



## Pengembangan Media Petaya Berbasis Saintifik Tema Indahny Keberagaman di Negeriku Kelas IV SD

Indah Puspita<sup>1</sup>, Nila Lestari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: indahpuspita5139@gmail.com<sup>1</sup>, nilalestari@umnaw.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media PETAYA Berbasis Pendekatan Saintifik Tema Indahny Keberagaman di Negeriku. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dan belum adanya pengembangan Peta Budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) pengembangan media PETAYA pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD (2) meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media PETAYA pada pembelajaran tema 7 indahny keberagaman dinegeriku untuk kelas IV SD Swasta Agung Persada. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Devloment*). Serta dalam proses pengumpulan data menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) namun penelitian ini hanya sampai pada tahap (*Development*) media PETAYA yang telah dikembangkan ini di Validasi oleh beberapa Ahli memberikan komentar dan saran mengenai media PETAYA yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi mendapatkan skor nilai 87% dan dinyatakan valid, validasi ahli media mendapatkan skor 84% dan dinyatakan valid, validasi respon guru mendapatkan skor nilai 94% dan dinyatakan valid dan dilaksanakan oleh dua tahap. Dari yang dilakukan, hasil penilaian ahli materi, ahli media dan respon guru memberikan penilaian bahwa media PETAYA pada pembelajaran tematik indahny keberagaman di negeriku yang dikembangkan sudah valid dan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media PETAYA, Saintifik, Keberagaman.

### Abstract

*This study aims to describe student learning outcomes after using the Word Square Type Cooperative Learning learning model and can be used as a reference in an effort to improve learning activities, especially in thematic learning with the theme of the beauty of my country's diversity in the fourth grade of SD Negeri 103100 Gumbot, Dolok District. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were the fourth grade students of SD Negeri 103100 Gumbot, Dolok District for the academic year 2021/2022, totaling 16 students, consisting of 10 female students and 6 male students. This research was conducted in two cycles. Data collection techniques using tests and observations. The research instruments are test questions and observation sheets. The results of this study indicate that the Word Square Type Cooperative Learning learning model can improve thematic learning outcomes of the theme of the beauty of my country's diversity in the fourth grade of SD Negeri 103100 Gumbot, Dolok District. This can be proven in Pre-cycle or Pre-test the average value of students is 66.8 with a percentage of completeness 31.25 Cycle I the average value of students' ability to understand the material being studied is given in Cycle I with an average value of 73.8 with the percentage of completeness 56.29% and increased in Cycle II with an average value of 84.1 with the percentage of learning completeness 93.75%.*

**Keywords:** PETAYA Media, Scientific, Diversity.

## 1. Pendahuluan

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Seperti

yang dikutip dalam jurnal *Research, Society and Developmen* berikut “*In this modern era, technology develops in various field, such as education, including at the basic education level*” di era modern ini, teknologi berkembang diberbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat dasar (Hidayat dkk, 2021).

Pendidikan merupakan interaksi dalam lingkungan tertentu antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan berlangsung. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling mempengaruhi antara pendidik dan peserta didik. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yang dirumuskan pemerintah Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang”. Dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan peserta didik untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar peserta didik dapat melaksanakan tugasnya tanpa bantuan orang lain.

Persoalan yang dihadapi dalam pengelolaan SD terletak pada masalah mutu, akses, dan peluang pengembangan (Prastowo, 2016:17). Alat bantu gambar, alat peraga, model objek dan alat-alat lain yang disebut media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk menyelesaikan persoalan yang dapat memberikan pengalaman konkret pada peserta didik, motivasi belajar, prestasi peserta didik serta mempertinggi daya serap dalam mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan pengalaman, memberikan rangsangan yang sama secara menyeluruh dan menimbulkan persepsi yang sama. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi,

media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik.

Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi dan berkolaborasi (Sukmawarti dkk, 2022). Menurut Hamnur & Letasado (2021) kurikulum 2013 merupakan ”kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat selanjutnya melalui pengembangan kurikulum yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi. Jadi salah satu karakteristik dari kurikulum 2013 mengembangkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Seperti yang dikutip dalam jurnal *Advance in social Science, Education and Humanities* berikut *“This indicates that the assessment carried out has not fully measured the three aspects of knowledge, attitudes, and skills, as mandated by the 2013 curriculum”* secara umum, penilaian yang diterapkan di sekolah belum sepenuhnya mengukur aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terintegrasi sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2013 (Sukmawarti & Hidayat, 2020).

