


## Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif KOPIBERGA Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta

Dian Purnama Vauqonur<sup>1\*</sup>, Malita Nurul Asrifah<sup>2</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

E-mail: [dianvauqonur@gmail.com](mailto:dianvauqonur@gmail.com)

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.716>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 15 May 2025

Revised: 20 May 2025

Accepted: 28 May 2025

#### Kata kunci

Keanekaragaman, Budaya,  
IPAS, Kotak Pintar  
Bergambar

#### Keywords

Diversity, Culture, Science,  
Illustrated Smart Box



### ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat pemahaman siswa kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta terhadap materi keanekaragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Kotak Pintar Bergambar (KOPIBERGA) pada materi Keragaman Budaya Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta dengan jumlah siswa 25 anak dengan sampel penelitian 16 siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa KOPIBERGA dikembangkan untuk materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Produk dikembangkan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD Ngangkrik Yogyakarta. Penggunaan media KOPIBERGA mata pelajaran IPAS efektif untuk digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis materi keberagaman budaya Indonesia. Ditunjukkan pada nilai probabilitas uji T-Test output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2- tailed) atau bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pre-test dan post-test. Ketuntasan KKM hasil post-test secara keseluruhan mencapai 100%. Produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS sangat layak berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5%. Dengan demikian KOPIBERGA efektif hasil belajar dan kreativitas siswa dalam memahami keanekaragaman budaya Indonesia.

This research is motivated by the low level of understanding of fifth grade students of Ngangkrik Elementary School, Sleman, Yogyakarta regarding the material of Indonesian cultural diversity in the subject of Social Studies. The purpose of this study was to develop the Illustrated Smart Box (KOPIBERGA) media on the material of Indonesian Cultural Diversity for fifth grade elementary school. This study uses the Research and Development (R&D) approach. This research was conducted in fifth grade of Ngangkrik Elementary School, Sleman, Yogyakarta with 25 students and a research sample of 16 students. The results of the study indicate that KOPIBERGA was developed for the material of cultural diversity in Indonesia. The product was developed in an interesting, interactive way, and adjusted to the needs of fifth grade students of Ngangkrik Elementary School, Yogyakarta. The use of KOPIBERGA media for the subject of Social Studies is effective for increasing creativity and critical thinking skills in the material of Indonesian cultural diversity. As shown in the probability value of the T-Test SPSS output, it can be seen that Asymp. Sig. (2-tailed) or has a value of 0.000. Because the value of 0.000 is smaller than 0.05, so H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, meaning that there is an average difference between the pre-test and post-test data. The KKM completion of the post-test results overall reached 100%. The KOPIBERGA product for the Social Sciences subject is very feasible based on the results of student responses who obtained an average score of 88.5%. Thus, KOPIBERGA is effective in student learning outcomes and creativity in understanding the diversity of Indonesian culture.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Dian Purnama Vauqonur, et al (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif KOPIBERGA Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta 3(4). 2393-2400 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.716>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar menurut Sari (2018) memegang peran krusial dalam menanamkan pemahaman dan penghargaan terhadap keanekaragaman budaya Indonesia sejak dini. Materi ini, yang kaya akan fakta dan konsep, seringkali menjadi tantangan bagi siswa kelas V untuk dipahami secara mendalam melalui metode pembelajaran konvensional. Materi keanekaragaman budaya di Indonesia merupakan salah satu materi yang penting dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Namun, materi ini seringkali dianggap sulit oleh siswa karena kurangnya pemahaman tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia (Susanto, 2013). SD Ngangkrik Sleman merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki siswa dengan latar belakang yang beragam. Namun, hasil belajar IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia masih belum optimal. Metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan penugasan berbasis teks terkadang kurang optimal dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi IPS yang kompleks seperti keanekaragaman budaya, berpotensi menimbulkan beban kognitif yang tinggi. Keterbatasan interaksi dan visualisasi dapat menghambat konstruksi pengetahuan yang utuh. Berdasarkan hasil observasi, siswa masih kesulitan dalam memahami materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Menurut Wijayanti (2020) siswa kelas V sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS tentang keanekaragaman budaya Indonesia karena kurangnya pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Pada Kurikulum Merdeka, pelaksanaan pembelajaran dengan materi mengenal keragaman budaya Indonesia tidak jauh berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Materi ini memiliki tingkat kesulitan tersendiri dari guru karena capaian pembelajaran harus meliputi banyak gambar, sebagai contoh 1) rumah adat, 2) baju adat, 3) alat musik tradisional, 4) Lagu Tradisional, 5) senjata tradisional, 6) makanan tradisional dan 7) kerajinan khas daerah, dari semua provinsi yang ada di Indonesia. Hal ini tentu saja membuat siswa kesulitan dalam memahaminya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Wahyu, Feby, dan Erick (2019) bahwa Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang terdiri lebih dari 300 suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai dengan Merauke. Tiap suku memiliki ciri khas masing-masing baik dari bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, budaya yang tentu saja berbeda antara satu suku dengan suku yang lain. Dengan banyaknya suku bangsa tersebut akan membuat masyarakat khususnya anak-anak merasa kesulitan untuk mengenali budaya masing-masing suku.

