

<http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p62--82>

PENGEMBANGAN MEDIA KERETA BUDAYA UNTUK MENANAMKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR SISWA KELAS IV SD

The Instructional Media Development of "Train of Culture" to Embed Nationalism Character for Forth Grade Students of the Golo Primary School of Yogyakarta

E. Kus Eddy Sartono¹, A. Endah Wulandari²

¹²Universitas Negeri Yogyakarta

¹²Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok. Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Pos-el: pjj_kuseddisartono@yahoo.com¹, aendahwulandari4@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 29 Agustus 2019

Direvisi : 30 September 2019

Disetujui : 17 Januari 2020

Keywords:

train of culture, social science lessons, nationalism character.

Kata kunci:

kereta budaya, IPS, karakter cinta tanah air

ABSTRACT:

This research aims to produce a learning media. The product is about "a train culture" which can be used properly as a learning material of cultural diversity to embed nationalism character for fourth grade students of SD N Golo Yogyakarta. This research's using Research and Development (RnD) Borg and Gall model. The data resources were collected from interview, observation, and questionnaire. This product was passed planning step, validation step (by two experts), and trial steps. Final validation by material expert got average score 4,3 with 'very high' validity and quality. Final validation by media expert got average score 5 with 'very high' validity and quality. Initial field trials were conducted on 3 students and 1 teacher in class IV B, while the main field test was conducted on 12 students and 1 teacher in class IV A, SD N Golo Yogyakarta. Preliminary field testing result got average score 4,2 in teacher testing 'very high' validity and quality, and got average score 4,38 in student testing 'very high' validity and quality. Main field testing result got average score 4,8 in teacher testing 'very high' validity and quality, and got average score 4,36 in student testing 'very high' validity and quality. So, overall, this media train of culture can be used properly into a social science lessons.

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Kereta Budaya (*train of culture*) yang layak digunakan pada materi keberagaman budaya Indonesia sebagai upaya untuk menanamkan karakter cinta tanah air bagi siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model yang dikembangkan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, studi pustaka, dan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kereta Budaya layak digunakan dan mempunyai kualitas tinggi sehingga dapat digunakan di Sekolah Dasar. Hasil validasi materi memperoleh skor rata-rata 4,3 memiliki tingkat validitas dan kualitas "sangat tinggi". Hasil validitas terakhir dari segi media, memperoleh skor rata-rata 5 (memiliki tingkat validitas dan kualitas "sangat tinggi"). Uji coba lapangan awal dilakukan kepada 3 siswa dan 1 guru kelas IVB; sedangkan uji coba lapangan utama dilakukan kepada 12 siswa dan 1 guru kelas IVA SDN Golo Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan awal kepada guru memperoleh skor rata-rata 4,2 (tingkat validitas dan kualitas "sangat tinggi"; sedangkan kepada siswa memperoleh skor rata-rata 4,38 (tingkat validitas dan kualitas "sangat tinggi"). Hasil uji coba lapangan utama kepada guru memperoleh skor rata-rata 4,8 (tingkat validitas dan kualitas "sangat tinggi"); sedangkan kepada siswa memperoleh skor rata-rata 4,36 (tingkat validitas dan kualitas "sangat tinggi").

PENDAHULUAN

UNESCO mengakui Indonesia sebagai negara *super power* di bidang budaya (www.antaraneews.com, 2017). Keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia ini harus dilestarikan oleh setiap warga negara Indonesia. Upaya

pelestarian ini harus diiringi semangat yang kuat dari setiap warga negara Indonesia untuk mengenal dan mencintai serta dapat melestarikan budaya Indonesia di kancah internasional. Semangat ini merupakan salah satu dari

representasi karakter cinta tanah air yang selama ini telah diperjuangkan eksistensinya sejak berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Affandi (2011: 92) menyebutkan bahwa cinta tanah air adalah cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik negara.

Usia Sekolah Dasar dirasa sebagai usia yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Pada usia sekolah dasar, peserta didik sudah mulai belajar untuk bersosialisasi dengan orang lain sehingga dibutuhkan pembiasaan nilai-nilai yang baik agar terbiasa dengan perilaku yang baik (Poerwanti, 2013: 30). Pendidikan karakter dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai yang dikembangkan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari salah satunya pelajaran IPS (Basuki, 2013).

Pembelajaran IPS diarahkan untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dimensi sosiokultural (misalnya: cinta tanah air, menghargai dan melestarikan karya budaya sendiri, mengembangkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan

sosial, kepedulian terhadap lingkungan)(Sardiman, 2011).

Zubaedi (2011: 138) menyatakan bahwa prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter di lingkungan sekolah adalah: (1) berkelanjutan, (2) melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri dan budaya sekolah, serta muatan lokal; (3) nilai tidak sekedar diajarkan, tetapi dikembangkan dan dilaksanakan, dan (4) proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

Guru harus kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif dan interaktif, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas sehingga memberi pengalaman belajar yang bermakna untuk membentuk karakter peserta didik (Guswantoro, 2018). Muslich (2011: 141) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang sangat memengaruhi pembinaan karakter adalah media pembelajaran. Media pembelajaran IPS bukan sekedar membantu materi kognitif, tetapi sekaligus bertujuan mengembangkan afektif dan psikomotorik peserta didik (Maryahani, 2017). Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar (Munadi, 2013: 43).

Media pembelajaran menjadi faktor penting terlaksananya pembelajaran karena dewasa ini

pembelajaran menuntut untuk dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian beberapa media. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada keterampilan proses dan *active learning* sehingga membuat peranan media pembelajaran menjadi semakin penting (Nurseto, 2011: 20).

