

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR KEBUDAYAAN
(KAGAYA) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
BAGI SISWA KELAS IV SDN TAMANSARI 2 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016**

SKRIPSI



Oleh :

Dyah Dwi Febriantina

NPM 12144600098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR KEBUDAYAAN
(KAGAYA) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
BAGI SISWA KELAS IV SD N TAMANSARI 2 YOGYAKARTA**

TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi salah satu
persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Dyah Dwi Febriantina

NPM 12144600098

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

ABSTRACT

This research purposed to develop a simple product media which can be easily made the form of cards and usable in learning process both in individual and group circumstance dedicated for IV class of elementary school, to discover the quality of Culture theme cards for Civic study especially on Indonesian Culture material for IV Class students, from content perspective and learning aspect. To discover student completion rate after using Culture Theme Cards in Civic material Indonesian Culture of IV class students.

The research took place at Tamansari 2 Yogyakarta Elementary School, during the even semester by using reserach methods developmment proposed by Sugiyono with the steps: looking for potential and problem, gather information, product design, design validation, improved design, product testing, product revision, user testing, product revision, and the final product. Subject of the research were school 29 student of IV class. Data collection methods were: questionnaire, observation guide and test. Additionally there was limited group test in IV class of Nogosaren Elementary School, Gamping, Sleman over 10 students. Data analysis included product feasibility assesement guidelines, students responses and mastery leraning.

The media assesement result in terms of feasilbilityof the product of subject expert to get score 78,75% in percentage iclude good category. The result of this media development research as appraised by media in which total score was 85,3% in percentage include very good category And the result of the students response that get score 93% are include excellent category. As for the result of pretest and postest score in main field tet, in pretest as many 79,23% failed to achieved completion, and the rest 20,68% achieved completion. Rise is evident in postest stage in which 79,31% achieved completion and only 20,68% failed to complete. From completion perpective, the students have experience learning progress as seen in success indicator where >70% of the students could achieve completion, specifically 79,31% of in the students achieved completion in the postest.

Keyword: Media development, Theme card, Learning Achievement

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk media sederhana dan mudah dibuat dalam bentuk kartu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik dalam kegiatan pembelajaran individu maupun kelompok untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, untuk mengetahui kelayakan media, respon siswa terhadap media dan peningkatan prestasi belajar siswa untuk mata pelajaran PKn khususnya pada materi Kebudayaan Indonesia bagi siswa kelas IV.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Tamansari 2, Yogyakarta pada semester genap dengan menggunakan metode penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan langkah-langkah: menggali potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk massal. Subjek penelitian siswa kelas IV SD N Tamansari 2 sebanyak 29 siswa. Teknik dan pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan tes. Ujicoba kelompok terbatas dilaksanakan di kelas IV SD N Nogosaren, Gamping, Sleman pada 10 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan pedoman penilaian kelayakan produk, respon siswa dan ketuntasan belajar.

Hasil pengembangan media ditinjau dari kelayakan produk dari ahli materi mendapatkan skor 78,75% masuk dalam kriteria layak. Sedangkan dari ahli media mendapatkan skor sebanyak 85,3% dan masuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan dilihat dari respon siswa yaitu menunjukkan skor sebesar 93% yang masuk dalam kategori baik. Hasil nilai *Pretest* dan *Postest* siswa dalam Uji coba Lapangan Utama, *pretest* sebanyak 79,32% yang tidak tuntas dan sisanya sebanyak 20,68% yang tuntas. Peningkatan ditunjukkan dalam *Postest* yaitu dimana siswa mengalami peningkatan nilai sebanyak 13,12%. Pada *Postest* sebanyak 79,31% yang tuntas dan sebanyak 20,68% saja yang tidak tuntas. Dari ketuntasan dapat dilihat bahwa, peningkatan prestasi belajar siswa meningkat dilihat dari indikator keberhasilan yaitu sebanyak >70% siswa tuntas mencapai 79,31% siswa tuntas dalam *Postest*.

Kata kunci: Pengembangan Media, Kartu Bergambar, Prestasi Belajar

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR KEBUDAYAAN
(KAGAYA) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
BAGI SISWA KELAS IV SD N TAMANSARI 2 YOGYAKARTA**

TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016



Skripsi oleh Dyah Dwi Febriantina

Telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diuji

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ari Wibowo', written over a horizontal line.