Kesulitan guru yang lain dalam mengajarkan materi yang begitu beragam adalah bagaimana harus semua gambar rumah adat, baju adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, makanan tradisional dan kerajinan khas daerah yang ada di Indonesia tersebut. Sementara itu, kebanyakan metode pembelajaran adalah memakai buku teks dan bercerita semata sehingga siswa kesulitan dalam menangkap dan menggambarkannya dalam pikiran.

Menilik dari pendapat bahwa pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif (Arsyad, 2011). Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa telah banyak dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hamzah, 2014). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar di SD Ngangkrik Sleman.

Media pembelajaran, khususnya yang bersifat interaktif, dipandang memiliki potensi untuk mengatasi tantangan tersebut. Penelitian ini secara spesifik mengkaji implementasi media interaktif pada siswa kelas V di SD Ngangkrik Sleman untuk materi keanekaragaman budaya. Sebagai alternatif, media pembelajaran interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Penggunaan elemen multimedia dan fitur interaksi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan

menginvestigasi secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

Dalam memfasilitasi permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media yang dapat memudahkan pembelajaran bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman mengenai seni dan budaya yang ada di Indonesia. Kotak Pintar Bergambar menjadi salah satu pilihan peneliti sebagai media pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dengan sistem permainan berbasis edukasi pendidikan mengenai seni dan budaya yang ada di Indonesia. Kotak Pintar Bergambar yang dikenal sebagai KOPIBERGA adalah alat yang digunakan untuk belajar atau mendapatkan informasi guna meningkatkan antusiasme, kreativitas, hasil belajar, dan lingkungan belajar yang menyenangkan. KOPIBERGA merupakan permainan yang berisi edukasi yang dapat diterapkan dalam metode dan instrumen materi pembelajaran, nilai-nilai yang berhubungan dengan pendidikan termuat dalam KOPIBERGA (Atmojo dkk., 2019: 127). Salah satu manfaat media Kotak Pinter Bergambar adalah memudahkan siswa dalam memahami ragam seni budaya Indonesia melalui gambar yang menarik, sehingga memudahkan siswa menyerap makna yang disampaikan.

## **METODE**

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta sejumlah 25 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 16 siswa yang dibagi menjadi 6 kelompok kecil. Sumber data penelitian ini merupakan data primer yang didapat oleh peneliti secara langsung dari sumber data tersebut. Data diperoleh melalui guru kelas dalam sebuah wawancara di SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta dan observasi pelaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Siswa akan lebih tertarik dalam sebuah pembelajaran ketika materi menjadi lebih mudah dipahami, guru memilih media dan cara yang tepat dalam mengimplementasikannya. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang berbeda dengan sifatnya masing-masing. Guru harus memahami karakteristik media yang dijadikan sebagai pilihan dalam sebuah pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian didapatkan anak-anak di SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta telah mempelajari seni dan budaya, namun tingkat pengetahuan dan pemahaman yang diajarkan masih rendah, terutama dalam hal pengenalan keragaman masing-masing suku, dibuktikan dengan rata-rata nilai mata pelajaran yang masih rendah. Guru masih menggunakan media terbatas yaitu buku teks untuk memahami kesenian di masing-masing daerah. Buku tersebut menyoroti hanya beberapa sub bab dari budaya daerah tertentu namun tidak mencakup seluruh tradisi di Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas V. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 16 siswa. Analisis kebutuhan peserta didik kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta pada pertanyaan nomor 1 diketahui bahwa 12 peserta didik dengan persentase 75% tidak mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia. Pada pertanyaan nomor 4 sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 93,75% menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru belum mampu memudahkan memahami materi dan berpikir kritis. Pada pertanyaan nomor 6, sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 87,5% menyatakan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk mempermudah dalam memahami materi dan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS mengenai keberagaman budaya Indonesia. Pada pertanyaan nomor 7, sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 93,75% menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan dalam memahami materi, berfikir kreatif dan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS terutama pada materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Tahap penelitian dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) dimulai dengan tahap pengembangan produk, dalam tahap pengembangan dilakukan dengan beberapa langkah.