Qiming, (2017) menyampaikan bahwa *“media can also benefit learning by providing students with learning opportunities that are more flexible, regardless of time and place. This means that students now have a variety of choices concerning how to learn”*. Hamalik (Arsyad, 2016: 26) juga menyebutkan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Miftah (2013: 96) berpendapat bahwa hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu pembelajar lebih memahami hal yang dipelajari. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Selain itu, pengembangan sebuah model pembelajaran disesuaikan dengan perilaku dan karakteristik dari pembelajar (Aeni, 2018: 45).

Tujuan utama dikembangkannya media kereta budaya ini adalah untuk merangsang ketertarikan, membangkitkan motivasi siswa terhadap pembelajaran dan menanamkan karakter cinta tanah air siswa. Penanaman karakter dilakukan dengan mengintegrasikan karakter tersebut ke dalam mata pelajaran IPS pada materi pelajaran di kelas 4 untuk tema 1 “Indahnya Kebersamaan” dan tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku”. Pemilihan tema tersebut berdasarkan analisis KI dan KD pada seluruh tema kelas 4. KI dan KD yang telah didapat selanjutnya diturunkan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran kereta budaya diharapkan mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa, serta mampu mengembangkan seluruh kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Desain kartu budaya dan papan media yang menarik, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna. Oleh karena itu, media kereta budaya mampu menjembatani tersampainya materi keberagaman budaya Indonesia, sekaligus menumbuhkan kecintaan mempelajari budaya Indonesia melalui aktivitas belajar yang melibatkan siswa dalam

penggunaannya yang dilakukan secara berkelompok. Kecintaan mempelajari budaya Indonesia ini merupakan perwujudan dari implementasi penanaman karakter cinta tanah air pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada prapenelitian dengan wali kelas IVA dan pengamatan pada prapenelitian yang dilakukan di kelas IVA SDN Golo pada tanggal 2-10 Desember 2018, data hasil observasi menunjukkan bahwa karakter cinta tanah air belum tertanam dengan baik pada peserta didik, indikasinya yakni sebagian siswa terlihat melakukan tindak *bullying* terhadap temannya, memilih-milih teman untuk bergaul, kurang disiplin mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Selain itu banyak siswa yang lebih menyukai produk hiburan, yakni musik dan film dari luar negeri, bahkan beberapa diantara mereka menjadi fans berat musisi Korea. Indikasi lain penurunan karakter cinta tanah air terlihat ketika pelaksanaan upacara bendera. Hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang terlambat mengikuti upacara bendera, kurang tertib dalam berpakaian, dan mengobrol ketika upacara bendera.

Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya pada materi

keberagaman budaya Indonesia yang selama ini berjalan. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa guru kesulitan dalam menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya karena materinya sangat luas dan banyak. Guru menerangkan materi pelajaran kepada siswa dengan metode ceramah dan memperlihatkan beberapa gambar keragaman dari buku siswa. Terdapat poster keberagaman yang terpajang di kelas, namun poster tersebut belum guru gunakan sebagai media pembelajaran.

Berkaca pada masalah yang ditemui selama observasi dan wawancara serta analisis dari studi pustaka, diketahui bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu memudahkan tersampainya materi keberagaman budaya Indonesia dan menanamkan karakter cinta tanah air pada peserta didik. Maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berupa kereta budaya (*train of culture*).

Sebelum produk kereta budaya dirancang, penelitian ini melihat referensi dari penelitian yang sudah dilaksanakan yang relevan dengan produk kereta budaya. Penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Penelitian relevan yang pertama

dilakukan oleh Asto Adi Sugiharjanto (2019) dalam penelitiannya yang termuat pada Jurnal Online-Akademi Seni dan Desain Indonesia. ©Canthing Vol. 5 | No. 1 | Tahun 2019 berjudul *Trading Card Game* Bhinneka Tunggal Ika sebagai Media Edukasi Cinta Tanah Air di SD Negeri Jati 3 Karanganyar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Trading Card Game* untuk menanamkan karakter cinta tanah air.

Peneliti berpendapat bahwa media permainan kartu dekat dengan dunia anak SD guna mengenalkan keberagaman nusantara, baik mengenai ras, suku, seni dan budaya, kuliner, maupun ragam destinasi wisata yang ada di Indonesia. Persamaan antara kedua penelitian ini yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran visual berupa kartu. Perbedaannya yakni yang dikembangkan di dalam penelitian Sugiharjanto adalah berupa kartu mengenai keberagaman nusantara (ras, suku, seni, budaya, kuliner); sedangkan yang dikembangkan peneliti yakni berupa kartu budaya (rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, lagu daerah, suku bangsa, rumah adat, dan baju daerah).

Aulida (2017) di dalam penelitiannya yang termuat pada Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas

Negeri Medan Tahun 2017 Vol. 1 No. 1 2017, Hal. 249-254 dengan judul "Pengembangan Pendidikan Karakter Berwawasan Kebangsaan di Sekolah Dasar melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013" mengemukakan bahwa Pendidikan karakter di sekolah tidak merupakan mata pelajaran tersendiri, tidak pula merupakan tambahan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Sekalipun demikian, pendidikan karakter ini dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang sudah ada, pengembangan diri, dan budaya sekolah, serta muatan lokal. Pada penelitian ini karakter cinta tanah air yang ingin ditanamkan diintegrasikan dalam materi mata pelajaran IPS tema 1 dan 7 kelas IV SD.

