



MINIATURE MAP OF THE INDONESIAN COLOMINATION PERIOD AS A MEDIUM OF ELEMENTARY LEARNING IN CLASS V THEME 7 SUB THEME 1

Aditya Dyah Puspitasari ^{*1}, Rachmad Agus Hidayat², Ade Cyntia Pritasari³

^{*1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur,
Indonesia

Email : aditya.dyahpuspitasari@trunojoyo.ac.id

Abstract: *The results of a preliminary study at SDN Arosbaya 5 show that the use of media in the learning process is still very minimal, especially learning media for social studies content. Based on these problems, research and development was carried out to develop learning media in the form of miniatures on the subject of the colonial period for class V, theme 7 Events in life, sub-theme 1 Events Filling Independence. that are feasible to use in terms of validity, effectiveness, and attractiveness. This research is a development research using the Borg and Gall development model which was adapted by Sugiyono. The results of this development research show that: (1) the percentage of media validity is 87.3% with valid criteria, can be used after a small revision obtained from the combined average percentage of media experts is 84%, design experts is 90 %, and material experts by 73%; (2) the level of effectiveness of the media is in the very effective criteria of 100% which is seen from the results of classical completeness of 100%; (3) the percentage of attractiveness of the media that can be seen from the results of the student response questionnaire is 70% with interesting criteria.*

Keywords: Colonial Period, Learning Media, Miniature, Elementary School

Abstrak: *Hasil studi pendahuluan di SDN Arosbaya 5 menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat minim, terutama media pembelajaran untuk muatan IPS. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilaksanakan penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa miniatur pada materi masa penjajahan kelas V tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 1 Peristiwa Mengisi kemerdekaan. yang layak digunakan ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi Sugiyono. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) persentase tingkat kevalidan media adalah sebesar 87,3% dengan kriteria valid, bisa digunakan sesudah direvisi kecil yang diperoleh dari- rata-rata prsentase gabungan dari ahli media sebesar 84%, ahli desain sebesar 90%, dan ahli materi sebesar 73%; (2) tingkat kefektifan media berada pada kriteria sangat efektif sebesar 100% yang dilihat dari hasil ketuntasan klasikal sebesar 100%; (3) persentase kemenarikan media yang terlihat dari hasil angket respon siswa adalah sebesar 70 % dengan kriteria menarik.*

Kata Kunci: Masa Penjajahan, Media Pembelajaran, Miniatur, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pembelajaran akan lebih bermakna jika materi yang disampaikan oleh guru mampu membawa kesenangan tersendiri bagi siswa. Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menggunakan media inovatif. Media inovatif sangat dibutuhkan bagi siswa dalam pembelajaran supaya lebih menarik (Jumardi, Andi, Siswanto, 2020). Menurut Sulfemi dan Yuliani (2019), media pembelajaran merupakan penyalur atau perantara pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dalam bentuk tercetak, audio visual dan peralatan dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap cepat dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar (Prehanto, dkk, 2021). Miftah (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas Pendidikan. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses atau aktivitas pembelajaran di sekolah, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Kegiatan belajar-mengajar membutuhkan media yang variatif, interaktif dan dapat memberikan pengalaman

belajar yang lebih konkret, bermakna dan menyenangkan (Nuraisyah, dkk, (2021)).

Hasil studi pendahuluan di SDN Arosbaya 5 menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat minim, terutama media pembelajaran untuk muatan IPS. IPS merupakan mata pelajaran memuat sejarah, geografi, dan ekonomi. Muatan IPS merupakan muatan yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa untuk menjadi warga negara yang baik serta mampu beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Mutawariyah & Mizan, 2020).

Upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi IPS yang abstrak dapat dibantu melalui media pembelajaran (Setiawati, Pranata, & Halimah, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat. Pembelajaran bermakna yang dialami siswa dapat memberikan kesan lama dalam ingatan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam muatan IPS adalah media miniatur. Media miniatur merupakan media yang bentuknya sama persis dengan bentuk asli tetapi disajikan dengan ukuran yang lebih kecil (Hayati,H. 2013:2). (Muliana, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam penelitian ini dikembangkanlah media miniatur peta masa penjajahan. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas 5 tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan di subtema 1 peristiwa mengisi kemerdekaan. Miniatur adalah suatu model dari hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu

proses. Miniatur ini mampu menjelaskan kepada para siswa secara detail dari suatu objek yang menjadi topik bahasan secara 3D (Munadi, 2008). Miniatur disini tidak dapat bergerak hanya saja memberikan gambaran yang real dari sebuah tempat atau kondisi secara menyeluruh dan detail sampai kebagian terkecil akan tetapi bentuknya mini dan lebih kecil dari tempat atau kondisi yang digambarkan. Miniatur sangat efektif untuk menjelaskan suatu kondisi tertentu dan tidak memakan banyak tempat untuk penggunaan medianya.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono tahun 2015. Adapun tahapan dalam penelitian ini meliputi; (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, dan (9) revisi produk.

Subjek uji coba ini sejumlah 26 siswa kelas V di SDN Arosbaya 5 Kabupaten Bangkalan. Peneliti memilih subjek penelitian yakni siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Jumlah subjek yang digunakan pada uji coba produk berjumlah 6 orang berdasarkan kriteria kemampuan tinggi, sedang dan kurang. Sedangkan pada tahap uji coba pemakaian subjek penelitian yang digunakan berjumlah 20 siswa, tentunya siswa yang sudah digunakan pada tahap uji coba produk tidak digunakan kembali pada tahap uji coba pemakaian.

Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berupa komentar, tanggapan, dan saran perbaikan dari validator, guru, dan siswa. komentar dan saran yang diperoleh menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian. Skor tersebut berasal dari validator, guru, dan siswa dari hasil uji validasi ahli dan uji coba produk.

Instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa: (1) lembar validasi; (2) angket; dan (3) tes.. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media yang dikembangkan. Lembar validasi juga digunakan untuk memperoleh masukan berupa saran dan kritik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap pemakaian media. Siswa dan guru mengisi angket untuk memberikan respon terhadap kemudahan dan kemenarikan bahan ajar dalam pembelajaran. Butir soal digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data-data yang diperoleh peneliti diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif yang dideskripsikan dengan kata-kata dan data kuantitatif yang berbentuk angka. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa skor atau angka hasil validasi, angket respon, dan hasil belajar siswa.

Analisis kevalidan media Miniatur Peta Masa Penjajahan Indonesia diambil dari angket validasi ahli yang diberikan pada tahap validasi. Nilai atau

skor yang diperoleh dari para ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran akan olah dan dihitung kevalidannya menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} : Validasi Ahli

T_{se} : Total skor empirik yang diperoleh (penilaian ahli)

T_{Sh} : Total skor maksimal

Sumber: Modifikasi Akbar (2013)

Hasil perhitungan dari masing-masing ahli tersebut akan digunakan untuk menghitung rata-rata pada hasil validasi. Rata-rata hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$X = \frac{V_{ah1} + V_{ah2} + V_{ah3}}{3}$$

Keterangan:

X : Rata-rata validasi

V_{ah1} : Validasi ahli media pembelajaran

V_{ah2} : Validasi ahli desain pembelajaran

V_{ah3} : Validasi ahli materi

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk Media

No	Kriteria Validitas	Kriteria
1	$84\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$68\% \leq X < 84\%$	Valid
3	$52\% \leq X < 68\%$	Cukup Valid
4	$36\% \leq X < 52\%$	Kurang Valid
5	$20\% \leq X < 36\%$	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Akbar (2013)

Kemenarikan media media Miniatur Peta Masa Penjajahan Indonesia dilihat dari respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Nilai angket respon siswa diolah menjadi nilai kemenarikan. Pengolahan nilai angket respon siswa sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} : Hasil Angket Respon Siswa

