

Penerapan Media *Magic Map* dalam Proses Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Oleh

Lusi Handayani dan Amit Dana Ikamah

STIT Al Muslihuun Tlogo Blitar

Lusihandayani894@gmail.com

amitdanahikmah@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran dengan pola membaca dan menghafal pada pembelajaran tematik menjadikan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang memenuhi ketuntasan nilai minimum atau masih dibawah rata-rata. Apalagi di pembelajaran tematik lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta belajar sambil melakukan. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis dalam mengembangkan media pembelajaran *magic map* pada proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: a). Bagaimana penerapan media *magic map* pada pembelajaran tematik?. b). Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *magic map* dalam proses pembelajaran tematik ?

Tujuan penelitian pengembangan media *magic map* ini adalah untuk mengetahui penerapan produk pada pembelajaran serta untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *magic map* ini pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang memiliki 10 langkah dalam prosedur rancangan dan pengembangannya. Dalam penelitian ini mengadopsi 5 langkah prosedur dari Borg and Gall. Diantaranya : (1) Penelitian dan pengumpulan data (2) Perencanaan (3) Pengembangan format produk awal (4) Uji lapangan dan revisi produk (5) revisi produk akhir. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran IPS / TEMATIK kelas IV, sasaran uji coba produk adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 29 siswa. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *magic map* materi IPS tentang keberagaman budaya negeriku memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 89%, ahli materi mencapai 84%, dan ahli pembelajaran mencapai 87%. Nilai rata-rata pretest 66, dan posttestnya mencapai 91.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial*

Abstract

Learning with reading and memorizing patterns in thematic learning makes students feel bored and less motivated. This results in student learning outcomes not meeting the minimum completeness score or still below the average. Moreover, in thematic learning it emphasizes student-centered learning and learning by doing. This is the background of the author in developing magic map learning media in the learning process. The formulation of the problem in this study are: a). How is the application of magic map media to thematic learning? b). What are the student learning outcomes after using magic map media in the thematic learning process?

The purpose of this magic map media development research is to find out the application of products to learning and to find out student learning outcomes after using this magic map learning media in social science learning. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the type of development research using the Borg and Gall development model which has 10 steps in the design and development procedure. In this study adopted the 5 step procedure from Barg and Gall. Among them: (1) Research and data collection (2) Planning (3) Development of the initial product format (4) Field testing and product revision (5) final product revision. The subject of product assessment for the feasibility of instructional media is limited to 3 experts, namely media design experts, materials experts, and class IV IPS / THEMATIC learning experts. The results of research on the development of magic map learning media on social studies material about the cultural diversity of my country meet the valid criteria with the test results of media design experts reaching a validity level of 89%, material experts reaching 84%, and learning experts reaching 87%. The average pretest score is 66, and the posttest reaches 91.

Keywords: instructional Media, Social Science

Pendahuluan

Manusia membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Pada hakikatnya, pendidikan memiliki faktor utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan suatu nilai kehidupan yang di genggam kuat manusia. sebagai landasan kelangsungan kehidupan di masa depan.

Puncak dari adanya pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia dalam mengembangkan *kognitif, afektif, psikomotorik* dan sosial. *Kognitif* adalah upaya

untuk memperoleh, menata, dan menggunakan pengetahuan.¹ Dengan kata lain kognitif adalah mengetahui. Disamping itu ada afektif yang perlu dikembangkan. *Afektif* menurut Kratwohl adalah “ Tujuan-tujuan yang lebih mengutamakan pada perasaan, emosi, atau tingkat penerimaan atau penolakan”.² Sedangkan *psikomotorik* adalah salah satu ranah yang meliputi ketrampilan atau kemampuan melakukan sesuatu. Selain ketiga ranah, siswa perlu mengembangkan pendidikan dalam bidang sosial, karena manusia sendiri adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah integrasi dari sejarah, ilmu-ilmu sosial, humaniora untuk mempromosikan kompetensi kewarganegaraan. Ilmu Pengetahuan Sosial juga didefinisikan sebagai studi tentang hubungan sosial dan fungsi masyarakat, termasuk studi tentang interaksi antara manusia dan kelompok masyarakat.³ Di dalam Ilmu Pengetahuan Sosial ada banyak aspek yang dipelajari seperti halnya peristiwa sejarah, isu politik, kegiatan ekonomi, interaksi sosial, kenampakan alam, penemuan arkeologi, dan juga kebudayaan bangsa.

¹ Faizah,dkk, *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*, (Malang:UB Press, 2017), hlm.15

² Nunung Suryana Jamin, *Pengembangan Afektif Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), hlm. 14

³ Sekar Purbarini Kawuryan, *Literasi IPS SD*, (Yogyakarta : UNY press, 2018), cet 1, hlm.

Pembahasan

Media yang baik yaitu media yang bisa menyalurkan informasi ataupun pesan kepada siswa dalam suatu pembelajaran. Dengan menggunakan media akan memberikan manfaat antara lain : “pembelajaran dapat lebih menarik, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, serta peran guru berubah kearah yang positif ”. ⁴ Selain memberikan manfaat atau keuntungan media juga mempunyai kekurangan seperti halnya guru harus mempunyai kreatifitas dalam membuat media, membutuhkan biaya serta tenaga, dan sebagian media hanya bisa digunakan dalam satu kali pakai. Untuk mengurangi hal tersebut, didalam membuat media guru harus bisa memilih media yang murah, praktis, efisien, serta bisa dipakai berulang kali.