1. Menetapkan tujuan pengembangan. Tujuan pengembangan Media pembelajaran KOPIBERGA pada mata pelajaran IPAS ini untuk menstimulasi kemampuan kreatif serta rasa keingintahuan yang tinggi dari siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS karena pengetahuan dan pemahaman yang

diajarkan masih rendah. Pengembangan ini memfokuskan peserta didik dalam proses belajar dalam mengetahui kemampuan kreatif serta rasa keingintahuan yang tinggi melalui penggunaan media KOPIBERGA yang interaktif.

2. Mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar. Di sini peneliti mengambil materi keragaman budaya Indonesia yang sesuai dengan Kurikulum merdeka.
3. Menyusun desain pengembangan. Desain ini dibuat mengacu pada sistematika KOPIBERGA yang mendukung pembelajaran dan mendorong kreativitas peserta didik serta rasa ingin tahu yang tinggi.
4. Menyusun perangkat pembelajaran. Sebelum pelaksanaan, perlu dilakukan penyusunan perangkat yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lapangan.
5. Hasil pengembangan dilakukan uji terlebih dahulu atau dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi.



Gambar1. Media Kopiberga

Penilaian oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media KOPIBERGA pada aspek prinsip umum media visual, kelayakan kegrafikan, dan kebermanfaatan media. Aspek prinsip umum media visual KOPIBERGA terdiri dari kesederhanaan media, kesatuan komponen media yang saling berkaitan, penekanan terhadap informasi sasaran, dan keseimbangan sajian visual. Aspek kelayakan tampilan media KOPIBERGA mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kelayakan kegrafikan KOPIBERGA terdiri dari kualitas gambar, penggunaan gambar yang relevan dengan materi, pemilihan komposisi warna, warna, ukuran, dan jenis huruf, perpaduan teks, warna dan gambar, serta kemudahan penggunaan media Koja. Aspek kelayakan kegrafikan mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebermanfaatan media KOPIBERGA terdiri dari kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas, memudahkan peserta didik dalam mengingat materi, dapat menumbuhkan kemauan dan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya kepada peserta didik. Aspek kebermanfaatan media mendapatkan persentase rata-rata dengan kategori sangat layak.

Tabel 1. Presentase Hasil Validasi Media

Aspek	Aspek 1					Aspek 2					Aspek 3			
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Validasi Ahli media	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor yang Diperoleh	56													
Skor Maksimal	56													
Presentase	100%													
Kategori	Sangat Layak													

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli media terhadap media KOPIBERGA, skor keseluruhan yang didapatkan adalah 56 dari skor maksimal 56 Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap KOPIBERGA yaitu 100% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, KOPIBERGA layak digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Validasi juga dilakukan kepada ahli materi Penilaian terhadap materi pada KOPIBERGA untuk mengetahui kelayakan materi pada aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kebermanfaatan materi, dan kebahasaan yang terdiri dari 13 indikator. Aspek kesesuaian materi KOPIBERGA terdiri dari kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tingkat berpikir peserta didik, kesesuaian evaluasi dengan

indicator yang dikembangkan. Aspek kesesuaian materi media KOPIBERGA mendapat persentase rata-rata 87,5% dengan kategori sangat layak. Aspek keakuratan materi media KOPIBERGA terdiri dari keruntutan dan kemudahan materi ketika dipahami oleh peserta didik, kesesuaian gambar dengan materi, dan kejelasan warna background, jenis dan ukuran huruf yang digunakan. Aspek keakuratan materi mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebermanfaatan materi KOPIBERGA terdiri dari materi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam memahami keragaman budaya Indonesia, dan materi keragaman budaya pada media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok. Aspek kebermanfaatan materi mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak. Aspek kebahasaan KOPIBERGA terdiri dari kejelasan dan kemudahan bahasa, ketepatan struktur kalimat, kebakuan bahasa, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dengan perkembangan peserta didik. Aspek kebahasaan mendapat persentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.

