto (2010: 5) bahwa secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain : 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

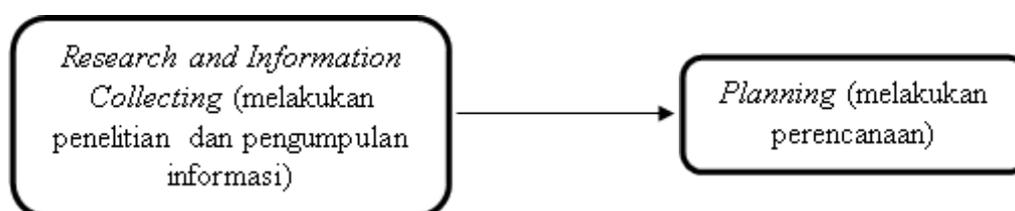
Jadi proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

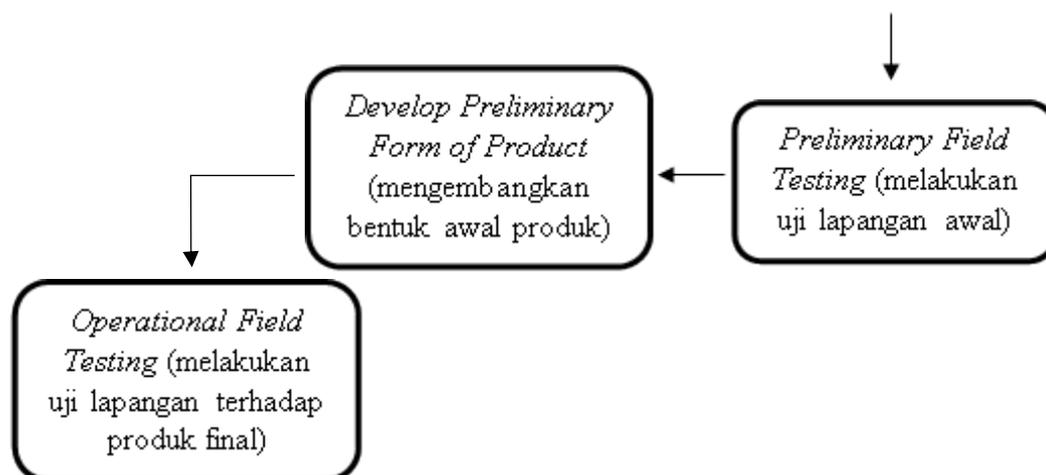
Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu melakukan pengembangan produk media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Archipelago Card Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Wulung”

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2017: 297)

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media *Archipelago Card* berbasis audio visual untuk pembelajaran IPS Tema 1 Indahya Kebersamaan, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku, Pembelajaran 1 materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menerapkan model *Borg and Gall* (1989) yang dikembangkan oleh Prof. Sugiyono. Model ini memiliki 10 langkah/prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu : 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) menyempurnakan produk hasil uji coba, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan berdasarkan masukan dari lapangan, 10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan. Namun karena keterbatasan waktu, peneliti hanya menggunakan sampai dengan tahap kelima.





Gambar 2.1 Modifikasi langkah-langkah dan media pengembangan

Dengan penjelasan masing-masing tahap sebagai berikut penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collecting*), dalam tahap penelitian yang dilakukan oleh peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD dan pembagian angket di kelas IV SD Negeri 2 Wulung. Tahap Perencanaan, Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti memilih mengembangkan media *archipelago card* berbasis audio visual. Tujuan penelitian dan pengembangan media *archipelago card* berbasis audio visual agar dapat digunakan sebagai perangkat dalam proses pembelajaran, siswa lebih berkonsentrasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Tahap Pengembangan Draf Produk, pada tahap pengembangan draf produk, peneliti akan memberikan solusi dengan mendesain produk pengembangan media *archipelago card* berbasis audio visual. Tahap Uji coba lapangan awal, pada tahap uji coba lapangan awal media *archipelago card* berbasis audio visual dengan jumlah 36 Siswa. Dari sekolah tersebut sebagai uji coba lapangan awal diterima atau tidaknya tentang pengembangan media *archipelago card* berbasis audio visual. Tahap Revisi produk, pada tahap revisi produk penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari dosen ahli dan pendapat dari siswa berdasarkan angket.

Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut di SD Negeri 2 Wulung. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian uji coba lapangan di SD Negeri 2 Wulung dengan membagikan angket tanggapan siswa dan angket Respon Guru dalam media pembelajaran dan materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan memaparkan mengenai data yang dinyatakan dengan kata-kata maupun bentuk uraian dalam lembar hasil wawancara. Sedangkan, penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk melakukan analisa data berupa angka yang diperoleh dari angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, dan angket tanggapan siswa. Data kuantitatif yang diperoleh pada angket validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru menggunakan skala *likert* dengan penilaian 1-5.

Tabel 1 Pedoman Pemberian Skor Ahli Media, Ahli Materi Angket dan Respon Guru

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Pada angket respon siswa menggunakan skala *Guttman* dengan penilaian “ya” dan “tidak”.

Tabel 2 Pedoman Pemberian Skor Angket Respon Siswa

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Rumus Penghitungan angket

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor (x)}}{\text{Jumlah Skor Maximum (xi)}} \times 100\%$$

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

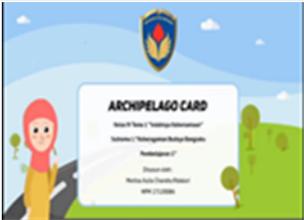
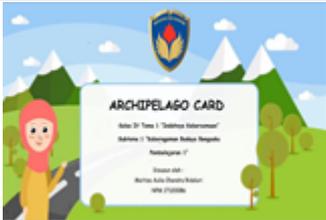
Hasil

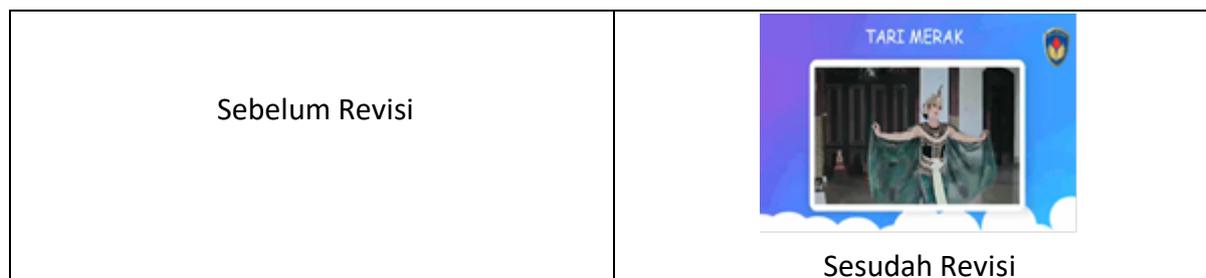
Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media yang dibutuhkan. Studi pendahuluan yang dilaksanakan berupa wawancara, memberikan angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru kelas IV SD N 2 Wulung.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan berupa wawancara dan angket kebutuhan guru, penulis mendapatkan informasi bahwa belum adanya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran IPS, literasi peserta didik pada pembelajaran IPS masih rendah, pelajaran IPS memiliki materi dan hafalan yang sangat luas sehingga munculnya kebosanan pada peserta didik. Pengembangan produk berupa media pembelajaran dilaksanakan secara mandiri oleh penulis yakni dengan melalui tahap penentuan materi yang akan dibawakan, desain gambar *storyboard*, pembuatan teks narasi sesuai dengan materi, menyusun *storyboard* media pada *microsoft power point*, rekaman audio sebagai narasi dalam produk video animasi dan yang terakhir melakukan proses editing untuk menggabungkan

audio dan visual dengan menggunakan *software adobe premiere*. Setelah melalui tahap tahap tersebut, maka dalam pengembangan produk media pembelajaran dilaksanakan validasi oleh ahli media dan ahli materi dan diberikan revisi terhadap peroduk yang dibuat.