Kristiana (2017) dalam penelitian yang termuat dalam Jurnal Indria Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal dengan judul Pengembangan WAROG Sebagai Media Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa media pembelajaran WAROG dari hasil uji coba dapat diketahui bahwa penerapan media WAROG untuk menanamkan pendidikan karakter ini dengan kriteria sangat baik, dan media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan dari kedua penelitian ini yakni kedua penelitian

ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran jenis media visual yang digunakan untuk menanamkan karakter cinta tanah air.

METODE PENELITIAN

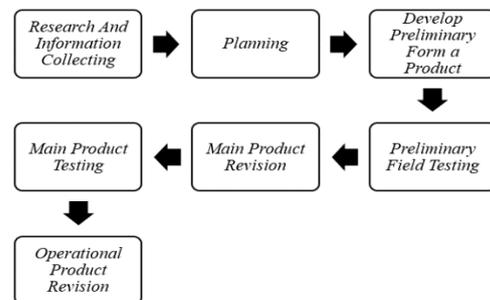
Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017: 407) yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Langkah-langkah metode R&D dari Borg and Gall diterapkan namun, hanya dilakukan sampai langkah ketujuh karena adanya keterbatasan waktu, dan biaya yang menjadi kendala untuk melakukan tahap kesepuluh (tahap pembuatan produk secara masal).

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2019 dan 18 Juni 2019 di SD N Golo Yogyakarta. Target/subjek pada penelitian adalah siswa-siswi kelas IV A dan IV B di SD N Golo Yogyakarta.

Prosedur pengembangan kereta budaya ini menggunakan langkah-langkah Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono. Pertimbangannya adalah karena penelitian yang dilaksanakan akan menghasilkan produk baru di bidang pendidikan berupa rancangan desain

pembelajaran “Kereta Budaya”. Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial (psikologi, sosiologi, pendidikan manajemen, dan lain-lain).

Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai langkah ketujuh karena adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya yang menjadi kendala untuk melakukan seluruh langkah kegiatan, yaitu sampai dengan langkah kesepuluh (tahap pembuatan produk secara masal) dan hanya sampai pada revisi produk operasional. Rancangan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 1: Alur Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall

1. Penelitian dan pengumpulan data awal

Kegiatan ini dilakukan dengan observasi tidak terstruktur dan wawancara semi terstruktur dengan wali kelas serta 4 siswa. Mengolah hasil observasi dan

wawancara prapenelitian yang hasilnya antara lain: (a) guru kesulitan menjelaskan materi keragaman suku bangsa dan budaya karena materi yang disajikan sangat luas dan banyak, (b) sumber belajar siswa kurang lengkap, (c) belum tersedianya media pembelajaran tentang materi keberagaman budaya, (d) siswa kesulitan memahami materi pada pembelajaran pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dikarenakan sebagian besar materi berbentuk teks, dan (e) karakter cinta tanah air siswa masih belum tertanam dengan baik.

2. Perencanaan

Tahap ini diawali dengan mengembangkan materi pelajaran, menyiapkan peralatan, dan mendesain produk menggunakan *corel draw x8*. Mendesain papan permainan, kartu budaya, tas wadah media dan papan penyangga media.

3. Pengembangan format produk awal

Setelah produk awal selesai dibuat, produk tersebut melewati tahap validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi dan ahli media.

4. Uji coba lapangan awal

Produk yang sudah divalidasi para ahli dan direvisi diujicobakan

kepada siswa 12 sampel siswa kelas IV B. Siswa diberikan angket untuk menilai produk.

5. Revisi Produk

Hasil uji coba lapangan awal tidak mendapatkan bahan masukan untuk revisi, baik dari siswa maupun guru. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan pada uji coba lapangan utama.

6. Uji coba lapangan utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan kepada 25 siswa kelas IV A dan guru kelas IV A. Subyek uji coba mencoba memanfaatkan media dan kemudian mengisi angket yang telah disediakan.

7. Revisi produk operasional

Hasil uji coba lapangan utama tidak mendapatkan bahan masukan untuk revisi, baik dari siswa maupun guru. Oleh karena itu, produk media pembelajaran kereta budaya ini sudah layak untuk dipakai dalam pembelajaran IPS materi keberagaman kelas IV SD N Golo.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya diubah menjadi data kualitatif. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu daftar wawancara semi terstruktur, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, dan penilaian subyek uji

coba. Data diperoleh melalui pengisian angket.

Instrumen kelayakan produk kereta budaya menggunakan skala *Likert*, yaitu menentukan nilai kedudukan seseorang dalam suatu rangkaian sikap terhadap obyek, mulai dari sangat positif sampai sangat negatif (Widoyoko, 2017: 104). Nilai dari sangat positif sampai sangat negatif dinyatakan dengan lima alternatif jawaban, yaitu: 5 = sangat tinggi, 4 = tinggi, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis tersebut meliputi data kelayakan media dari ahli media dan ahli materi serta respon yang diberikan siswa sebagai subyek uji coba. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:
$$xi = \frac{\sum x}{n}$$
2. Menghitung rata-rata skor total dari tiap komponen.
3. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238) untuk menentukan kategori validitas dan

kualitas, serta tingkat kelayakan media.

Teknik dan instrumen pengumpulan data ada dua jenis, yaitu: (1) teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket, skala dan dokumen; dan (2) analisis data proses pengembangan untuk menentukan kategori validitas dan kualitas serta kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon siswa akan dikonversikan berdasarkan klasifikasi kelayakan menurut Widoyoko (2010: 238).