Tabel 2. Presentase Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Aspek 1					Aspek 2				Aspek 3			
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Validasi Ahli media	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor yang Diperoleh	50												
Skor Maksimal	52												
Presentase	96,15%												
Kategori	Sangat layak												

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli materi terhadap KOPIBERGA skor keseluruhan yang didapatkan adalah 50 dari skor maksimal 52. Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap KOPIBERGA yaitu 96.15% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, KOPIBERGA layak digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Selain kepada ahli media dan materi dilakukan pula validasi kepada guru kelas untuk mengetahui apakah media tersebut layak untuk di uji cobakan pada penelitian. Uji coba produk KOPIBERGA dilakukan dengan memberikan angket tanggapan kepada guru dan siswa. Guru mengisi angket tanggapan yang terdiri dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas V. Penggolongan tanggapan dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu 4 = sangat sesuai, 3 = sesuai, 2 = kurang sesuai, dan 1 = tidak sesuai. Berikut ini adalah tabel hasil tanggapan guru pada uji coba skala kecil:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Guru

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah pertanyaan	Skor yang Diperoleh	Uji Coba Produk	
				Presentase	Kriteria
1.	Tampilan	1	4	100%	Sangat Layak
2.	Segi penyajian materi	2	8	100%	Sangat Layak
3.	Kemudahan penggunaan Media	3	12	100%	Sangat Layak
4.	Manfaat media	4	18	100%	Sangat Layak
Jumlah keseluruhan			40	100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel persentase hasil angket tanggapan guru kelas V, guru memberikan tanggapan positif terhadap KOPIBERGA yang sudah diuji cobakan. Hasil persentase yang diperoleh secara keseluruhan adalah 100% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V pada materi keragaman budaya Indonesia.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan validasi yaitu tahap uji coba. Pada tahap uji coba dilakukan kepada siswa kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta. Sebelum diberikan kepada peserta didik soal tersebut diujicobakan terlebih dahulu kepada peserta didik. Instrumen soal yang digunakan peneliti sejumlah 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang kemudian divalidasi kepada 20 peserta didik. Analisis uji coba soal menggunakan *software IBM SPSS 25*. Setelah didapatkan data uji coba soal, maka dilakukan pengujian validitas soal.

Berdasarkan hasil uji validitas soal, diketahui bahwa 15 soal pilihan ganda dinyatakan valid dan 5 soal uraian dinyatakan valid. Nilai *rtabel* pada tabel diatas diperoleh dari  $N=20$  dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh *rtabel* 0,444. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa *rhitung* lebih besar dari *rtabel*, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pada materi menggali pengetahuan baru teks nonfiksi adalah valid. Setelah diketahui jumlah butir soal yang valid, maka akan dilakukan uji reliabilitas soal.

Berdasarkan output excel uji reliabilitas, diketahui bahwa *rhitung* pada soal pilihan ganda dan uraian lebih besar dibanding dengan *rtable*. Pada soal pilihan ganda *rhitung* yang diperoleh adalah 0,89 lebih besar dibanding 0,44 sehingga 15 butir soal pilihan ganda dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas memiliki indeks 0,89 sehingga berada pada tingkat reliabilitas tinggi. Kemudian Pada soal pilihan ganda *rhitung* yang diperoleh adalah 0,88 lebih besar dibanding 0,44 sehingga 5 butir soal pilihan ganda dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas memiliki indeks 0,88 sehingga berada pada tingkat reliabilitas tinggi. Analisis tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang dan sukar.

Berdasarkan output excel tingkat kesukaran, dapat diidentifikasi bahwa butir soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 12, 14 memiliki daya beda soal yang sedang, dan butir soal nomor 3, 7, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18,19, 20 memiliki daya beda soal yang mudah. Analisis daya beda dilakukan untuk mengkaji soal-soal tes dari segi keangguapan tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk kedalam kategori lemah atau rendah dan kategori kuat atau tinggi presentasinya. Berdasarkan hasil perhitungan analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Soal yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini merupakan butir soal yang dinyatakan reliabel, valid, dengan kriteria daya beda yaitu: cukup, baik, dan sangat baik. Berikut merupakan hasil perhitungan analisis terhadap kelayakan setiap butir soal:

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Soal Layak	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	20
Soal Tidak layak	-	-

Berdasarkan tabel hasil analisis soal uji coba di dapatkan bahwasannya soal yang telah dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan bahwa terdapat 20 soal yang telah di uji coba dan menunjukkan bahwa seluruh soal yang telah di uji coba dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Setelah dilakukan uji coba maka soal tersebut diap digunakan untuk penelitian dimana soal tersebut akan digunakan untuk mengetahui apakah media yang dibuat yaitu KOPIBERGA efektif digunakan untuk pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan di kelas V Ngangkrik Sleman Yogyakarta. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah 16. Tahap uji coba produk diperlukan untuk mengetahui apakah produk media KOPIBERGA yang digunakan efektif digunakan untuk pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia atau tidak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui hasil pretest dan posttest dan angket tanggapan peserta didik.