Ari Wibowo, M. Pd

NIS. 19861105 201302 1005





PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR KEBUDAYAAN
(KAGAYA) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
BAGI SISWA KELAS IV SDN TAMANSARI 2 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016**

Oleh
DYAH DWI FEBRIANTINA
NPM. 1214460098

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 26 Juli 2016
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A.		01/8 2016
Sekretaris	: Taufik Muhtarom, M.Pd.		01/8 2016
Penguji I	: Siti Maisaroh, S.E. M.Pd.		01/8 - 2016
Penguji II	: Ari Wibowo, M.Pd.		06/8 2016

Yogyakarta, 26 Juli 2016

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

Dekan,




Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A.

NIP. 19570310 198503 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dyah Dwi Febriantina
No. Mahasiswa : 1214460008
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
Judul Skripsi : Pengembangan media kartu bergambar kebudayaan (Kagaya) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa kelas IV SD N Tamansari 2 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan sayasendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti ataudapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, dikenakan sanksi tergantung dari berat ringannya tindakan plagiasi yang dilakukan. Sanksi dapat berupa perbaikan skripsi dan ujian ulang, melakukan penelitian baru, atau pencabutan ijazah S1.

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



Dyah Dwi Febriantina

NPM. 12144600098

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sholawat dan salam kepada rasul-Nya Nabi Muhammad SAW, atas ijin dan petunjuk-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan media kartu bergambar kebudayaan (Kagaya) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa kelas IV SD N Tamansari 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2015/ 2016” ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Penulis menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Buchory MS., M.Pd. selaku Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta dan telah memberikan seluruh fasilitas untuk mendukung studi.
2. Dra. Nur Wahyumiani, M.A. Dekan FKIP UPY, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd. Ketua Program Studi PGSD UPY, yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pengesahan pada skripsi ini.
4. Ari Wibowo, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. Heribertus Marjana, S.Pd. selaku Kepala sekolah SD N Tamansari 2 Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
6. Nurtilah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD N Nogosaren, Gamping, Sleman yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
7. Heribertus Marjana, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran PKn kelas IV SD N Tamansari 2 Yogyakarta, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

8. Theresia Sudarsinah, S.Pd. SD. selaku walikelas dan guru Mata Pelajaran PKn kelas IV SD N Nogosaren, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak dan Ibu serta keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
10. Siswa-siswi kelas IV SD N Tamansari 2 Yogyakarta, atas partisipasi dan bantuannya selama ini.
11. Siswa-siswi kelas IV SD N Nogosaren, Gamping, Sleman, atas partisipasi dan bantuan-bantuannya selama ini.
12. Teman-teman A3-12 PGSD UPY.
13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dan positif dari para pembaca dan pengguna skripsi lain. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Penulis

Dyah Dwi Febriantina

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Batasan masalah	5
D. Rumusan masalah.....	5
E. Tujuan penelitian.....	6
F. Spesifikasi pengembangan	6
G. Pentingnya pengembangan.....	8
H. Batasan pengembangan.....	9
I. Manfaat pengembangan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian teori.....	12
B. Penelitian yang relevan	36
C. Kerangka berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis penelitian	40
B. Prosedur pengembangan	42
C. Ujicoba produk.....	51
D. Instrumen pengumpulan data	53