Media yang baik juga mampu memberikan motivasi serta dorongan kepada siswa untuk selalu aktif didalam pembelajaran. Dengan demikian, minat seorang siswa akan meningkat sehingga hasil belajar Siswa akan maksimal dari sebelumnya. media *magic map* akan menjadi stimulus terhadap siswa saat pembelajaran berlangsung serta mendapatkan respon yang baik bagi siswa. Jika dilihat dari pengelompokannya media ini termasuk kedalam media visual yaitu media yang bisa dilihat dengan menggunakan indera penglihatan (mata).

Pada tahap ini, peneliti melakukan desain produk yang disesuaikan dengan kebutuhan media yang akan digunakan. Desain awal produk yang dijadikan konsep pengembangan produk yang dibuat peneliti dimulai dengan menentukan tema, membuat desain peta budaya Indonesia, desain kartu dan *spinning*. Desain awal peta Indonesia menggunakan aplikasi Coreldraw X7 dengan desain pemilihan warna hitam pada setiap provinsinya. Desain kartu di buat menggunakan Microsoft Word. Desain awal dari media yang didesain oleh peneliti adalah sebagai berikut.

⁴ *Ibid*,....hlm. 9-10



Gambar 1. 1 Desain Peta Indonesia

PERTANYAAN

Nama Rumah adat Sumatra Utara adalah



PERTANYAAN

Alat musik yang digunakan didaerah Bengkulu disebut...



Gambar 1. 2 Desain Kartu Kuis

Tirukan gerak dasar tangan dalam tari sesuai gambar dengan hitungan hitungan 2 x 8!



Tirukan gerak dasar tangan dalam tari sesuai gambar dengan hitungan hitungan 2 x 8!



Gambar 1. 3 Kartu Tantangan



Gambar 1. 4 Bonus Bintang



Gambar 1. 5 Kartu Reward



Gambar 1. 6 Spinning Wheel

Komponen-komponen dari pengembangan media “*Magic Map*” ini adalah sebagai berikut:

1. Peta Indonesia dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah media visual dua dimensi yang di desain menggunakan aplikasi Coreldraw X7 berukuran 150 x 60 cm dibuat berbentuk cetak seperti papan.
2. Kartu kuis merupakan media visual dua dimensi yang didalamnya terdapat pertanyaan terkait budaya di Indonesia. Kartu kuis dicetak dengan ukuran 9 cm x 6 cm.
3. Kartu tantangan merupakan media dua dimensi yang didalamnya terdapat sebuah tantangan bagi siswa yang belum bisa menjawab kuis. Kartu tantangan ini berukuran sama seperti kartu kuis yaitu 9 x 6 cm.
4. Kartu bonus merupakan media visual dua dimensi dengan bentuk bintang yang diberikan kepada siswa apabila berhasil menjawab kuis.
5. Kartu reward merupakan media visual dua dimensi dengan ukuran sama seperti kartu yang lain. Kartu ini diberikan kepada siswa yang berhasil mengumpulkan tiga bonus.
6. *Spinning wheel* merupakan media visual tiga dimensi yang dicetak dengan ukuran diameter 49 cm. *Spinning wheel* ini memiliki 4 warna pada bagian papannya.

A. Hasil Pengujian Pertama

Setelah pembuatan produk selesai, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian pertama kepada validasi ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran. Berikut adalah penjelasan hasil pengujian pertama dari pengembangan produk pembelajaran:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap peta budaya Indonesia ini dilakukan oleh ahli materi yaitu, Risalatur Rokhmah, M.Pd. Validasi tahap pertama meliputi tiga aspek yaitu aspek ketepatan materi, aspek kejelasan materi dan aspek cakupan materi. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut dikonversikan menjadi data kuantitatif dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5.

Validasi tahap pertama ini dilakukan pada hari Senin tanggal 26 April 2021. Adapun hasil validasi materi tahap pertama oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Data Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No	Aspek Penilaian	Srt	smt	p	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian materi dengan indikator yang dikembangkan.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
4.	Media pembelajaran <i>Magic Map</i> ini sesuai dengan materi keragaman budaya negriku.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5.	Media <i>Magic Map</i> ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik.	4	5	80%	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Pertanyaan yang digunakan pada media <i>Magic Map</i> ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian

7.	Kejelasan jawaban-jawaban pada media <i>Magic Map</i> .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media <i>Magic Map</i> .	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
9.	Kesesuaian materi dengan aturan permainan.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
10.	Ketepatan pemilihan soal.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
11.	Kelengkapan materi yang diberikan pada media <i>Magic Map</i> .	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
Jumlah		37	55	67%	Cukup Valid	Perlu Revisi Sebagian

Keterangan :

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang dapat tercapai

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{37}{55} \times 100$$

$$Valpro = 67 \%$$

Tabel 1, menunjukkan hasil penilaian ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Magic Map*. Menyatakan valid, pada poin 1, 2, 4, dan 7. Sedangkan menyatakan cukup valid pada poin 3, 5, 6, 8, 10, dan 11. Sedangkan menyantakan kurang valid pada poin 9 saja. Melihat masih ada kekurangan pada poin 9 yaitu kesesuaian materi dengan aturan permainan, maka 1 poin itu perlu adanya sebuah revisi. Apabila revisi telah selesai maka, hasil revisi diserahkan kepada ahli materi untuk diuji kembali kevalidannya.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media yaitu bapak Suhendrianto, M.Pd. berupa media pembelajaran tiga dimensi *Magic map*. Validasi

ini dilakukan pada tanggal 15 April 2021 dengan memberikan tanda centang pada skor penilaian.