T_{se} : Total skor empirik yang diperoleh (penilaian ahli)

T_{Sh} : Total skor maksimal

Sumber: Modifikasi Akbar (2013)

Media Miniatur Peta Masa Penjajahan Indonesia dapat dikatakan menarik apabila secara deskriptif hasil perhitungan $\geq 68\%$.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

No	Kriteria Kemenarikan	Kriteria
1	$84\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Menarik
2	$68\% \leq X < 84\%$	Menarik
3	$52\% \leq X < 68\%$	Cukup Menarik
4	$36\% \leq X < 52\%$	Kurang Menarik
5	$20\% \leq X < 36\%$	Tidak Menarik

Sumber: Modifikasi Akbar (2013)

Keefektifan media media Miniatur Peta Masa Penjajahan Indonesia dilihat dari hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan rumus berikut untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan

S = Nilai yang di harapkan

R = Jumlah skor dalam item yang dijawab

N = Skor maksimum dari tes tersebut

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti siswa akan dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan sekurang-kurangnya 70, nilai tersebut menyesuaikan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan pada kelas tersebut. Hasil tes setiap siswa yang telah diklasifikasikan tuntas tidaknya kemudian dihitung menggunakan rumus persentase ketuntasan klasikal. Seperti yang tertera pada Depdikbud (dalam

Trianto, 2008) yang menyatakan bahwa ketuntasan klasikal harus mencapai $\geq 85\%$. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal adalah :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{Banyak siswa}} \times 100$$

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

No	Kriteria Kemenarikan	Kriteria
1	$84\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Efektif
2	$68\% \leq X < 84\%$	Efektif
3	$52\% \leq X < 68\%$	Cukup Efektif
4	$36\% \leq X < 52\%$	Kurang Efektif
5	$20\% \leq X < 36\%$	Tidak Efektif

Sumber : Modifikasi Akbar (2013)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh validitas media pembelajaran adalah 63 dengan skor maksimal 75. Skor perolehan tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus $V_{ah} = TSe/TSh \times 100\%$ sehingga hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah 84%. Berdasarkan tabel 1, maka dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan ini ada pada kriteria sangat layak untuk digunakan. Skor yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi pembelajaran adalah 55 dengan skor maksimal 75. Skor perolehan tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus $V_{ah} = TSe/TSh \times 100\%$ sehingga hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah 73%. Berdasarkan tabel 1, maka dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan ini ada pada kriteria layak untuk digunakan. Skor yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli desain adalah 68 dengan skor maksimal 75. Skor perolehan

tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus $V_{ah} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$ sehingga hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah 90%. Berdasarkan tabel 1, maka dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan ini ada pada kriteria sangat layak untuk digunakan. Hasil perhitungan dari validasi ahli kemudian dihitung dengan menggunakan rumus $V_{gab} = \frac{V_{ah1} + V_{ah2} + V_{ah3}}{3}$ untuk mengetahui nilai rata-rata gabungan di peroleh presentase sebesar 82,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Miniatur Peta Masa Penjajahan Indonesia yang dikembangkan berada pada tingkat valid digunakan.

Kemenarikan media dalam penelitian ini berdasarkan angket respon siswa dihitung menggunakan rumus yang sudah ditentukan maka diperoleh rata-rata presentasenya sebesar 70%. Berdasarkan tabel 2 kriteria kemenarikan diketahui bahwa media Miniatur Peta Masa Penjajahan Indonesia berada pada kriteria menarik. Keefektifan dalam penelitian ini dihitung dari ketuntasan secara klasikal pada uji coba produk Setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal maka didapatkanlah angka 100%. Berdasarkan tabel kriteria keefektifan produk maka media Miniatur Peta Masa Penjajahan Indonesia yang dikembangkan berada pada kriteria efektif.