E. Validasi instrumen	55
F. Teknik analisis data.....	61
G. Indikator keberhasilan.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi lokasi ujicoba	65
B. Tahap-tahap pengembangan.....	66
C. Pembahasan.....	88
D. Keterbatasan penelitian	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	98
C. Implikasi.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: SK dan KD mata pelajaran PKn kelas IV SD.....	34
Tabel 2: Kisi-kisi prestasi belajar.....	57
Tabel 3: Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	58
Tabel 4: Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	59
Tabel 5: Kisi-kisi angket respon siswa	60
Tabel 6: Kisi-kisi pedoman wawancara respon guru	60
Tabel 7: Pedoman penilaian kelayakan produk	62
Tabel 8: presentase ketuntasan belajar siswa	63
Tabel 9: Penilaian ahli materi	69
Tabel 10: Penilaian ahli media.....	70
Tabel 11: Lembar respon guru (Ujicoba kelompok terbatas)	73
Tabel 12: Lembar respon guru (Ujicoba Lapangan Utama)	74
Tabel 13: Lembar penilaian RPP	75
Tabel 14: Lembar penilaian Silabus.....	76
Tabel 15: Lembar penilaian butir soal <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	77
Tabel 16: Lembar respon siswa terhadap media	78
Tabel 17: Rekapitulasi respon siswa.....	79
Tabel 18: Ketuntasan nilai siswa (Ujicoba terbatas).....	82
Tabel 19: Ketuntasan nilai siswa (Ujicoba Lapangan Utama).....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Bagan Kerangka Berfikir	39
Gambar 2: Alur prosedur Pengembangan media Kagaya mata pelajaran PKn kelas IV SD	51
Gambar 3: Grafik ketuntasan belajar pada uji coba kelompok terbatas.....	95
Gambar 4: Grafik ketuntasan belajar pada uji lapangan utama	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Ijin Penelitian.....	102
Lampiran 2 :Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	106
Lampiran 3 : Hasil Validasi Materi oleh Guru Kelas IV	108
Lampiran 4 : Hasil Validasi Media oleh Ahli Media.....	112
Lampiran 5 : Hasil validasi RPP oleh validator	115
Lampiran 6 : Hasil validasi Silabus oleh validator	117
Lampiran 7 : Hasil validasi butir soal <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> oleh validator	119
Lampiran 8 : Hasil validasi lembar respon siswa oleh validator	121
Lampiran 9 : RPP.....	124
Lampiran 10 : Silabus	136
Lampiran 11 : Lembar respon guru (Uji kelompok terbatas)	142
Lampiran 12 : Lembar respon guru (Uji lapangan utama).....	143
Lampiran 13: Respon siswa	144
Lampiran 11 : Daftar hadir siswa Uji kelompok terbatas	150
Lampiran 12 : Daftar nilai PKn.....	151
Lampiran 13 : Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>postest</i> Uji kelompok terbatas	152
Lampiran 14 : Daftar hadir siswa Uji Lapangan Utama	153
Lampiran 15 : Daftar nilai Pkn.....	155
Lampiran 16 : Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>postest</i> Uji lapangan utama.....	157
Lampiran 17 : Soal evaluasi (<i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>).....	158
Lampiran 18: Lembar Kerja Siswa	171
Lampiran 19 : Daftar Materi	187

Lampiran 20: Gambar hasil pengembangan	199
Lampiran 21: Dokumentasi.....	215

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

❖ **Motto**

- Jika mereka saja bisa, maka akupun harus bisa. (Penulis)
- Kita tidak akan pernah tahu bagaimana nasib seseorang dimasa depan, maka saling menghargailah dan jangan pernah meremehkan kemampuan oranglain. (Penulis)

❖ **Persembahan**

Dengan kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan karya ini untuk:

- Kedua orang tuaku tercinta, bapak Budi Santosa, S.Pd & ibu Jumiyati atas doa restu dan kasih sayang yang selalu tercurah untuk saya
- Bapak Ari Wibowo, M.Pd yang telah sabar membimbing dan memberikan ilmunya kepada saya
- Bripda Trimulyo Lestari yang setia mendampingiku dalam setiap langkah
- Kakakku Ravika Eka Wulansari, S.Pd dan adikku Faqih Falah Syandi yang menjadi motivasiku
- Bapak & ibu dosen yang dengan ikhlas mendidik dan membimbingku
- Sahabatku tercinta Atika Maulyta, Inti Nurohmah dan Dista Ristanti
- Almamaterku Universitas PGRI Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut tertuang pula dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Saiful Sagala (2006: 3) mengemukakan “bahwa pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku siswa agar menjadi manusia yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada”. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa sepenuhnya sehingga guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membentuk manusia yang mampu bersaing. Kenyataan di lapangan pembelajaran belum dilaksanakan sesuai harapan. Diantaranya kurangnya minat guru dalam mengembangkan desain pembelajaran yang mengarah pada pengembangan

potensi setiap siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh kurikulum KTSP hal ini disebabkan karena guru masih nyaman dan kurang tertarik untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, dimana kegiatan pembelajaran biasanya masih berpusat pada guru. Para siswa kurang atusias dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran terkesan monoton. Hal ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan pelajaran dan saling bercanda bahkan mengantuk. Pada sisi lain guru terlihat lebih aktif dengan metode ceramahnya dan kurang mengajak para siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya sebagai pemindahan informasi tanpa adanya perbaikan diberbagai sisi yang kurang. Kurangnya pemahaman materi yang mendalam, padahal pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang sarat dengan materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang tinggi terhadap materi yang disampaikan guru.