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media dan desain grafis diajukan melalui metode kuisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Data Hasil Validasi Media Tahap Pertama

No	Aspek Penilaian	Srt	Smt	p	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain media <i>Magic Map</i> sesuai dengan isi materi dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
2.	Tampilan media <i>Magic Map</i> menarik dan sesuai dengan materi keragaman budaya negeriku.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
3.	Media <i>Magic Map</i> dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
4.	Ukuran panjang dan lebar media <i>Magic Map</i> sesuai dengan ukuran peserta didik.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
5.	Warna gambar pada media <i>Magic Map</i> menarik minat peserta didik.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
6.	Bahan pembuatan media <i>Magic Map</i> terbuat dari bahan yang aman dan tahan lama.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
7.	Tampilan cara penggunaan sangat menarik minat peserta	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian

	didik dan mudah difahami peserta didik.					
8.	Media <i>Magic Map</i> dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
9.	Kesederhanaan (Rapi, teratur dan tidak terdapat objek latar belakang yang mengganggu).	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
10.	Bentuk dan ukuran media terlihat memadai untuk digunakan.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
11.	Pemilihan komposisi warna tepat .	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
12.	Gambar-gambar pada media <i>Magic Map</i> terlihat jelas.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
13.	Tampilan cover dan isi pada buku panduan media <i>Magic Map</i> menarik minat peserta didik.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
14.	Ukuran Font pada buku panduan media <i>Magic Map</i> tepat dan sesuai dengan peserta didik.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
15.	Tampilan warna pada buku panduan media <i>Magic Map</i> ini menarik peserta didik.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
16.	Ukuran buku panduan media <i>Magic Map</i> ini tepat.	2	5	40%	Kurang Valid	Perlu Revisi
Jumlah		40	80	50%	Cukup Valid	Revisi Sebagian

Keterangan :

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang dapat tercapai

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{40}{80} \times 100$$

$$Valpro = 50 \%$$

Tabel 2, menunjukkan hasil penilaian ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Magic Map*. Data diatas menunjukkan cukup valid pada poin 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, dan 9. Sedangkan menyantakan kurang valid pada poin 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, dan 16. Melihat masih ada beberapa kekurangan, maka perlu adanya sebuah revisi sesuai saran dan komentar yang kemudian diuji kembali kevalidannya.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV UPT SD Negeri Tegalasri 02 Wlingi adalah berupa media pembelajaran yaitu media magic map. Paparan deskriptif hasil validasi guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus tematik kelas IV materi keragaman budaya menggunakan media magic map yang diajukan melalui metode kuisisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Tahap Pertama

No	Butir Pertanyaan	srt	smt	p	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Bagaimana kesesuaian SK/KD pada media pembelajaran ?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Bagaimana kesesuaian indikator dengan media pembelajaran ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
3	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

4	Bagaimana kejelasan paparan media pembelajaran ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
5	Bagaimana materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
6	Bagaimana kegiatan pembelajaran pada media magic map sesuai dengan lingkungan siswa ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
7	Bagaimana ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan mudah dibaca ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
8	Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
9	Bagaimana kesesuaian penjelasan petunjuk penggunaan dengan teknik penggunaan media pembelajaran ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
10	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media pembelajaran ?	3	5	80%	Valid	Tidak Revisi
11	Apakah latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi ?	3	5	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
Jumlah		33	55	60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian

Keterangan :

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang dapat tercapai

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{33}{55} \times 100$$

$$Valpro = 60 \%$$

Tabel 3, menunjukkan hasil penilaian ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Magic Map*. Data diatas

menunjukkan cukup valid pada poin 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 11. Sedangkan menyantakan valid terdapat pada poin 1, 3, dan 10. Melihat masih ada beberapa kekurangan, maka perlu adanya sebuah revisi yang kemudian diuji kembali kevalidannya pada pembelajaran.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Untuk mengetahui kelayakan serta kevalidan media pembelajaran magic map maka diperlukan sebuah pengujian media yang diambil dari pengisian kuisioner dengan angket yang diberikan kepada sasaran penelitian, yaitu peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Tegalsri 02 serta melakukan pengujian hasil belajar dan observasi terhadap peserta didik.

a) Angket Siswa

Angket siswa ini diberikan kepada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Tegalsri 02 sebagai responden atau subyek penelitian setelah melakukan pengujian selesai. Angket ini digunakan untuk mengetahui nilai kelayakan media pembelajaran magic map. Adapun nama siswa sebagai responden adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Data Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Tegalsri 02 sebagai Responden

