

Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram

Evy Yola Adini*, Nur Hasanah, Itsna Oktaviyanti

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: evyyolaadini2018@gmail.com

Article History

Received : January 19th, 2022

Revised : February 10th, 2022

Accepted : February 22th, 2022

Abstrak: Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*). Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, mengetahui kelayakan media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SDN 39 Mataram, Kecamatan Selaparang. Alat pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi keragaman suku bangsa Indonesia, Kelayakan media MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi keragaman suku bangsa Indonesia. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,5%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,05%. Hasil uji coba kelompok kecil pada tahap 1 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,91%, uji coba tahap 2 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,9%, dan uji coba tahap 3 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 96,75%. Oleh karena itu media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

Kata kunci: IPS, Media Pembelajaran, Permainan Peta Anak, Peta.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Pada dasarnya pendidikan memiliki faktor utama dalam mengembangkan masyarakat yang berkualitas. Peran pendidikan yang berkualitas akan membawa pengaruh yang baik untuk masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, tujuan pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-

undang tersebut bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 29 Juli 2021 di SDN 39 Mataram, menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas IV di SDN 39 Mataram memiliki tingkat pemahaman tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia yang belum optimal, dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan selalu menggunakan metode ceramah dan belum adanya penggunaan media pembelajaran IPS yang membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terbukti dari kurangnya respon secara aktif pada pembelajaran dalam materi IPS, khususnya pada

materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang dilaksanakan selama pembelajaran luring yang menggunakan metode ganjil-genap yaitu siswa yang memiliki nomor absen ganjil masuk sekolah pada hari senin, rabu, jum'at dan siswa yang memiliki nomor absen genap masuk pada hari selasa, kamis, sabtu dan siswa yang tidak masuk sekolah tetap melakukan pembelajaran daring melalui *whatsapp*. Media pembelajaran yang tidak digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berpengaruh kepada antusias siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut mencirikan belum optimalnya peran guru dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif agar mampu membantu siswa dalam menumbuhkan semangat belajar di sekolah, khususnya berkaitan dengan materi pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada siswa kelas IV di SDN 39 Mataram.

Upaya yang tepat untuk menyikapi hal tersebut yaitu menumbuhkan kembali semangat dan perhatian siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar siswa. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Ausubel (Listyani, 2018: 595) bahwa belajar bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu dalam memberi kemudahan bagi siswa sehingga mereka mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya.

Dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang berbentuk permainan. Hal ini juga disampaikan oleh Sunar (2018: 61) bahwa salah satu hal yang dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memodifikasi media permainan menjadi media pembelajaran. Salah satu media permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yaitu Peta. Pengembangan media pembelajaran MAPENA diharapkan dapat membantu guru agar lebih praktis dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengembangkan media yang diyakini cocok untuk pemahaman siswa tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan dimodifikasi kembali berisikan permainan peta.

Hal tersebut diharapkan mampu membuat siswa semangat dan aktif dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran yang menggunakan media mainan peta anak ini diharapkan mampu menghindari pembelajaran yang pasif dan monoton, dikarenakan belum pernah dibuat sebelumnya disekolah terkait media mainan peta anak pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam proses pembelajaran dikelas. Maka peneliti dengan ini memilih untuk mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram”.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis yaitu sebagai referensi ilmiah dalam ilmu pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran dan memberikan masukan bagi sektor pendidikan Indonesia tentang pengembangan media MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi IPS. Selanjutnya manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan peneliti mengenai masalah-masalah yang sering dihadapi dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran, sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi guru di SDN 39 Mataram dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada materi IPS, sebagai bahan evaluasi bagi kepala sekolah terhadap kemampuan profesional guru dalam merancang media pembelajaran, dan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram” perlu dilakukan. Penelitian ini akan mencoba mengembangkan media pembelajaran MAPENA dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Sebelum produk

digunakan diperlukan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu sebuah media pembelajaran, pengembangan produk ini mengacu pada model pengembangan dari Sugiyono yang dikenal dengan model ADDIE. Sebagaimana pendapat Sugiyono sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran MAPENA dan langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengontrol masing-masing Langkah dengan baik. Model tersebut dilakukan melalui 5 tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Subjek dalam penelitian ini yaitu 18 orang siswa kelas IV SDN 39 Mataram, yang memiliki kemampuan beragam, yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi), tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi). Hal tersebut dilakukan karena uji coba produk hanya dilakukan pada uji coba kelompok kecil.

