

PENGEMBANGAN KARTU BUDAYA INDONESIA (KABUSA) PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR

INTAN CAHYATI

2020143499

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini siswa masih sulit untuk memahami materi bentuk keragaman budaya di Indonesia serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, maka dalam penelitian ini dilatarbelakangi untuk memperoleh media pembelajaran nyata agar mempermudah siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE ini sangatlah identik dengan pengembangan suatu produk untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu budaya Indonesia (kabusa) yang dikembangkan dalam penelitian ini masuk pada kriteria sangat valid. Terdapat tiga aspek yang dinilai dalam kevalidan ini, yaitu kevalidan media, materi, bahasa. Dari ketiga validasi tersebut diperoleh nilai kevalidan sebesar 81,61% dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan uji coba *one to one evaluation* dari angket respon siswa diperoleh nilai kepraktisan sebesar 90% dengan kriteria “sangat praktis” dan berdasarkan uji coba *small group evaluation* diperoleh nilai sebesar 87,81% dengan kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan uji coba (field test) *pre-test* dan *post-test* dari tes soal siswa diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,7755 dengan kriteria “tinggi” dan nilai N-Gain persen sebesar 77,512% yang berarti penggunaan media kartu budaya Indonesia (kabusa) dengan kriteria “efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada kartu budaya Indonesia (kabusa) yaitu adanya keterangan pada setiap gambar kartu sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Kata kunci: ADDIE, KABUSA, Sekolah Dasar