Responden	Nama	Kode
1	Adita Kusuma	X1
2	Aditia Maulana Saputra	X2
3	Andri Teguh Saputra	X3
4	Aulia Agustina	X 4
5	Brigita Andistya Pitriana	X 5
6	Brina Dwi Janesti	X 6
7	Cantika Meca Permatasari	X 7
8	Danish Indra Dwinata	X 8
9	Destya Aulia Prastiwi	X 9
10	Devi Ayu Natalia	X 10
11	Diana Meitasari	X 11
12	Diva Soraya Ramadhani	X 12
13	Kefin Ananda Wilis	X 13
14	Leony Karen Agata	X 14
15	Meti Amelia	X 15

16	Mochamad Iqbal Kurniadi	X 16
17	Mohamad Aldi Syahputra	X 17
18	Monika	X 18
19	Muchamad Rafki Pratama	X 19
20	Nabila Nurul Septiana	X 20
21	Neilisa Tri Wulandari	X 21
22	Panji Okta Wardana	X 22
23	Rendi Nadilan Prasetya	X 23
24	Rendi Tiyan Prasetyo	X 24
25	Rido Ananta	X 25
26	Rindi Vanesa	X 26
27	Rindu Vanesa	X 27
28	Vivi Indah Ramadhani	X 28
29	Yuananda Zakia Avif Nuriski	X 29

Dari data siswa diatas ada 29 responden yang mengisi angket. Berikut adalah tabel instrumen hasil uji coba terhadap peserta didik melalui angket :

Tabel 5 Data Hasil Kuiseoner Angket Tahap Pertama

No	Pernyataan	Ya	P
1.	Dengan adanya media <i>magic map</i> membuat saya ingin terus IPS materi belajar keragaman budaya negeriku.	27	93%
2.	Dengan adanya media <i>magic map</i> , saya ingin mempelajari IPS materi keragaman budaya yang belum diberikan guru di sekolah.	28	97%
3.	Dengan adanya media <i>magic map</i> , saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal sulit yang berhubungan dengan IPS.	25	86%
4.	Dengan adanya media <i>magic map</i> , saya ingin mempelajari materi keragaman budaya yang lebih mendalam.	28	97%
5.	Dengan media <i>magic map</i> , saya ingin mengerjakan latihan-latihan soal tentang keragaman budaya di Indonesia	28	97%
6.	Dengan adanya media <i>magic map</i> , saya merasa rugi jika tidak belajar IPS tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya	28	97%
7.	Saya yakin dengan adanya media <i>magic map</i> , saya dapat	27	93%

	menguasai pelajaran IPS meskipun pelajaran IPS dianggap membosankan		
8.	Dengan adanya media <i>magic map</i> , saya semakin rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	28	97%
9.	Saya yakin dengan adanya media <i>magic map</i> , saya mudah memahami materi keragaman budaya sehingga IPS sangat bermanfaat untuk masa depan saya	28	97%
10.	Saya senang karena nilai saya meningkat setelah belajar menggunakan media <i>magic map</i>	27	93%
11.	Saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar IPS saat guru memberikan pujian atas usaha saya mempelajari keragaman budaya menggunakan media <i>magic map</i> .	28	97%
12.	Saya tidak merasa bosan jika dalam pembelajaran keragaman budaya menggunakan media <i>magic map</i> .	28	97%
13.	Dengan adanya media dan bimbingan guru dalam menyelesaikan latihan soal, membuat saya lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal menggunakan media <i>magic map</i> .	29	100%
14.	Saya lebih mudah memahami materi keragaman budaya saat guru menjelaskannya menggunakan media <i>magic map</i> .	28	97%
15.	Saya lebih mudah memahami materi keragaman budaya saat guru menjelaskan materi tersebut diselingi dengan permainan menggunakan media <i>magic map</i> .	27	93%

Tabel 5, menunjukkan bahwa responden atau subjek sasaran telah memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran *magic map*. Dari data tersebut telah terlihat bahwa sebagian besar peserta didik telah termotivasi untuk belajar ilmu pengetahuan sosial pada materi keragaman budaya sehingga media *magic map* layak untuk digunakan.

b) Pretest dan posttest

Berikut ini adalah data hasil uji coba lapangan melalui pretest dan posttest siswa kelas IV UPT SD Negeri Tegalasri 02:

Tabel 6 Hasil pretest dan posttest siswa kelas IV

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Adita Kusuma	60	100
2	Aditia Maulana Saputra	70	80
3	Andri Teguh Saputra	65	90
4	Aulia Agustina	65	80
5	Brigita Andistya Pitriana	70	95
6	Brina Dwi Janesti	60	85
7	Cantika Meca Permatasari	60	90
8	Danish Indra Dwinata	60	90
9	Destya Aulia Prastiwi	75	95
10	Devi Ayu Natalia	70	95
11	Diana Meitasari	70	85
12	Diva Soraya Ramadhani	60	90
13	Kefin Ananda Wilis	60	85
14	Leony Karen Agata	70	90
15	Meti Amelia	75	100
16	Mochamad Iqbal Kurniadi	65	90
17	Mohamad Aldi Syahputra	70	90
18	Monika	65	95
19	Muchamad Rafki Pratama	65	95
20	Nabila Nurul Septiana	65	80
21	Neilisa Tri Wulandari	70	100
22	Panji Okta Wardana	60	95
23	Rendi Nadilan Prasetya	65	95
24	Rendi Tiyan Prasetyo	60	80
25	Rido Ananta	65	80
26	Rindi Vanesa	75	100
27	Rindu Vanesa	70	100
28	Vivi Indah Ramadhani	70	90
29	Yuananda Zakia Avif Nuriski	65	95
Rata-rata		66	91