Hasil perolehan tabel angket tanggapan peserta didik terhadap media KOPIBERGA pada materi keragaman budaya Indonesia dengan jumlah 16 peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 89% pada aspek kepraktisan dan 92% pada aspek kemanfaatan media. Secara keseluruhan tanggapan peserta didik terhadap E media KOPIBERGA pada materi keragaman budaya Indonesia memperoleh hasil 91%. Sehingga media KOPIBERGA pada materi keragaman budaya Indonesia mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan tanggapan peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dikembangkan oleh peneliti berdasarkan permasalahan penggunaan media yang kurang interaktif kemudia dimodifikasi ke dalam inovasi media pembelajaran yang baru dan lebih interaktif. KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dikembangkan untuk materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia. KOPIBERGA mata pelajaran IPAS juga dikembangkan berdasarkan indikator-indikator kreatif dan berpikir kritis. Produk dikembangkan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta. Berdasarkan penelitian

dihasilkan validasi yang dilakukan dimana nilai indeks dari validator ahli materi mendapatkan skor “4” dengan kategori Sangat Baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Nilai indeks dari validator ahli media mendapatkan skor “4” dengan kategori validitas Sangat Baik sehingga dapat disimpulkan bahwa layak uji coba lapangan tanpa revisi. Dalam hal keefektifan produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS efektif untuk menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis berdasarkan hasil uji hipotesis Paired Sampel T-Test dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Berdasarkan output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2- tailed) atau nilai probabilitas uji T-Test bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata antara data pretest dan posttest. Ketuntasan KKM hasil posttest secara keseluruhan mencapai 100%. Maka dari itu penggunaan media KOPIBERGA mata pelajaran IPAS efektif untuk digunakan dalam menstimulasi kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu kelayakan produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS diterima dengan baik oleh peserta didik kelas V SD Ngangkrik Sleman Yogyakarta.

Setelah dilakukannya penelitian, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dapat menjadi salah satu pilihan perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengajarkan materi keberagaman budaya Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar. Produk KOPIBERGA mata pelajaran IPAS dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran konkrit yang interaktif oleh penelitian – penelitian selanjutnya. Media KOPIBERGA dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk meningkatkan literasi budaya dan berpikir kritis siswa secara lebih optimal.

Selain saran tersebut penelitian dan pengembangan produk KOPIBERGA yang telah dilakukan memiliki keterbatasan yaitu dimana adanya keterbatasan waktu dan tenaga, maka peneliti hanya mengembangkan KOPIBERGA mata pelajaran IPAS pada materi tertentu.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam penelitian ini, validator media dan validator ahli yang telah berkenan memberikan bantuannya kepada kami dalam melakukan penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). *Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle*. Seminar Nasional APTIKOM, 126–134.
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Ngatmini, & Suyitno. (2020). *Eksplorasi Pembelajaran HOTS dan TPACK Mahasiswa PPG Program Studi Bahasa Indonesia UPGRIS: Sebuah Inovasi di Era Digital*. *Prosiding Seminar Nasional PIBSI Ke-43*, 5(3), 248–253.
- Rauzatun, Adrami. (2020). *pengaruh media kotak ajaib terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA negeri 1 padang tiji kabupaten pidie*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah*, 1, 12–13.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Salama, P., & Kadir, H. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya*. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 91–99. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll>
- Sari, P. (2018). *Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Keanekaragaman Budaya Indonesia melalui Metode Pembelajaran Kontekstual*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 1-10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarwiti, C., & Wijayanti, A. (2018). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 308. <https://doi.org/10.24114/js.v2i4.10678>
- Wahid, N., & Inayati, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kobela ( Kotak Belajar Ajaib ) Pada Materi Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS ( Ilmu Pengetahuan Sosial ) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahus Sibyan Sukosari Gondanglegi. 1, 346–350.
- Wijayanti, A. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi IPS tentang Keanekaragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 1-12.