Tabel 1. Kategori Konversi Data Widoyoko

Rentang Skor	Klasifikasi
>4,2	Sangat Tinggi
>3,4-4,1	Tinggi
>2,6-3,3	Cukup
>1,8-2,5	Kurang
≤ 1,8	Sangat Kurang

Tabel 2. Klasifikasi Kelayakan Widoyoko

Rentang Skor	Klasifikasi
4,21 s.d 5,00	Sangat Layak
3,41 s.d 4,20	Layak
2,61 s.d 3,40	Cukup Layak
1,81 s.d 2,60	Kurang Layak
1,00 s.d 1,80	Sangat Kurang layak

Pada penelitian ini, media kereta budaya mendapatkan kriteria “layak”. Jika belum memenuhi kategori “layak” maka akan dilakukan revisi dan validasi ulang hingga memenuhi kategori “layak” oleh ahli media dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran visual tiga dimensi (Arsyad, 2011: 31) Kereta budaya (*train of culture*) untuk siswa kelas IV SDN Golo ini dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Pengembangan produk awal dilakukan dengan 7 langkah yang diterangkan lebih rinci di bawah ini.

Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penelitian pengembangan media ini diawali dengan penelitian dan pengumpulan informasi guna melihat keadaan awal di setiap sekolah dan melihat seberapa besar tingkat kebutuhan terhadap produk kereta budaya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara, analisis media pembelajaran di SD, dan studi pustaka.

Observasi pembelajaran dilaksanakan tanggal 14 - 16 Februari 2019 di kelas IV SDN Golo Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan didapatkan data mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, dan penanaman karakter cinta tanah air kepada siswa. Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali informasi mengenai

kebutuhan penggunaan kereta budaya (*train of culture*). Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV A dan IV B SDN Golo, dan 4 siswa kelas IV A, diketahui bahwa sekolah telah melaksanakan Kurikulum 2013. Guru menggunakan pembelajaran tematik integratif. Namun dalam pelaksanaannya, masih ditemukan beberapa kendala di mana kesulitan menciptakan iklim belajar yang menyenangkan yang mencakup semua aspek materi psikomotorik, kognitif, dan afektif.

Studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 14-16 Februari 2019, berhasil mengumpulkan beberapa dokumen media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Guru menerangkan materi pelajaran kepada siswa dengan metode ceramah dan memperlihatkan beberapa gambar keragaman dari buku. Terdapat poster keberagaman yang terpajang di kelas, namun poster tersebut belum guru gunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa karakter cinta tanah air belum tertanam dengan baik pada diri peserta didik. Indikasinya yakni sebagian siswa terlihat melakukan tindak *bullying* terhadap temannya, memilih-milih teman untuk bergaul, kurang disiplin mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Selain itu,

banyak siswa yang lebih menyukai produk hiburan, yakni musik dan film dari luar negeri. Bahkan beberapa di antara mereka menjadi fans berat musisi Korea. Indikasi lain penurunan karakter cinta tanah air terlihat ketika pelaksanaan upacara bendera. Hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang terlambat mengikuti upacara bendera, kurang tertib dalam berpakaian, dan mengobrol ketika upacara bendera.

Berdasarkan analisis materi pada buku siswa kelas IV Kurikulum 2013, dipilih materi keberagaman budaya Indonesia yang termuat di dalam Tema 1 "Indahnya Kebersamaan", dan Tema 7 "Indahnya Keberagaman di Negeriku".

Perencanaan

Perencanaan di dalam penelitian ini dilakukan dengan membuat tujuan pengembangan produk, analisis struktur isi, analisis tujuan pembelajaran, desain pembelajaran, analisis dokumen perencanaan, dan analisis sumber belajar.

Menentukan tujuan pengembangan produk didasarkan pada hasil penemuan masalah yang dianalisis menjadi kebutuhan belajar awal di SD. Berikut tujuan pengembangan produk: (1) menghasilkan kereta budaya (*train of culture*) untuk menanamkan karakter cinta tanah air di kalangan siswa kelas IV SDN Golo

Yogyakarta; (2) mengetahui kelayakan kereta budaya (*train of culture*) untuk menanamkan karakter cinta tanah air di kalangan siswa kelas IV SDN Golo Yogyakarta.

Tahap perencanaan dilaksanakan dengan menentukan tema, yaitu Tema 1 "Indahnya Kebersamaan", dan Tema 7 "Indahnya Keberagaman di Negeriku". Pemilihan tema didasarkan pada pemilihan materi pelajaran yang cocok untuk disajikan melalui media kereta budaya (*train of culture*). Materi yang disajikan di dalam buku siswa perlu divisualisasikan secara jelas dan terperinci sehingga mampu membantu siswa memahami konsep materi pelajaran yang ada.

Selanjutnya, dilakukan analisis KD dan indikator pembelajaran. Pemilihan kompetensi dan indikator didasarkan pada silabus Kurikulum 2013. Perumusan indikator didasarkan pada KD yang diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan agar mempermudah penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan skenario pembelajaran.

Materi pelajaran yang disusun di dalam pengembangan media pembelajaran kereta budaya (*train of culture*) yaitu Tema 1 "Indahnya Kebersamaan", dan Tema 7 "Indahnya Keberagaman di Negeriku".

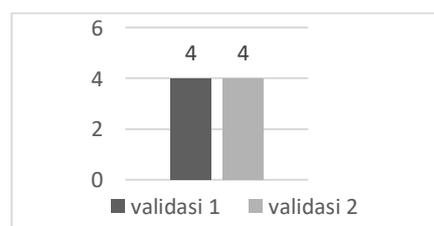
Selanjutnya menentukan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan disajikan dalam media kereta budaya (*train of culture*).