Berdasarkan data hasil pretest dan posttest siswa kelas IV UPT SD Negeri Tegalsari 02, terlihat jelas bahwa hasil sebelum dan sesudah menggunakan media sangat berbeda. Hasil sebelum menggunakan media masih dibawah rata-rata, sedangkan hasil setelah menggunakan media lebih meningkat karena siswa sendiri termotivasi dan lebih mudah dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia.

c) Observasi

Observasi pada tahap pertama ini dilakukan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media magic map dengan mengamati sikap ataupun tindakan peserta didik selama pembelajaran. Adapun untuk hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Observasi

No	Kode	Butir Pertanyaan				Jumlah	Total Maksimal
		1	2	3	4		
1	X1	3	2	3	3	11	16
2	X2	4	3	3	2	12	16
3	X3	3	4	3	4	14	16
4	X 4	2	3	4	3	12	16
5	X 5	3	2	3	4	12	16
6	X 6	2	3	3	2	10	16
7	X 7	4	2	2	3	11	16
8	X 8	3	4	3	2	12	16
9	X 9	3	2	4	3	12	16
10	X 10	3	2	3	4	12	16
11	X 11	3	3	3	3	12	16
12	X 12	2	2	3	3	10	16
13	X 13	3	3	3	4	13	16
14	X 14	2	2	3	3	10	16
15	X 15	3	2	3	3	11	16
16	X 16	4	2	3	3	12	16
17	X 17	3	2	3	2	10	16
18	X 18	3	3	2	4	12	16

19	X 19	2	3	4	2	11	16
20	X 20	4	2	3	3	12	16
21	X 21	2	3	3	3	11	16
22	X 22	2	3	2	3	10	16
23	X 23	3	4	3	3	13	16
24	X 24	3	2	2	3	10	16
25	X 25	3	2	4	3	12	16
26	X 26	2	3	3	3	11	16
27	X 27	3	2	4	3	12	16
28	X 28	3	3	2	4	12	16
29	X 29	3	2	3	3	11	16
Jumlah						333	464

d) Wawancara

Dalam uji coba media magic map ini peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa responden, yaitu kepada wali kelas IV dan kepada ibu kepala sekolah. Dalam hal ini responden memiliki argumen bahwa media magic map memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi.

Ibu Liayati, S.Pd.I selaku kepala sekolah UPT SD Negeri Tegalasri 02, memaparkan bahwa, “Media magic map ini sangat membantu siswa kelas IV dalam belajar keragaman budaya Indonesia. Anak-anak juga sangat antusias dalam belajarnya serta lebih aktif dalam pembelajaran”.⁵

Sedangkan menurut bapak Sugeng Witana selaku wali kelas IV memaparkan bahwa, “Media magic map layak untuk digunakan dan diterapkan untuk mempelajari ilmu pengetahuan sosial yang memang siswa harus banyak membaca dan menghafal, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia”.⁶

Jadi berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, maka media magic map sangat membantu dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia khususnya di kelas IV.

B. Revisi Produk

⁵ Liayati, S.Pd.I, Kepala Sekolah UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara pribadi, Blitar, 31 Mei 2021.

⁶ Sugeng Witana, Guru Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara pribadi, Blitar, 31 Mei 2021.

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Ahli materi pada uji coba validasi ini adalah ibu Risalatur Rokhmah, M.Pd. yaitu, dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Muslihuun. Beliau banyak memberikan wawasan dan juga masukan pada materi media pembelajaran *magic map* ini. Pada validasi materi ini, menurut Beliau ada beberapa yang perlu direvisi yaitu diantaranya:

- a) Mentematikkan materi media dengan materi yang lain.
- b) Menambahkan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada media.
- c) Konsep materi pada media pembelajaran perlu diperhatikan.

Dalam validasi ini lebih ditekankan kepada mentematikkan dengan materi yang lain serta menambahkan soal HOTS pada media. Sehingga pada media *magic map* ini cukup valid sehingga layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran terlebih dahulu.

2. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media Pembelajaran





Ahli media pembelajaran *magic map* pada penelitian ini adalah bapak Suhendrianto, M.Pd. yang mana beliau memberikan komentar dan saran yang mendukung atas pengembangan media pembelajaran *magic map* ini. Pada ahli desain ini, beliau memberikan saran sebagai berikut:

- a) Aturan permainan masih banyak yang diperbaiki, beberapa harus dirubah supaya peserta didik lebih aktif dalam permianan.
- b) Desain papan dan bentuknya perlu direvisi
- c) Soal pada media perlu didesain ulang.
- d) Desain pada buku panduan perlu diatur ulang.