Pada proses pembelajaran yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional lebih menekankan pengembangan kecerdasan intelektual dalam arti yang sempit dan kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreatif siswa. Padahal kreativitas di samping bermanfaat untuk pengembangan siswa juga merupakan kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Kreativitas adalah

proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubahnya dan mengujinya lagi sampai pada akhirnya menyampaikan hasilnya.

Hamalik (Azhar Arsyad, 2003: 15) mengemukakan “bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka peroleh secara mandiri. Pengetahuan yang diperoleh siswa pun akan lebih bermakna dan tahan lama.

Kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar kebudayaan ini dilaksanakan di SD N Tamansari 2, Yogyakarta. Khususnya dikelas IV yang memiliki jumlah siswa sebanyak 29 siswa yang terdiri dari 15 putri dan 14 putra. Kegiatan pembelajaran yang ada di SD N Tamansari 2 ini memang masih konvensional karena keterbatasan media yang ada. Dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran tersebut maka menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan kurang maksimal serta cenderung membosankan, penggunaan metode kurang bervariasi, monoton dan lebih bersifat konvensional, pembelajaran berpusat pada guru, bukan pada siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran PKn pada penelitian ini adalah dengan media pembelajaran yaitu media kartu bergambar kebudayaan.

Menurut Azhar Arsyad (2003: 119) “*Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.” Penggunaan media kartu dalam pembelajaran PKn adalah satu hal yang mudah dan murah. Penggunaan media kartu dapat melatih daya ingat dan pengenalan objek karena disertai dengan gambar yang terpampang sehingga akan memancing konsentrasi yang baik dan karena masa anak-anak lebih fokus terhadap visualisasi daripada tulisan. Keuntungan lainnya, anak bisa langsung mengenali melalui gambar tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti terdorong untuk mengembangkan suatu media pembelajaran sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, dengan memproduksi media kartu bergambar kebudayaan (Kagaya) pada Mata Pelajaran PKn untuk siswa Kelas IV SD. Peneliti juga memiliki harapan bahwa media kartu bergambar Kebudayaan PKn yang akan dikembangkan tersebut dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa permasalahan perlu dicarikan solusi yaitu:

1. Masih kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Penggunaan metode kurang variatif dan kegiatan pembelajaran bersifat konvensional.
3. Rata-rata siswa kurang memperhatikan penjelasan guru ketika pelajaran berlangsung, atau mengantuk dan kurang tertarik terhadap kegiatan pembelajaran.
4. Model pembelajaran berupa Kagaya belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran PKn.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, untuk memfokuskan masalah yang diteliti maka peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan Kagaya sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan berusaha membuat kegiatan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif agar dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang peneliti uraikan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media kartu bergambar kebudayaan (Kagaya) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa kelas IV SD?

2. Bagaimanakah kelayakan media Kagaya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas IV SD ditinjau dari aspek isi dan pembelajaran?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap media Kagaya pada Mata Pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD?
4. Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media Kagaya mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui cara mengembangkan media Kagaya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Mengetahui kelayakan media Kagaya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas IV SD ditinjau dari aspek isi dan pembelajaran.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media Kagaya pada Mata Pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD.
4. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan media Kagaya mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SD.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media ini berisi tentang berbagai kebudayaan di Indonesia.
2. Media ini dikelompokkan menjadi 4 jenis kebudayaan seperti tarian adat, alat musik khas, dan yang terdapat pada 4 kelompok kartu.
3. Media ini berbahan dasar kertas *ivory 260 gram*.
4. Media ini berisi materi pengenalan budaya Indonesia mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
5. Media kartu ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi sehingga memudahkan siswa dalam belajar khususnya belajar mengenal kebudayaan Indonesia.