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar (Hidayat & Khayroiyah, 2018). Nana Syaodih Sukmadinata (2011:169) mengemukakan penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan berbentuk software ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan produk yang langsung bias digunakan. Media PETAYA memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengenal berbagai rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional di berbagai provinsi di Indonesia serta peserta didik dapat menceritakan ciri-ciri dari berbagai suku bangsa secara individu. Selain itu peserta didik dapat menggali dan menyampaikan informasi baru serta mendeskripsikan keragaman budaya Indonesia.

Penggunaan media PETAYA ini disajikan dalam bentuk dua dimensi. Media pembelajaran dua dimensi yaitu media yang tampilannya hanya dapat diamati dari satu arah saja. Media PETAYA ini merupakan media yang terdapat gambar peta pada kaca dengan alasnya berisi gambar rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional adat dan alat musik tradisional adat. Media PETAYA ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “Biasa”.

Menurut Aryono Prihandito 2016, pata atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Pada kamus besar Bahasa Indonesia, peta adalah suatu gambaran atau lukisan pada kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya. Sedangkan menurut ICA (Internasional Cartographic Association), peta adalah suatu gambaran yang berskala pada medium yang datar. Mempunyai kenampakan nyata serta abstrak yang telah dipilih sebelumnya, serta berada dalam hubungan dengan permukaan bumi atau benda langit yang lain.

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi terbaru, “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”, dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran; dasar cerita yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya)”. Hendro Dermawan, dkk “tematik” diartikan sebagai “mengenai tema; yang pokok; mengenai lagu pokok”. Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (integrated learning) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1, 2 dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak.

Dengan demikian, dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa istilah “tematik” dan “terpadu” yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan pembelajaran terpadu mengandung makna yang ambigu, tampak sama tapi sebenarnya berbeda. “Sama” dalam artian bahwa kedua model pembelajaran tersebut pada hakikatnya sama-sama merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dikembangkan melalui proses pemaduan. Maknanya bisa “berbeda” karena pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu. Sehingga dari cakupan maknanya lebih luas pembelajaran terpadu dibandingkan pembelajaran tematik. Sehingga bisa dikatakan bahwa model pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis

pembelajaran terpadu, namun model pembelajaran terpadu belum tentu merupakan model tematik.

Berdasarkan wawancara penulis pada tanggal 14 Februari 2022 kepada guru kelas IV SD Swasta Agung Persada, mengatakan bahwa media pembelajaran yang ada di sekolah masih jarang digunakan oleh guru maka dari itu di kembangkan media PETAYA supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran di Tema 7 untuk siswa kelas IV SD Swasta Agung Persada hanya menggunakan gambar-gambar sederhana dan juga masih berpatokan pada buku akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan pemahaman bagi siswa.

Perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan karena karakteristik siswa Sekolah Dasar masih ingin bermain dalam nuansa belajar. Keberadaan siswa sebagai objek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasan belajar sesuai dengan keinginan serta karakteristik yang dimilikinya sepanjang itu tidak diartikan salah. Karakteristik siswa SD yang senangnya bermain dan memasuki tahap operasional konkret. Maka penulis menggunakan media PETAYA dalam pembelajaran tema 7 di siswa kelas IV SD Swasta Agung Persada.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media PETAYA Berbasis Saintifik Tema indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD”.

## **2. Metode Penelitian**

Model pengembangan atau *research and development* (R&D) yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembangan untuk merancang sistem pembelajaran yang dikembangkan oleh Bord and Grall dalam (Hamzah, 2019:1) yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan tahapan-tahapan yang ada sudah jelas dan telah memaparkan secara detail proses pengembangan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket atau kuesioner dan wawancara. Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan bahan ajar ini berasal dari skor lembar validasi yang

diperoleh dari validator ahli materi, dan ahli bahasa. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis.

Adapun rumus statistik deskriptif menurut Arifin (dalam Mulyaningtyas: 2011) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

presentase yang diharapkan =  $\frac{\text{skor mentah yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times \text{skor jawaban tertinggi}$

Keterangan:

P : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

$\sum R$  : Skor mentah yang diperoleh

N : Skor maksimal ideal dari test yang bersangkutan

Dari nilai persentase kelayakan yang di dapatkan, selanjutnya peneliti akan menentukan kriteria kevalidan produk dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Kevalidan Media PETAYA**

Skor	Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
5	81-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
4	61-80	Baik	Tidak Perlu Revisi
3	41-60	Kurang Baik	Revisi
2	21-40	Tidak Baik	Revisi
1	0-20	Sangat Tidak Baik	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 61-81% yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria.