Dengan adanya saran dan komentar dari ahli media pembelajaran, maka media pembelajaran *magic map* ini direvisi kembali oleh peneliti sehingga hasil yang diperoleh benar-benar valid serta layak untuk uji coba lapangan. Berikut adalah gambar tabel media pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi.

Tabel 8 Gambar Hasil Media Pembelajaran Magic Map Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
----	----------------	----------------

1.		
2.		

3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Menurut ahli pembelajaran, media pembelajaran magic map ini sangatlah mendukung jalannya pembelajaran. Karena memang pada pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah menggunakan media pembelajaran sejenis magic map ini. Sehingga ketika peserta didik diberikan media pembelajaran magic map ini merasa menemukan gaya belajar baru, asik, dan menyenangkan.

Ahli pembelajaran pada media pembelajaran magic map ini adalah guru praktisi lapangan yang merupakan guru kelas IV dari UPT SD Negeri Tegalsari 02. Beliau adalah Sugeng Witana yang merupakan guru kelas IV UPT SD Negeri Tegalsari 02.

Beliau tidak memberikan banyak saran mengenai media yang peneliti kembangkan. Pada angket beliau hanya menuliskan “Cukup sesuai pemanfaatan media pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV”. Maka dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah valid dan tidak ada revisi.

4. Revisi Produk dari Uji Lapangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa data yaitu siswa merasa gembira ketika menggunakan media pembelajaran magic map ini. Bahkan saat pembelajaran selesai beberapa siswa meminta untuk mengulangi pembelajaran lagi di lain waktu.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan merasa rugi ketika dia tidak menggunakan media pembelajaran magic map. Terdapat beberapa siswa yang mengatakan bahwa “Bu, besok kesini lagi ya. Belajar seperti ini lagi.”

Begitulah kiranya perkataan tersebut.

Dari pernyataan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran magic map di katakan valid dan layak tanpa perlu revisi karena adanya respon dan tanggapan siswa yang sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran magic map.

C. Hasil Pengujian Tahap Kedua

Setelah pengujian tahap pertama serta revisi produk selesai maka, peneliti melakukan proses pengujian tahap kedua dengan prosedur sama dengan pengujian tahap pertama. Berikut adalah penjelasan hasil pengujian tahap kedua dari pengembangan produk pembelajaran:

1. Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

Pada tahap kedua ini peneliti melakukan validasi dengan ahli validator yang sama yaitu ibu Risalatur Rokhmah, M.Pd. pada tanggal 23 Mei 2021. Validasi ini masih sama dengan instrumen pada validasi pertama. Adapun hasil validasi materi tahap kedua oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Data Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

No	Aspek Penilaian	Srt	smt	p	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian materi dengan indikator yang dikembangkan.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4.	Media pembelajaran <i>Magic Map</i> ini sesuai dengan materi keragaman budaya negriku.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5.	Media <i>Magic Map</i> ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

6.	Pertanyaan yang digunakan pada media <i>Magic Map</i> ini sudah jelas dan mempermudah pemahaman siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7.	Kejelasan jawaban-jawaban pada media <i>Magic Map</i> .	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media <i>Magic Map</i> .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9.	Kesesuaian materi dengan aturan permainannya.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10.	Ketepatan pemilihan soal.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Kelengkapan materi yang diberikan pada media <i>Magic Map</i> .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		46	55	84%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang dapat tercapai

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{46}{55} \times 100$$

$$Valpro = 84 \%$$

Tabel 8, menunjukkan hasil penilaian ahli materi pada tahap validasi kedua terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Magic Map*. Hasil diatas menunjukkan bahwa media magic map menurut ahli materi sudah valid dan tidak perlu melakukan revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi tahap kedua ini dilakukan oleh bapak Suhendrianto, M.Pd. pada tanggal 28 Mei 2021. Adapun hasil validasi tahap kedua setelah melakukan revisi produk dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9 Data Hasil Validasi Media Tahap Kedua

No	Aspek Penilaian	Srt	Smt	p	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain media <i>Magic Map</i> sesuai dengan isi materi dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Tampilan media <i>Magic Map</i> menarik dan sesuai dengan materi keragaman budaya negeriku.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3.	Media <i>Magic Map</i> dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Ukuran panjang dan lebar media <i>Magic Map</i> sesuai dengan ukuran peserta didik.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Warna gambar pada media <i>Magic Map</i> menarik minat peserta didik.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6.	Bahan pembuatan media <i>Magic Map</i> terbuat dari bahan yang aman dan tahan lama.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7.	Tampilan cara penggunaan sangat menarik minat peserta didik dan mudah difahami peserta didik.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

8.	Media <i>Magic Map</i> dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Kesederhanaan (Rapi, teratur dan tidak terdapat objek latar belakang yang mengganggu).	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10.	Bentuk dan ukuran media terlihat memadai untuk digunakan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Pemilihan komposisi warna tepat .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
12.	Gambar-gambar pada media <i>Magic Map</i> terlihat jelas.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
13.	Tampilan cover dan isi pada buku panduan media <i>Magic Map</i> menarik minat peserta didik.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
14.	Ukuran Font pada buku panduan media <i>Magic Map</i> tepat dan sesuai dengan peserta didik.	5	5	100%	Valid	Tidak Revisi
15.	Tampilan warna pada buku panduan media <i>Magic Map</i> ini menarik peserta didik.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
16.	Ukuran buku panduan media <i>Magic Map</i> ini tepat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		71	80	89%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