Selain beberapa aspek di atas, berikut ini beberapa aspek yang dapat membuat siswa terpusat perhatiannya antara lain:

1. Warna

Warna yang digunakan pada media ini adalah warna-warna cerah yaitu warna hijau, kuning, merah, biru muda dan biru tua. Warna yang cerah umumnya disukai oleh anak-anak, dari hal ini akan membuat mereka tertarik dan terpusat perhatiannya dan peneliti berharap anak-anak akan semakin bersemangat dalam belajar.

2. Bentuk dan penggunaan media

Bentuk media menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Dengan jenis media inovasi baru. Biasanya media kartu yang beredar di pasaran berbeda dengan media kartu yang dikembangkan oleh peneliti. Media kartu ini didesain semenarik mungkin agar para siswa menjadi lebih aktif dan

tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Sedangkan ukuran media kartu ini disesuaikan sekitar 6-8 cm.

3. Bentuk Huruf

Dengan menggunakan huruf yang tebal dan bentuk *font* yang menarik maka akan memudahkan siswa dalam membaca dan mempelajarinya.

4. Gambar

Kartu ini terdapat berbagai macam gambar yaitu gambar rumah adat, tari-tarian, alat musik, senjata khas daerah.

G. Pentingnya Pengembangan

Salah satu permasalahan yang ada dalam pendidikan di Indonesia adalah kurangnya media pendidikan yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga akan didapatkan hasil belajar yang baik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, media pembelajaran juga penting digunakan untuk merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Siswa perlu variasi pembelajaran, agar pemahaman terhadap materi yang disampaikan dapat lebih bermakna dan tahan lama daripada hanya dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan yang dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media ini untuk membantu proses pembelajaran. Siswa menjadi terbantu dalam memahami materi pelajaran kebudayaan yang banyak yang telah diberikan

oleh guru. Selain itu guru juga tidak perlu bersusah payah memberikan penjelasan yang menjadikan siswa bingung. Guru cukup memberikan penjelasan jika siswa memang dirasa tidak paham.

H. Batasan Pengembangan

Agar penelitian dapat terarah dengan benar dan sesuai dengan tujuan maka perlu adanya keterbatasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu bergambar kebudayaan (Kagaya) Pendidikan Kewarganegaraan hasil pengembangan ini untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Materi yang disampaikan terbatas pada materi pengenalan kebudayaan kebudayaan di Indonesia yang terdiri dari 15 provinsi.
3. Pengembangan yang peneliti lakukan lebih ditekankan pada prosedur pengembangannya, tidak sampai pada tahap evaluasi pembelajaran secara mendalam. Oleh karena itu evaluasi media dilakukan dalam bentuk tes kelayakan materi. Tidak dilakukan tes hasil belajar atau keefektifan secara mendalam.
4. Uji coba produk hanya dilakukan dua kali (uji coba kelompok terbatas dan uji coba lapangan), apabila dalam uji coba lapangan belum memenuhi maka akan dilakukan uji coba satu kali lagi, revisi atau pengembangan yang dilakukan hanya berdasar data hasil uji coba di sekolah tersebut.

I. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini dapat ditinjau melalui dua aspek, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dari aspek teoritis, penelitian ini akan memberikan manfaat berupa:

- a. Memberikan kontribusi pemikiran dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Sebagai referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan produk media pembelajaran dua dimensi atau media grafis.
- c. Menghasilkan media pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran Kagaya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas IV SD, yang dapat dijadikan variasi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini akan memberikan banyak manfaat dan pengetahuan baru bagi beberapa pihak, di antaranya sebagai berikut,

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk belajar secara mandiri di luar proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar kapan saja untuk meningkatkan prestasi siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru untuk menemukan berbagai cara terbaik dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh oleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Dari penelitian yang dilakukan ini, memberi banyak manfaat bagi peneliti. Peneliti menemukan suatu pengalaman baru dan pengalaman yang didapat menjadi tambahan ilmu bagi peneliti. Ilmu yang didapat ini semoga dapat diaplikasikan pada bidang pendidikan khususnya dan kehidupan masyarakat pada umumnya.