Media pembelajaran miniatur merupakan alat peraga tiga dimensi yang dapat menyerupai aslinya namun dalam bentuk mini (Hasnatan, Nurdin, Efendi, 2017). Media miniatur yang dikembangkan ini dapat menjelaskan tentang dimana tempat-tempat terjadiya suatu peristiwa, dari mana masuknya penjajahan tersebut juga siapa saja tokoh yang ada disana. Media ini dapat digunakan untuk beberapa pembelajaran karena yang pertama, media ini adalah miniatur peta yang dimana

peta ini alat yang bisa digunakan untuk menunjukkan letak geografis dari suatu daerah. Yang kedua, pada media ini juga terdapat berbagai isi yang bermacam macam seperti dari mana penjajah itu masuk dan siapa saja tokoh yang berjuang disana dan peristiwa apa saja yang ada disana.

Produk yang dihasilkan dan diujikan dalam penelitian pengembangan ini berupa miniature dari peta yang didalamnya terdapat cerita masa penjajahan dengan bentuk audio yang terdapat pada titik titik tertentu pada peta. Media ini dapat digunakan pada pembelajaran dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang ada pada tema 7 subtema 1 kelas V. Media miniature peta masa penjajahan di Indonesia diharapkan menjadi alternative yang dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi tentang masa penjajahan. Adanya media ini dapat menjelaskan letak geografis dari suatu peristiwa, dimana dalam peristiwa tersebut juga terdapat tokoh – tokoh pahlawan yang mempelopori perjuangan atau terjadinya suatu peristiwa bersejarah tersebut. Media yang dikembangkan peneliti juga diharapkan dapat menyampaikan pesan atau materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah mencerna materi yang diberikan oleh guru. Bentuk media ini dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menjadikan siswa tertarik belajar dan ada niatan untuk memperdalam pengetahuan materi yang disampaikan guru sehingga pengetahuan anak dapat ditingkatkan.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil dari uji kevalidan, kemenarikan dan keefektifan sebagai berikut.

1. Hasil presentase kevalidan produk yang diberikan oleh para ahli sebesar 87,3 %. Maka dapat dikatakan bahwa media miniatur peta masa penjajahan di Indonesia valid dan dapat digunakan
2. Tingkat keefektifan produk diukur menggunakan hasil tes yang diberikan pada akhir pembelajaran menggunakan media. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan, setelah dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal maka didapatkan angka 100%, maka dapat dikatakan media miniatur peta masa penjajahan layak dan bisa digunakan.

Tingkat kemenarikan media pembelajaran diukur menggunakan angket respon siswa. Angket respon siswa dihitung menggunakan rumus yang sudah ditentukan diperoleh rata-rata presentase sebesar 89.2%. Hal ini menunjukkan bahwa media minatur peta masa penjajahan di Indonesia yang dikembangkan sangat menarik dan dapat digunakan.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasnatan, Nurdin, M., & Efendi. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa pada Tema Alat Transportasi dengan Media Pembelajaran Miniatur di Kelas 1 SD Inpres 1 Tanamodindi. *Jurnal Kreatif Online*, Vol. 5, No. 4.
- Jumardi, Andi, & Siswanto, R. D. (2020). Workshop Peningkatan Profesionalisme Guru SD melalui Kompetensi Membuat Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol. 10, No. 2.

- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 2.
- Muliana, F. F. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Miniatur Siswa Kelas IV SD Negeri Kesugihan Kidul 01 Tahun 2019. *Jurnal Pancar: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar*, Vol. 4, No. 2.
- Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mutawariyah, S., & Mizan, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri 1 Tamanrejo Kabupaten Blora. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 5, No. 2.
- Nuraisyah, S., Sumardi, Giyartini, R., Muharram, M. R. W. (2021). Rancangan Prototype Flashcard Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Rumah Adat Jawa Barat di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 6, No. 1.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, W. B., & Yuliani, N. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Miniatur Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 7, No. 2.
- Trianto. (2008). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya.



© 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).