$Valpro$ = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang dapat tercapai

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{71}{80} \times 100$$

$$Valpro = 89\%$$

Tabel 4.14, menunjukkan hasil penilaian ahli media tahap kedua terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Magic Map*. Data diatas menunjukkan bahwa media sudah valid dan layak untuk diuji cobakan.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Setelah uji validasi media tahap kedua selesai, maka peneliti melakukan uji coba terhadap ahli pembelajaran yang kedua. Adapun hasil uji coba validasi ahli pembelajaran yang kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Tahap Kedua

No	Butir Pertanyaan	srt	smt	p	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Bagaimana kesesuaian SK/KD pada media pembelajaran ?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Bagaimana kesesuaian indikator dengan media pembelajaran ?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?	5	5	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Bagaimana kejelasan paparan media pembelajaran ?	4	5	80%	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Bagaimana materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?	5	5	100%	Cukup Valid	Tidak Revisi
6	Bagaimana kegiatan pembelajaran pada media magic map sesuai dengan lingkungan siswa ?	4	5	80%	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Bagaimana ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100%	Cukup Valid	Tidak Revisi

	dan buku panduan mudah dibaca ?					
8	Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan ?	4	5	80%	Cukup Valid	Tidak Revisi
9	Bagaimana kesesuaian penjelasan petunjuk penggunaan dengan teknik penggunaan media pembelajaran ?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media pembelajaran ?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
11	Apakah latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi ?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		48	55	87%	Sangat Valid	Tidak Revisi

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{48}{55} \times 100$$

$$Valpro = 87 \%$$

Tabel 10, menunjukkan hasil penilaian ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran *Magic Map* pada tahap kedua yaitu 87% yang artinya media *magic map* pada tahap ini memiliki kriteria sangat valid dan layak untuk uji coba tanpa revisi. Jadi berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa media sudah memenuhi tingkat kevalidan sehingga tidak perlu untuk revisi.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah pengujian selesai, peneliti melakukan uji coba kedua pada sasaran yaitu peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Teglasri 02. Adapun hasil pengujiannya adalah siswa merasakan kepuasan serta lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran. Seperti tahap pertama sudah ada beberapa siswa yang tertarik untuk melakukan pembelajaran dengan media *magic map* ini. Di tahap kedua ini lebih banyak siswa yang tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Seperti yang disampaikan oleh Rindu Vanesa bahwa “Pembelajaran dengan media magic map sangat menyenangkan, karena pembelajaran tidak membosankan yang hanya membaca saja”.⁷

Mochamad Iqbal Kurniadi juga mengatakan bahwa “Pembelajaran dengan media magic map membuat saya lebih paham dan mudah untuk menghafal keragaman budaya, sebab gaya belajar yang berbeda dari sebelumnya”.⁸

Jadi pada tahap kedua ini, peserta didik lebih termotivasi untuk belajar karena gaya belajar yang berbeda dengan sebelumnya. Peserta didik yang lain juga lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar pada tahap kedua lebih meningkat yaitu dengan rata-rata

D. Revisi Produk

Berdasarkan uji coba lapangan mendapatkan kategori valid artinya media sudah layak dan para siswa senang serta menerima adanya media ini, maka dalam hal ini tidak ada revisi terhadap produk. Dengan demikian produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba pada tahap selanjutnya.

E. Penyempurnaan Produk

Hasil yang didapat pada penelitian media pembelajaran magic map ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dibuat bernama magic map.
2. Sasaran dari media magic map ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri Tegalasri 02.
3. Isi dari media ini adalah materi tentang keragaman budaya negeriku.
4. Media magic map ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS secara berkelompok.
5. Media setelah diujicobakan memberikan dampak antara lain:
 - a) Memberi rasa senang dan memotivasi serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar ilmu pengetahuan sosial.
 - b) Meningkatkan pengetahuan serta pemahaman siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia.
 - c) Memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai budaya Indonesia

⁷ Rindu Vanesa, siswi kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara pribadi, Blitar, 04 Juni 2021

⁸ Mochamad Iqbal Kurniadi siswa kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara pribadi, Blitar, 04 Juni 2021

Media pembelajaran magic map telah melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli pembelajaran IPS, serta uji coba lapangan. Hasil validasi ahli materi, ahli media, validasi ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, serta uji coba lapangan memperoleh kategori layak sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keragaman budaya negeriku. Hasil akhir media magic map dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.7 Hasil Media Magic Map



F. Pembahasan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media magic map pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV UPT SD Negeri Tegalsari 02. Pengembangan media magic map diharapkan dapat digunakan siswa sebagai media belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media magic map pada mata pelajaran ilmu pengetahuan soail yang layak bagi siswa kelas IV UPT SD Negeri Tegalsari 02. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, kelayakan produk diperoleh melalui data uji coba yang diperoleh menggunakan instrumen angket, komentar dan saran.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba, guna untuk memperoleh penilaian, komentar dan saran, sehingga media magic map layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS khususnya tentang keragaman budaya negeriku. Uji kelayakan produk terbagi ke dalam beberapa tahap yaitu, 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap validasi ahli pembelajaran IPS, 4) tahap uji coba lapangan.