Tabel 1. Hasil revisi

 <p>Sebelum Revisi</p>	 <p>Setelah Revisi</p>
 <p>Sebelum Revisi</p>	<p>Revisi</p>  <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum Revisi</p>	 <p>Sesudah Revisi</p>
<p>-</p> <p>Sebelum Revisi</p>	<p>Revisi</p>  <p>Sesudah</p>
 <p>Sebelum Revisi</p>	<p>Revisi</p>  <p>Sesudah</p>
<p>-</p>	<p>-</p>



Pembahasan

Produk media yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” Subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” Pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dengan interaksi antara media pembelajaran terhadap guru dan siswa. Hal ini menunjukkan dengan hasil angket respon sebanyak 36 siswa SD menunjukkan rata-rata skor persentase sebesar 96,38% dengan respon sangat baik dan pada uji coba lapangan, peneliti memberikan angket respon guru terhadap media pembelajaran dan memperoleh skor 96% dengan kriteria sangat layak digunakan.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

Responden	Skor
Siswa	96,38%
Guru	96,00%

Kelayakan produk media archipelago card berbasis audio visual dilakukan uji validasi oleh dosen Universitas PGRI Semarang dengan 2 dosen sebagai validasi ahli materi dan 2 dosen sebagai validasi ahli media. Pada Validasi Materi Pertama mendapatkan skor 80% dengan kriteria layak digunakan. Pada Validasi Materi Kedua mendapatkan skor 97% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada Validasi Media Pertama mendapatkan skor 89% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada Validasi Media Kedua mendapatkan skor 89% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada tahap pertama dalam validasi baik oleh ahli media dan ahli materi diberikan beberapa perbaikan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Tahap Pertama
Ahli Materi Pertama	80%
Ahli Materi Kedua	97%
Ahli Media Pertama	89%
Ahli Media Kedua	89%

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil pada penelitian dan pengembangan ini adalah Kevalidan media *archipelago card* berbasis audio visual dapat dilihat dari persentase hasil validasi terhadap media *archipelago card* berbasis audio visual. Validasi dilakukan oleh empat dosen Universitas PGRI Semarang, dimana setiap validator berperan sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 89% dengan kriteria "Sangat Layak digunakan", dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli materi sebesar 88,6% dengan kriteria "Sangat Layak digunakan". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *archipelago card* berbasis audio visual pada pembelajaran IPS tema 1 "Indahnya Kebersamaan" Subtema 1 "Keberagaman Budaya Bangsa" Pembelajaran 1 valid digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Kepraktisan Media *archipelago card* berbasis audio visual diperoleh dari persentase hasil angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru kelas IV SD Negeri 2 Wulung. Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media *archipelago card* berbasis audio visual sebesar 96,38%. Selanjutnya hasil tanggapan guru terhadap media pembelajaran sebesar 96%, dan hasil Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa media *archipelago card* berbasis audio visual pada tema 1 "Indahnya Kebersamaan" Subtema 1 "Keberagaman Budaya Bangsa" Pembelajaran 1 valid digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Baihaqi, Rustono, Lidinillah. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SD Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya. *Jurnal Pedadididakta* Volume 5, Nomor 2. Hal 47-58.

Cecep, Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Fadlillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA/M*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA.

Hasanah, Sitti Aliffatul. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran "Keliling Nusantara" Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SDN Jember Lor 02. *Jurnal Repository Universitas Jember*.

Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* Volume 15, Nomor 2, Hal 197-208.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Putra, Nusa. 2015. *Research and Development*. Jakarta: PT Rajafindo Persanda.

Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Sudjana., Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung Anggota IKAPI No. 025/IBA.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 2009. Jakarta: Sinar Grafika.