Pemilihan tema ini dilakukan dengan cara menganalisis seluruh tema di buku siswa dan guru kelas IV. Peneliti menganalisis semua KD mata pelajaran IPS, dan memilih KD yang berhubungan dengan materi keberagaman budaya Indonesia, dan kemudian menurunkannya menjadi indikator. Materi keberagaman budaya Indonesia dipilih karena salah satu indikator dari karakter cinta tanah air adalah merasa bangga dan mencintai budaya dari negara asal. Melalui pengenalan siswa akan seluruh budaya Indonesia secara lebih bermakna dan menyenangkan, maka diharapkan akan tumbuh kesadaran, pemahaman, dan kecintaan terhadap budaya Indonesia dan hasilnya guru dapat menanamkan karakter cinta tanah air dengan baik.

Pengembangan produk awal

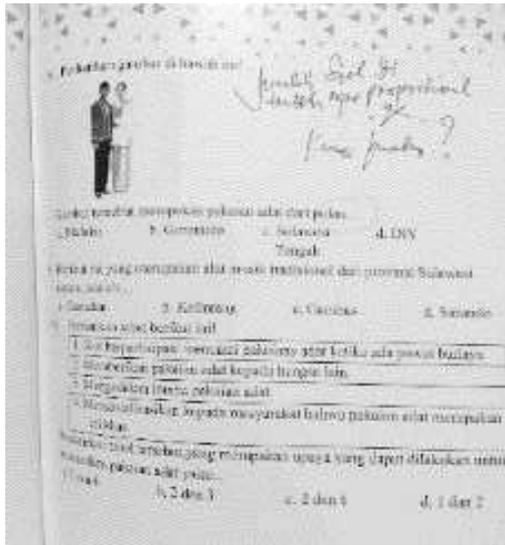
Tahap ketiga yang dilakukan yaitu mendesain produk dengan menyiapkan materi, alat, dan bahan. Setelah produk selesai didesain dan dibuat, kemudian produk diuji validasikan kepada ahli materi, Anwar Senen, dan ahli media, Sungkono.

Hasil penilaian pada aspek kualitas materi dari ahli materi pada tahap validasi pertama dan kedua mendapat nilai rata-rata 4, dengan tingkat validitas dan kualitas kelayakan “tinggi” sesuai dengan Walker dan Hess (Kustandi, 2013: 143), yaitu kriteria dalam *me-review* media pembelajaran berdasarkan pada kualitas isi dan tujuan adalah kelengkapan. Kualitas materi pada media kereta budaya sesuai dengan teori tersebut bahwa seluruh isi materi yang disajikan media kereta budaya lengkap mencakup materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasil penilaian pada aspek kualitas materi diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2011: 2), yaitu media dapat memperjelas bahan pengajaran.

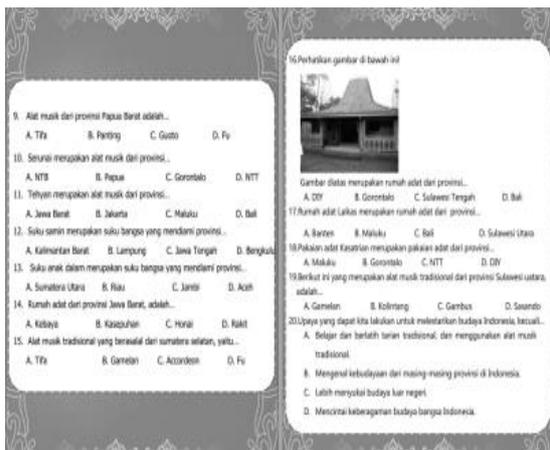


Gambar 2: Nilai Rata-rata Aspek Kualitas Materi
(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Revisi yang dilakukan didasarkan atas hasil validasi materi aspek kualitas materi, yaitu menambahkan soal evaluasi.



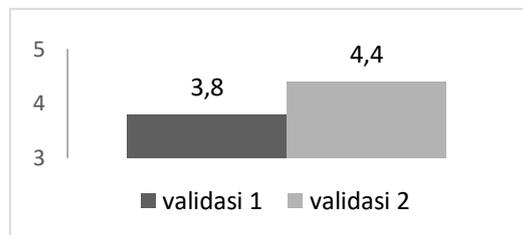
Gambar 3 : Soal evaluasi sebelum revisi
(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 4 : Soal evaluasi setelah revisi
(Sumber: dokumen penulis)

Hasil penilaian pada aspek penggunaan media dari ahli media pada tahap pertama didapatkan nilai rata-rata 3,8 dengan tingkat validitas dan kuitas “tinggi”, dan nilai rata-rata 4,4 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” pada tahap validasi media yang kedua. Sesuai

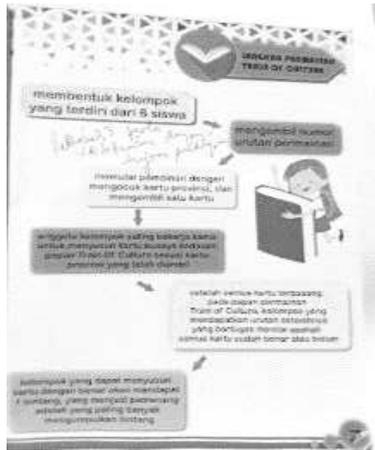
dengan teori yang dikemukakan Surjono (2017: 79) bahwa media yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, seperti relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum. Kompetensi Dasar tersebut yaitu 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.