Selain itu, mengingat pada masa pandemi ini tidak memungkinkan untuk memilih subjek penelitian dalam jumlah yang banyak, sehingga peneliti berinisiatif untuk memilih subjek dengan jumlah terbatas dan sesuai dengan tingkatan pembahasan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan materi pada tahap validasi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Angket tersebut terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan. Angket digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberi *checkbox* (V) pada kolom yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang didapat dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa. Lembar angket tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Permainan Peta Anak

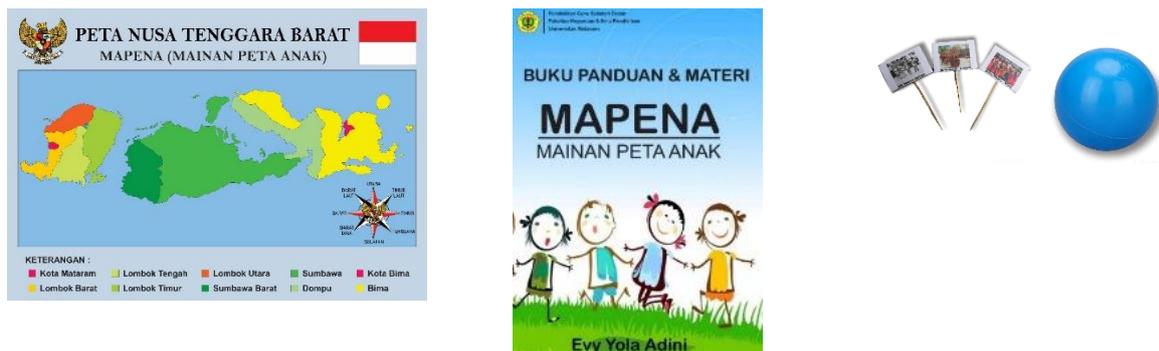
Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang disusun berdasarkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan melalui 5 tahapan penelitian, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan serta kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran dimasa pandemi, kurikulum yang digunakan sekolah, serta bahan ajar yang digunakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 39 Mataram. Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui tahap wawancara, selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan sekolah selama masa pandemi, serta melakukan analisis materi dan media yang biasa digunakan dengan tujuan untuk menyesuaikan materi, KD, dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan didalam Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada materi keragaman suku bangsa dan Indonesia yang akan dikembangkan.

2. *Design* (perancangan)

Pada tahap desain atau perancangan, desain tampilan dari media secara keseluruhan menggunakan aplikasi Coreldraw dengan ukuran 50 cm x 35 cm, serta bahan yang digunakan yaitu kayu triplek, kertas stiker dan *styrofoam*. Berdasarkan hasil pada tahap analisis, rancangan Media MAPENA (Mainan Peta Anak) yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu menentukan ukuran dan desain media pembelajaran mainan peta anak, konsep tema dan isi dari mainan peta anak, pemilihan dan penyusunan gambar sesuai materi, buku panduan dan materi, desain dari kartu pertanyaan dan media gambar.



Gambar 1. Komponen Media MAPENA

3. *Development (pengembangan)*

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu media MAPENA yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi

dan respon siswa. Validasi media dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi ahli media MAPENA tahap I dan II dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahil Media Tahap I Dan Tahap II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	71	75,5	80,75%	Layak
Tahap 2	1	78	79	97,5%	Sangat Layak

Berdasarkan table 1 terlihat bahwa pada validasi tahap 1 mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 75,5 dimana rata-rata skor 71 dengan rerata persentase 80,75% sehingga termasuk dalam kriteria layak, sedangkan pada validasi tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 78 dimana rata-rata skor 79 dengan rerata persentase 97,5%. Peningkatan

jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukannya revisi atau perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari validator.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi materi tahap I dan II dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I dan II

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	1	63	65,5	92,6%	Sangat Layak
Tahap 2	1	66	67	97,05%	Sangat Layak

Berdasarkan table 2 diatas terlihat bahwa pada validasi tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 63 dimana rata-rata skor 65,5 dengan rerata persentase 92,6% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan pada validasi tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 66 dimana rata-rata skor 67 dengan rerata persentase 97,05%. Peningkatan jumlah skor rata-rata (X) pada tahap II didapatkan setelah dilakukan revisi atau perbaikan pada

media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari validator.

Selanjutnya uji coba user dilakukan menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi), dan tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-4 dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Coba User Tahap I, II dan III

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	3	141	142,5	97,91%	Sangat Baik
Tahap 2	6	282	285	97,9%	Sangat Baik
Tahap 3	9	418	418	96,75%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa pada uji coba tahap I mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 141 dimana rata-rata skor 142,5 dengan rerata persentase 97,91% sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan pada uji coba tahap II mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 282 dimana rata-rata skor 285 dengan rerata persentase 97,9% termasuk dalam kriteria sangat baik dan uji coba tahap III mendapatkan jumlah skor rata-rata (X) sebesar 424 dimana rata-rata skor 428 dengan rerata persentase 96,75% termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil dari uji coba user mendapatkan tanggapan atau respon yang sangat bagus oleh siswa untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

4. *Implementation (implementasi)*

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan uji coba media MAPENA yang telah dikembangkan kepada siswa. Tahap ini dilakukan di SDN 39 Mataram, menggunakan uji coba kelompok kecil yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi), dan tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-4 dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran. Uji coba dilakukan sebanyak tiga tahapan. Hasil uji coba tahap I, II dan III dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Tahapan	Persentase	Kriteria
Tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi)	97,9%	Sangat Layak
Tahap 2 (2 rendah, 2 sedang, 2 tinggi)	97,9%	Sangat Layak
Tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi)	96,75%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik tahap I, II, III terhadap media pembelajaran Mainan Peta Anak yaitu mendapat hasil persentase 97,9% untuk tahap I, 97,9% untuk tahap II, dan 96,75% untuk tahap III dengan kriteria untuk tiga tahap yaitu sangat baik.