### 3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Pengembangan media petaya berbasis saintifik tema indahnya keragaman di negeriku kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain

(*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Namun pada penelitian ini, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, maka peneliti membatasi penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*) saja.

Pengembangan media petaya berbasis saintifik tema indahny keragaman di negeriku Kelas IV SD Swasta Agung Persada dimulai dengan menganalisis kebutuhan media, menganalisis kurikulum dan menganalisis siswa (situasi). Dari ketiga analisis yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa temuan, khususnya pada pembelajaran tema 7 indahny keragaman di negeriku.

Pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD Swasta Agung Persada, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media PETAYA berbasis saintifik pada pembelajaran tematik tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” untuk siswa kelas IV SD dengan memadukan pendekatan saintifik 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi tematik. Melihat fasilitas dan sarana di sekolah yang kurang memadai, maka peneliti melakukan perencanaan pengembangan produk yang praktis dan mudah digunakan, tidak memerlukan media elektronik. Dengan demikian peneliti membuat peta budaya Indonesia yang memuat materi keragaman budaya negeriku untuk siswa kelas IV SD. Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan media PETAYA berbasis saintifik tema indahny keberagaman di negeriku. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Dari tahapan penelitian dan pengembangan ini hanya melakukan 3 tahapan saja yaitu, mulai dari tahap analisis (*Analysis*), desain (*Design*), dan yang terakhir sampai pada pengembangan (*Development*). Tahap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut :

### **1. Analisis (*Analyze*)**

Media Peta Budaya dirancang untuk kelas IV SD. Materi Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku. Media ini dibuat untuk menarik minat belajar siswa di dalam kelas, media Peta

Budaya yang terpajang di dinding belakang kelas sulit digunakan siswa pada saat proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung, karena bentuk peta tersebut besar dan sudah menempel di dinding kelas. Maka dari itu, penulis melakukan pengembangan media pembelajaran yang di perlukan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penulis mengembangkan media PETAYA pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan bentuk yang lebih fleksibel dan mudah di bawa kemana-mana dengan ukuran dan warna yang lebih menarik.

## **2. Desain (Design)**

Desain merupakan tahapan selanjutnya dari analisis. Pada tahap ini peneliti menyusun dan mengembangkan media PETAYA berbasis saintifik sebagai penyiapan dalam penggabungan materi yang di ajarkan kepada siswa. Komponen-komponen dari pengembangan media PETAYA ini adalah sebagai berikut:

1. Peta budaya Indonesia dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah media visual dua dimensi yang di desain menggunakan aplikasi *Photo Shoop* berukuran 40x60cm dibuat berbentuk cetak seperti papan catur.
2. Kartu budaya merupakan media visual dua dimensi di desain menggunakan aplikasi *Photo Shoop* yang didalamnya terdapat rumah adat, pakaian adat, alat music tradisional dan tarian tradisional. Kartu budaya pun dicetak menggunakan kertas *stiker* berukuran 4x4 cm dan terdapat lem dibelakang kartu yang berfungsi untuk menempelkan kartu pada setiap suku besar yang ada pada setiap provinsi.

### **a. Pengkajian Materi**

Berdasarkan tahap analisis materi yang akan digunakan untuk mengembangkan media PETAYA adalah materi Indahnya keragaman di negeriku. Materi yang disajikan pada peta budaya Indonesia ini adalah materi tematik dengan materi tentang keragaman budaya di negeriku. Materi dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diskusi dengan guru kelas IV. Materi yang terdapat pada media ini meliputi rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, yang mencerminkan bhinneka tunggal ika.