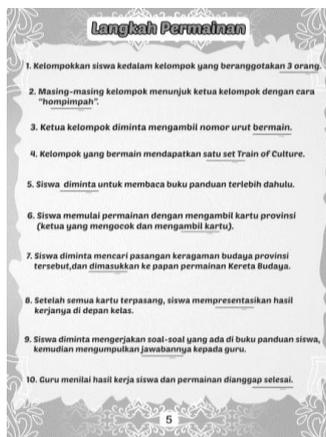
Gambar 5 : Nilai Rata-rata Aspek Penggunaan Media
(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Hasil penilaian pada aspek ketepatan materi diperkuat dengan teori Indriyana (2012: 69), bahwa media mudah diingat. Kartu budaya yang dikembangkan mampu menarik perhatian sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut.

Bahan masukan untuk revisi yang didapatkan ketika dilakukan validasi aspek penggunaan media, yaitu memperjelas langkah permainan dengan menggunakan kalimat yang lebih mudah dipahami, baik oleh siswa maupun guru.



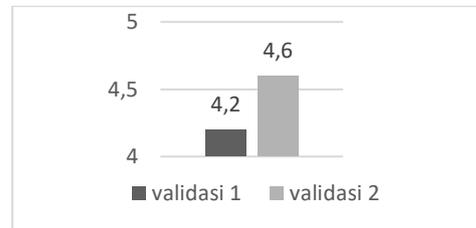
Gambar 6: Langkah permainan sebelum revisi
(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 7: Langkah permainan setelah revisi
(Sumber: dokumen penulis)

Hasil penilaian pada aspek kualitas teknik dari ahli materi pada tahap 1 mendapat nilai rata-rata 4,2 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” dan pada tahap kedua mendapat nilai 4,6 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi” pula, sesuai dengan teori yang dikemukakan Surjono, (2017: 79) bahwa kriteria pemilihan media dilihat dari salah satu aspeknya, yaitu seluruh isi materi pada media kereta budaya disajikan dengan sangat jelas. Hasil penilaian pada aspek penyajian

materi diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Surjono (2017: 79) bahwa kriteria pemilihan media dilihat dari salah satu aspeknya yaitu kebenaran struktur materi.



Gambar 8: Nilai Rata-rata Aspek Kualitas Teknik
(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Bahan masukan untuk revisi didapatkan ketika dilakukan validasi materi aspek kualitas teknik, yaitu menambahkan kunci jawaban ke dalam buku panduan guru.

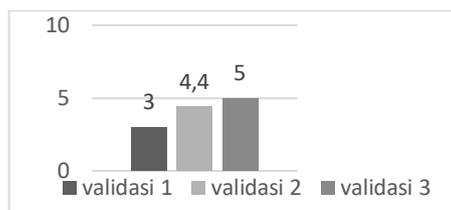
Kunci Jawaban			
1. A	6. D	11. B	16. A
2. D	7. A	12. C	17. D
3. C	8. C	13. A	18. D
4. D	9. C	14. B	19. B
5. B	10. A	15. C	20. C

Gambar 9 : kunci jawaban di buku panduan
(Sumber: dokumen penulis)

Penilaian validasi materi dilakukan oleh ahli (*expert judgment*), Anwar Senen. Hasilnya adalah bahwa keseluruhan aspek kualitas materi, penggunaan media, dan aspek kualitas teknik mendapatkan nilai rata-rata 4 pada tahap validasi pertama dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi”, dan nilai 4,3 dengan

tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”. Media kereta budaya (*train of culture*) dinyatakan “layak” oleh ahli materi, dan kemudian penelitian dilanjutkan dengan melakukan validasi media oleh ahli media Sungkono.

Hasil penilaian pada aspek pemeliharaan dan penggunaan media pada tahap validasi pertama mendapat nilai rata-rata 3 dengan tingkat validitas dan kualitas “cukup”; pada tahap kedua, mendapat nilai 4,5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”. Pada tahap ketiga, mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”. Hal ini adalah sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Arsyad (2016: 175) bahwa mudah digunakan merupakan salah satu kriteria pemilihan media.



Gambar 10: Nilai Rata-rata Aspek Pemeliharaan dan Penggunaan Media

(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Masukan yang didapatkan ketika validasi materi aspek pemeliharaan dan penggunaan media, yaitu membuat buku panduan siswa. Buku panduan yang sudah ada masih

untuk guru. Sejauh ini, memang belum ada buku panduan untuk siswa.



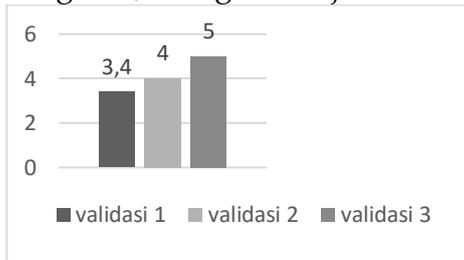
Gambar 11: Buku panduan siswa

(Sumber: dokumen penulis)

Hasil penilaian pada aspek komunikasi visual dari validasi pertama oleh ahli media didapatkan nilai rata-rata 3,4 dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi”; pada tahap kedua, mendapat nilai rata-rata 4 dengan tingkat validitas dan kualitas “tinggi”; dan pada tahap ketiga, mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

Sesuai dengan pendapat Arsyad (2016: 103) bahwa tatanan elemen-elemen yang diterapkan harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian. Penilaian pada aspek kualitas media menyatakan bahwa penyajian ukuran dan jenis huruf, gambar, dan warna pada media kereta budaya sudah baik dan layak untuk diberikan kepada siswa.