5. *Evaluation (evaluasi)*

Berdasarkan hasil implementasi pada media pembelajaran Mainan Peta Anak sebelumnya dilakukan evaluasi untuk melihat respon akhir siswa menggunakan tes formatif. Tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 5 soal. Hasil evaluasi siswa sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Evaluasi

Tahapan	Jumlah Responden	Skor yang Diperoleh			Kategori
		Jumlah Skor	Rata-Rata Jumlah Skor (X)	Rerata Persentase	
Tahap 1	3	13	13	86,6%	Sangat Baik
Tahap 2	6	29	29	96,6%	Sangat Baik
Tahap 3	9	44	44	97,7%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa pada hasil evaluasi siswa mendapatkan rata-rata persentase 86-98% dengan kategori sangat baik. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang

dikembangkan dinyatakan mampu membantu siswa dalam memahami materi secara optimal.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak

Pengembangan media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram, Kec. Selaparang, Kab. Lombok Barat, bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang relevan dengan konsep pembelajaran K13 khususnya yang berbasis permainan dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran mainan peta anak dikembangkan dengan tujuan siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna di kelas.

Kelebihan dari pengembangan media pembelajaran mainan peta anak adalah sebagai berikut.

1. Mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa karena media pembelajaran di padukan dengan sebuah permainan dan lagu daerah.
2. Dilengkapi dengan buku panduan untuk guru dan siswa.
3. Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan dan perintah.
4. Menekankan pada keterampilan berfikir tingkat tinggi.

Adapun kekurangan dari pengembangan media pembelajaran mainan peta anak adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran mainan peta anak hanya terbatas pada materi IPS tentang keragaman suku bangsa.
2. Penyajian materi hanya berupa pertanyaan dan perintah.
3. Permainan peta anak digunakan setelah siswa memahami konsep materi IPS

Validasi produk oleh para ahli dan respon siswa terhadap mediapembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak)

Hasil validasi oleh validator menunjukkan bahwa, jumlah skor rata-rata (X) sebesar 86 dengan rerata presentase 97,5% untuk keseluruhan aspek pada validasi ahli media dan jumlah rata-rata (X) sebesar 71 dengan rerata presentase 97% untuk keseluruhan aspek pada validasi ahli materi berada pada kategori valid.

Pada tahap uji coba kepada kelompok kecil sebanyak tiga kali tahapan yaitu tahap 1 (1 rendah, 1 sedang, 1 tinggi), tahap 2 (2 rendah, 2

sedang, 2 tinggi), dan tahap 3 (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi), dengan tujuan mendapatkan adanya respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik tahap I, II, III terhadap media pembelajaran Mainan Peta Anak yaitu mendapat hasil persentase 97,9% untuk tahap I, 97,9% untuk tahap II, dan 96,75% untuk tahap III dengan kriteria untuk tiga tahap yaitu sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui proses validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa kelas IV SDN 39 Mataram sebagai pengguna produk menunjukkan bahwa media pembelajaran mainan peta anak yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 39 Mataram maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli media tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 74,5, sedangkan hasil validasi ahli materi tahap II pada keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 64,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) termasuk dalam kategori sangat layak atau valid. Berdasarkan hasil keseluruhan aspek untuk respon siswa tahap II yang melibatkan 18 responden, mendapatkan rata-rata jumlah skor (X) sebesar 847. Dengan rata-rata jumlah skor (X) sebesar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan telah tercapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk kelas IV SD.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada dosen pembimbing karena telah meluangkan banyak waktunya untuk

membantu, memberi arahan, dan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih pula untuk guru, peserta didik SDN 39 Mataram, dan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam proses penelitian.

REFERENSI

- Agustin, Fita (2019). “*Pengembangan Media Peta Anak Indonesia (PENNA) Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku Pada Kelas IV Di SD*”. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ardhani, Azizah Dwi (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN Midang*. Mataram: Universitas Mataram.
- Azizah, Ayunda Rifta (2019). “*Pengembangan Media Kartu Loker Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas IV*”. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Darnawati, D., Jamiludin, J., Mursidin, M., & Yuniar, N. (2016). Learning Through Media Development Model Application Assure. *IOSR Journal of Humanities And Social Science*, 21(11), 20–25. doi:10.9790/0837-2111032025.
- Fuadiyah, tsamratul dan triwahnungsih (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Materi IPS Untuk Siswa Kelasv SD*. Yogyakarta.
- Handhika, J. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 109–114. doi:10.15294/jpii.v1i2.2127.
- Listyani, Amin (2018). *Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD*. (Skripsi S1, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta).
- Noverita, Winda Agustin (2019). “*Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas IV SD/MI di Bandar Lampung*”. Bandar Lampung: Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sanaky, Hujar AH. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, Asma Desi Ratna (2015). “*Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul*”. Gunung Kidul: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta.
- _____ (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Depok: PT Pustaka Insan Madani.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Penidikan Nasional.