### **b. Rancangan Awal**

Media pembelajaran dalam bentuk PETAYA yang dikombinasi dengan metode pembelajaran saintifik ini menggunakan triplek dengan ukuran 40 cm x 60 cm, pada bagian gambar peta di desain dengan menggunakan kertas foto, jenis kerak lilin yang digunakan terbuat dari tepung terigu, minyak makan, air dan pewarna, sedangkan bagian gambar

rumah adat di print dengan menggunakan kertas foto. Peta budaya Indonesia pada mata pelajaran tematik bagi siswa kelas IV SD mengacu pada analisis kebutuhan siswa dan sekolah, serta saran dari guru kelas IV. Materi yang dipilih yaitu keragaman budaya negeriku, pemilihan materi ini didukung oleh guru pengampu kelas IV. Media peta budaya Indonesia diproduksi dengan mendesain gambar terlebih dahulu menggunakan aplikasi *corel draw*, sedangkan bentuk fisiknya papan triplek peta, yang terbuat dari kayu yang akan di bingkai menggunakan kaca, serta kartu yang terbuat dari kertas.

c. Menyusun Desain Produk

Produk yang akan digunakan dikembangkan oleh peneliti ialah Media PETAYA berbasis saintifik, dalam melakukan penyusunan dari desain sesuai dengan materi dan rancangan pembelajaran tematik yang terdapat dalam kurikulum dan dipilih oleh peneliti, yaitu Keragaman Budaya Negeriku. Langkah-langkah pengembangan Media PETAYA untuk pembelajaran tematik Indahnya Keragaman di Negeriku.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Setelah pembuatan produk selesai, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu untuk melakukan validasi ahli materi dan ahli media. Media PETAYA yang telah didesain, selanjutnya divalidasi terhadap 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Penentuan subyek ahli mempunyai kriteria yaitu berpengalaman dibidangnya dan berpendidikan minimal S2. Instrumen validasi menggunakan Skala *Likert*. Penilaian pertama dari Validator ahli materi, didapatkan persentase sebesar 87%. Menyesuaikan dari kevalidan angket penilaian, persentase tersebut mengatakan bahwa media petaya yang dikembangkan “Sangat Baik” digunakan pada proses pembelajaran. Penilaian kedua dilakukan oleh validator ahli media. Dari penilaian validator ahli media didapatkan persentase sebesar didapatkan 84% dengan satu kali revisi Menyesuaikan dari kevalidan angket penilaian, jumlah persentase tersebut mengatakan bahwa media petaya yang dikembangkan “Valid/Layak” digunakan pada proses pembelajaran. Validator respon guru juga memberikan revisi untuk meningkatkan persentase kelayakan media petaya yang dikembangkan. Setelah media petaya direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari validator ahli media, didapatkan persentase sebesar 94%. Dari pencapaian persentase tersebut dapat dikatakan bahwa media petayaberbasisi saintifik tematik tema indahnya keragaman di negeriku yang dikembangkan “Sangat Valid/Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan langkah-langkah *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) telah menghasilkan produk berupa media petaya berbasis saintifik tema indahnya keragaman di negeriku kelas IV SD.

Berdasarkan kelayakan media petaya dari validasi ahli materi dan ahli media dan respon guru, maka pengembangan media petaya berbasis saintifik tema indahnya keragaman di negeriku kelas IV SD yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil skor dengan rata-rata 88,88%. Hasil skor tersebut masuk dalam kategori **Sangat Valid/Sangat Layak** untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

#### **5. Daftar Pustaka**

- Aryono Prihandito. (2016). "*Kartografi*", Mitra Gama Widya, Yogyakarta.
- Ayuni, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tema Pahlawanku Dengan Pendekatan Kontekstual Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 232-245.
- Hamnur, F., Letsado, M.A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran PKn Berbasis Saintifik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar*. Makalah di Presentasikan pada Seminar Nasional Kependidikan (SNK)-I. Pedir Research Institute Kupang.
- Hidayat & Khayroiyyah, S. (2018). Pengembangan Desai Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1-6. <https://doi.org/10.33448/rsd-v1013.12823>.
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model

- Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Mujib, A., Firmansyah., Lubis, W.A., Siagian, S.S., & Dewi, F.F. (2023). *Statistika Penelitian Berbasis Masalah dengan Aplikasi SPSS*. Medan: LPPM UMN Al-Washliyah
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Prastowo, Andi. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis dan Praktik Edisi Kedua*. Cet. II Jakarta: Kencana-Prenada Media Group.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Darig. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Siregar, R. N., Suryadi, D., Prabawanto, S., & Mujib, A. (2022). Improving students' self-esteem in learning mathematics through a realistic mathematic education. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3), 1262-1277.
- Sriwanti, P. U., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Modul Geometri SD Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 31-38.
- Sukawarti, Hidayat, Putri, L. A. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 202-207.
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). *Cultural-Based Alternative Assesment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 536, 288-292.
- Yusuf, R. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Didactic Mathematics*, 1(3), 158-164.