Hasil dari produk sesuai dengan pendapat Arsyad yang diperkuat dengan pendapat Sanaky (2013: 83) adalah pertimbangan tentang mutu teknis, yaitu yang berkaitan dengan gambar yang sederhana, otentik, ukurannya relative, mengandung unsur gerak, dan gambar jelas.



Gambar 12: Nilai Rata-rata Aspek Komunikasi Visual
(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Bahan masukan untuk revisi didapatkan ketika dilakukan validasi materi aspek komunikasi visual, di antaranya adalah mengurangi detail hiasan pada kardus kartu budaya.



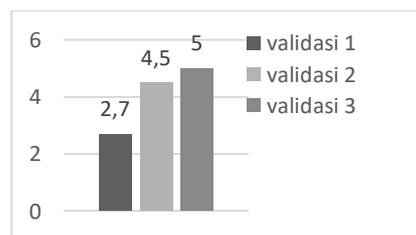
Gambar 13 : desain kardus kartu sebelum revisi
(Sumber: dokumen penulis)



Gambar 14 : Desain kardus kartu setelah revisi
(Sumber: dokumen penulis)

Hasil penilaian pada aspek kualitas fisik media dari validasi pertama oleh ahli media didapatkan nilai rata-rata 2,7 dengan tingkat validitas dan kualitas “cukup”; validasi kedua didapatkan nilai rata-rata 4,5 dengan dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”; dan tahap pada ketiga, mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas dan validasi “sangat tinggi”.

Sesuai dengan pendapat Arsyad (2016: 175) yang didukung oleh pendapat Walker dan Hess (Kustandi, 2013: 143), yaitu bahwa salah satu kriteria pemilihan media adalah mudah digunakan. Penilaian pada aspek kualitas fisik media menyatakan bahwa media kereta budaya mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa.



Gambar 15: Nilai Rata-rata Aspek Fisik Media
(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Revisi yang didapatkan ketika validasi materi aspek fisik media, salah satu di antaranya adalah memberikan identitas pada tas media.



Gambar 16: Gambar bordir identitas media
(Sumber: dokumen penulis)

Hasil penilaian pada keseluruhan aspek pemeliharaan dan penggunaan media, aspek komunikasi visual, dan aspek fisik media pada tahap pertama mendapat nilai rata-rata 3,1 dengan tingkat validitas dan kualitas “cukup”; pada tahap kedua, mendapat nilai 4,3 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”; dan pada tahap ketiga, mendapat nilai rata-rata 5 dengan tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

1. Papan Kereta Budaya

Papan media pembelajaran kereta budaya (*train of culture*) terbuat dari papan akrilik dengan tebal 3 mm berbentuk persegi panjang dengan panjang 20 cm dan lebar 80 cm. Papan diprint dengan desain gambar kereta api untuk memasang kartu-kartu budaya.



Gambar 17. Papan kereta budaya
(Sumber: dokumen penulis)

2. Kartu kebudayaan

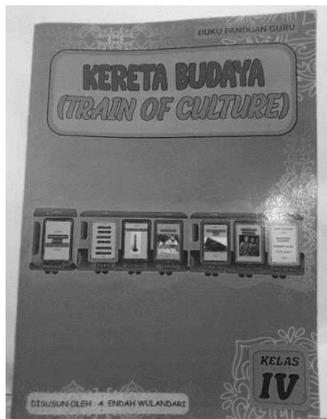
Kartu didesain dengan *Corel Draw X8*. Menggunakan kertas *ivory* 260 gram dengan ukuran 8 cm x 11 cm. Terdapat tujuh set kartu budaya dalam media ini, yakni kartu provinsi, kartu suku bangsa, kartu tarian tradisional, kartu rumah adat, kartu alat musik tradisional, kartu lagu daerah, dan kartu pakaian adat.



Gambar 18 : Kartu Budaya
(Sumber: dokumen penulis)

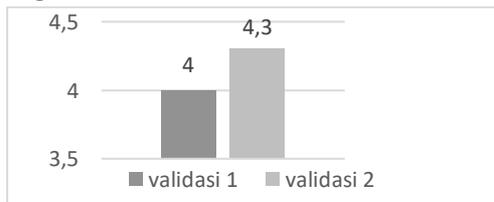
3. Buku Panduan

Buku panduan disusun untuk guru dan siswa. Buku ini didesain dengan *Corel Draw X8* dan dicetak menggunakan kertas *ivory* 230 untuk *cover*, dan HVS 300 gram untuk isi dengan ukuran 15 cm x 21 cm. Buku ini berisi jabaran materi keberagaman pada tema 1 "Indahnya Kebersamaan" dan tema 7 "Indahnya Keberagaman Negeriku", petunjuk permainan untuk media pembelajaran, dan kunci jawaban.

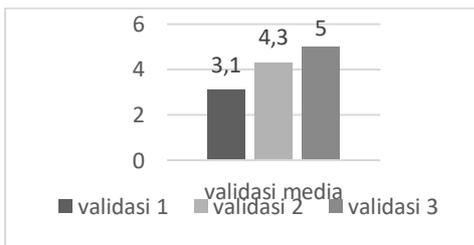


Gambar 19 : Buku Panduan
(Sumber: dokumen penulis)

Berikut ini disajikan diagram hasil validasi ahli materi dan ahli media yang telah dilaksanakan.