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan untuk menilai 3 aspek yaitu, aspek ketepatan materi, aspek kejelasan materi dan aspek cakupan materi. Hasil validasi tahap I secara keseluruhan memperoleh kategori "Cukup Layak". Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap II. Penilaian tahap II

mengalami peningkatan yaitu memperoleh kategori “Sangat Layak”. Ahli materi sudah tidak memberikan komentar dan saran perbaikan, sehingga materi pada media magic map yang dikembangkan layak tanpa revisi.

Validasi ahli media meliputi 5 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media, yaitu aspek fisik, aspek pemanfaatan, aspek ilustrasi gambar, aspek warna dan aspek tulisan. Validasi ahli media dilakukan melalui 2 tahap. Hasil penilaian tahap I memperoleh kategori “Cukup Layak”. Hasil penilaian tersebut terdapat beberapa komentar dan saran untuk perbaikan media magic map. Setelah produk direvisi maka langkah selanjutnya produk divalidasi kembali. Hasil validasi tahap II mengalami peningkatan yaitu memperoleh kategori “Sangat Layak”.

Validasi oleh ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dilakukan melalui dua tahap. Hasil penilaian tahap I yaitu “cukup layak”. Maka peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar. Selanjutnya dilakukan validasi II dengan hasil “Sangat layak”.

Dengan demikian media magic map dinyatakan layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada pengguna. Tahap uji coba dilaksanakan 2 tahap yaitu uji coba awal dalam skala kecil dan uji coba kedua dengan skala besar.

Berdasarkan uji coba lapangan awal memperoleh kategori “Layak”, pada tahap ini tidak ada revisi. Siswa merasa senang dalam menggunakan media magic map. Kemudian uji coba ke II memperoleh kategori “Sangat Layak”, sehingga tidak ada revisi pada tahap ini. Siswa sangat antusias dalam menggunakan media magic map. Pelaksanaan uji coba tidak mengalami kendala dan respon para siswa sangat baik, mereka senang dan antusias dalam menggunakan media magic map.

Setiap selesai uji coba, siswa diberi angket untuk penilaian produk dan soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman siswa. Hasil post test dari 29 siswa dengan nilai rata-rata 80. Menurut pendapat para siswa, magic map ini mudah digunakan, pembelajaran lebih menyenangkan atau menarik, sehingga mudah memahami materi.

Sedangkan pendapat dari guru kelas IV tentang media magic map yaitu pembelajaran lebih menarik, dan waktu yang diperlukan untuk mempelajari materi ini menjadi lebih singkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media magic map layak sebagai media untuk membantu proses

pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya materi tentang keragaman budaya negeriku

Penutup

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba media pembelajaran magic map ini dapat disimpulkan diantaranya:

1. Penerapan media magic map pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya materi keragaman budaya negeriku dilakukan pada kelas IV UPT SD Negeri Tegalasri 02. Penerapan media ini menggunakan sistem berkelompok dalam pembelajarannya. Dengan adanya media ini siswa akan lebih aktif dalam berkomunikasi serta aktif dalam bekerja sama dengan kelompoknya. Kelompok yang berhasil menuntaskan kuis maka kelompok berhak mendapatkan kartu bonus. Media ini memberikan dampak terhadap peserta didik, yaitu memotivasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi keragaman budaya, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar lebih meningkat. Media ini mendapat respon baik dari peserta didik yang mana peserta didik lebih tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan uji coba yang dilakukan, hasil belajar peserta didik khususnya siswa UPT SD Negeri Tegalasri 02 lebih meningkat dari sebelumnya. Mereka juga lebih antusias karena rasa nyaman dan gaya belajar yang baru menjadikan pemahaman siswa serta minat belajar lebih meningkat. Dalam uji coba lapangan, nilai peserta didik memenuhi ketuntasan dari hasil belajar sebelumnya yaitu mencapai rata-rata 66. Sedangkan setelah menggunakan media *magic map* hasil belajar mencapai rata-rata 91, sehingga media *magic map* layak digunakan. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest*.

Daftar pustaka

Faizah,dkk, *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*, (Malang:UB Press, 2017)

Nunung Suryana Jamin, *Pengembangan Afektif Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020)

Sekar Purbarini Kawuryan, *Literasi IPS SD*, (Yogyakarta : UNY press, 2018), cet 1

Liayati, S.Pd.I, Kepala Sekolah UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara pribadi,
Blitar, 31 Mei 2021.

Sugeng Witana, Guru Kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara pribadi,
Blitar, 31 Mei 2021.

Rindu Vanesa, siswi kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara pribadi, Blitar,
04 Juni 2021

Mochamad Iqbal Kurniadi siswa kelas IV UPT Sekolah Dasar Negeri Tegalasri 02, wawancara
pribadi, Blitar, 04 Juni 2021