Gambar 20 : Nilai Rata-rata Validasi Materi
(Sumber: Hasil Pengolahan Data)



Gambar 21: Nilai Rata-rata Validasi Media
(Sumber: Hasil Pengolahan Data)

Uji Coba lapangan Utama

Tahap validasi desain telah selesai dan produk telah selesai direvisi. Kemudian dilaksanakan tahap keempat, yaitu ujicoba lapangan awal dengan siswa dan guru kelas IVB. Berdasarkan hasil uji coba produk media kereta budaya mendapatkan

rata-rata skor 4,36 dengan kriteria “sangat tinggi” untuk uji coba siswa, dan rata-rata 4,2 dengan kriteria “sangat tinggi” untuk uji coba guru. Setelah mendapatkan hasil dari ujicoba produk, kemudian dilaksanakan tahap kelima yaitu revisi produk.



Gambar 22 : Dokumentasi uji coba lapangan awal

(Sumber: dokumen penulis)

Revisi Produk Uji Coba Lapangan Awal

Hasil uji coba lapangan awal yang dilakukan kepada guru dan siswa mendapat respon baik dari siswa. Mengingat tidak mendapat saran atau masukan untuk merevisi media maka selanjutnya penelitian dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan utama.

Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama terhadap produk media Kereta Budaya dilakukan kepada 25 siswa di kelas IVA dan guru kelas IVA SDN Golo Yogyakarta. Berdasarkan hasil uji coba produk media Kereta Budaya mendapatkan rata-rata skor 4.2

dengan kriteria “sangat tinggi” pada uji coba siswa, dan rata-rata 4,8 dengan kriteria “sangat tinggi” pada uji coba guru.

Setelah mendapatkan hasil dari ujicoba pemakaian/pemanfaatan, kemudian dilaksanakan tahap ketujuh yaitu revisi produk. Produk media Kereta Budaya tidak mendapatkan bahan masukan/saran untuk merevisi produk. Dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media, ujicoba produk, dan ujicoba pemakaian didapatkan penilaian dengan kriteria “sangat tinggi” sehingga produk pada penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV.



Gambar 223: Dokumentasi Uji Coba Lapangan Utama

(Sumber: dokumen penulis)

Revisi produk operasional

Hasil uji coba lapangan utama tidak mendapatkan bahan masukan untuk revisi, baik dari siswa maupun guru. Oleh karena itu, produk media pembelajaran kereta budaya ini sudah dinilai “layak” untuk dipakai/dimanfaatkan dalam pembelajaran

IPS khususnya tentang materi keberagaman guna menanamkan karakter cinta tanah air siswa kelas IV SDN Golo.

SIMPULAN

Media pembelajaran Kereta Budaya (*train of culture*) yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran IPS SD Kurikulum 2013. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 4,3 dari skor maksimal 5 sehingga dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan dalam kategori kelayakan “sangat tinggi”. Hasil validasi terakhir oleh ahli media mendapatkan nilai maksimal yaitu 5 yang artinya media ini memiliki tingkat validitas dan kualitas “sangat tinggi”.

Pustaka Acuan

- Aeni, W. dan Yusupa, A. 2018. Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43. DOI:<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>
- Afandi. R. 2011. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di SD. *PEDAGOGI Vol. 1, No. 1, Desember 2011: 85-98.*
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta; PT. Rajagrafindo Persada.
- Aunida, P. 2017. Pengembangan Pendidikan Karakter Berwawasan

- Kebangsaan di Sekolah Dasar melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017* Vol. 1 No. 1 2017, Hal. 249-254
- Basuki, S., dkk. 2013. Analisis keterkaitan Bahan Ajar IPS dengan muatan Pendidikan karakter di SMP 1 Ngadirojo Kab. Wonogiri. *Jurnal teknologi pendidikan*. Vol. 1 NO. 2: hal 178-188
- Fatihah, N. 2015. *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di Kelas IV SD Wonosari IV*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Gibbons. 2017. *UNESCO Sebut Indonesia Negara Super Power Bidang Budaya*. Antara. Diakses pada tanggal 11 januari 2019. <https://www.antaraneews.com/berita/663307/unesco-sebut-indonesia-negara-super-power-bidang-budaya>
- Guswantoro, G. 2018. Analisis Implementasi Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Nasionalisme Di MTs Miftahul Jannah Parakan Trenggalek. *ISLAMIC COUNSELING: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, vol. 2, no. 2, 2018
- Indriyana, D. 2012. *Ragam Alat Bantu Madi Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kristina. 2017. Pengembangan WAROG Sebagai Media Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Indria Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2013. *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maryahani, D. A. 2017. Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Edunomic* Vol. 5, No. 2, September 2017
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2), 95. DOI: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Pangesti, G.S. 2016. Pengembangan media pembelajaran smart disk ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di indonesia untuk siswa kelas v semester I SD/MI. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Qiming, X. 2017. Students' experiences of using new media in higher education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 93 2017 3rd Conference on Education and Teaching in Colleges and Universities (CETCU 2017).
- Ramdhani, N. 2012. *Menjadi Guru Inspiratif*. Jakarta: Titian Foundation.
- Sanaky, H. A. H. 2013. *Meida pembelajaran interaktif-inovatif*. yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Sardiman. 2011. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogia. Vol. 1, No. 1, Desember 2011: 85-98.*
- Sudjana, N dan Rivai. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosydakarya.
- Sugiharjanto. 2019. *Trading Card Game Bhinneka Tunggal Ika sebagai Media Edukasi Cinta Taah Air di Sd Negeri Jati 3 Karanganyar. Jurnal Online-Akademi Seni dan Desain Indonesia. ©Canthing Vol. 5 | No. 1 | Tahun 2019.*
- Sugiyono. 2017. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Interaktif dan Konsep Pengembangan.* Yohgyakarta: UNY Press.
- Widoyoko, E. P. 2017. *Teknik penyusunan instrumen penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.