



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2175 - 2185

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Mapena Berbasis Nilai Sosial untuk Meningkatkan Retensi Siswa Sekolah Dasar

Itsna Oktaviyanti<sup>1✉</sup>, Husniati<sup>2</sup>, Nurhasanah<sup>3</sup>, Ida Ermiana<sup>4</sup>, Baiq Niswatul Khair<sup>5</sup>

Universitas Mataram, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail: [itsna@unram.ac.id](mailto:itsna@unram.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran MAPENA berbasis nilai sosial pada materi pengaruh letak geografis terhadap mata pencaharian dan budaya di Indonesia Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran MAPENA berbasis nilai sosial untuk meningkatkan retensi siswa SD Negeri 1 Kuta. Jenis penelitian ini adalah *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 SD Negeri 1 Kuta, Kecamatan Pujut, Lombok Tengah. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Kuta Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IVB. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 97,5%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 91,17%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 98,1%. Hasil tes retensi siswa setelah menggunakan media MAPENA berbasis nilai sosial menunjukkan kenaikan sebesar 13%. Meskipun tidak signifikan, akan tetapi hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV B SD Negeri 1 Kuta masih mengingat materi yang telah disampaikan pada bulan sebelumnya, bahkan mengalami peningkatan.

**Kata Kunci:** MAPENA, nilai sosial, retensi siswa

### Abstract

*This research was conducted to develop a product in the form of social value-based MAPENA learning media on the material influence of geographical location on livelihoods and culture in Indonesia. The purpose of this study was to determine the feasibility and effectiveness of social value-based MAPENA learning media to increase student retention in SD Negeri 1 Kuta. This type of research is called research and Development (R&D) using the ADDIE development model. This study uses five stages of research: analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The research was conducted at SD Negeri 1 Kuta, Pujut District, Central Lombok. The population in this study were all students of SD Negeri 1 Kuta. The sample in this study was class IVB students. Data collection techniques include questionnaires and tests. The results showed that the results of the assessment from the media expert validator got very decent criteria with a percentage of 97.5%, and the assessment from material experts got very decent criteria with a percentage of 91.17%. The results of the small group trials obtained very feasible criteria, with a percentage of 98.1%. Student retention test results after using social value-based MAPENA media showed an increase of 13%. Although not significant, these results show that class IV B SD Negeri 1 Kuta students still remember the material presented in the previous month and have even experienced an increase.*

**Keywords:** MAPENA, social values, student retention

Copyright (c) 2023 Itsna Oktaviyanti, Husniati, Nurhasanah,  
Ida Ermiana, Baiq Niswatul Khair

✉Corresponding author :

Email : [itsna@unram.ac.id](mailto:itsna@unram.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5702>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 4 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti : geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik (Saidihardjo, 1996). Menurut (Soemantri, 2001) Pendidikan IPS dibedakan menjadi dua yakni Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan Pendidikan IPS sebagai kajian akademik. Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran diterapkan pada kurikulum di sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Sedangkan untuk Pendidikan IPS sebagai kajian akademik diterapkan pada perguruan tinggi atau Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK).

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran mengkaji tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Salah satu tujuan IPS yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Raharjo, 2008). Materi pada mata pelajaran IPS di SD terbilang sangat banyak mencakup bidang ilmu Ekonomi, Geografi dan Sejarah.

Pada Kurikulum 2013, IPS diajarkan secara tematik tidak terpisah seperti kurikulum 2006 atau KTSP. Dengan demikian IPS diajarkan bersamaan dengan mata pelajaran lain sesuai dengan tema yang ditentukan dalam kurikulum. Muatan IPS pada kelas V Tema 1 Sub Tema 1 membahas mengenai Karakteristik Geografis Indonesia sebagai negara Maritim dan Agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. Materi tersebut cukup banyak dan seringkali tidak mudah dikuasai oleh siswa, salah satunya siswa di SD Negeri 1 Kuta.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa didapatkan data bahwa siswa butuh waktu relatif lama untuk memahami materi muatan IPS yang cukup banyak dan kompleks. Selain itu guru berpendapat bahwa muatan IPS relatif abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa sehingga retensi siswa cenderung rendah. Retensi siswa merupakan banyaknya pengetahuan yang dipelajari oleh siswa yang dapat disimpan dalam memori dan dapat diungkapkan kembali selang waktu tertentu (Sumampouw, 2012). Siswa menambahkan bahwa selama pembelajaran muatan IPS cenderung membosankan sehingga motivasi belajar siswa rendah. Dari permasalahan tersebut, guru perlu mencari solusi untuk menyelesaikannya.

UU No 14 tahun 2005 menyatakan bahwa ada 4 kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang guru yaitu pedagogik, sosial, kepribadian dan profesional. Kompetensi pedagogik yang dimiliki memungkinkan guru untuk merencanakan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran diantaranya memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Menurut teori Piaget, siswa sekolah dasar masuk pada kategori operasional kongkrit. Artinya dalam proses pembelajaran, siswa membutuhkan bantuan media kongkrit agar lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

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 (Listiyani, 2018) 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 (Poniman, 2018) 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 (Mainan Peta Anak) diharapkan dapat membantu guru agar lebih praktis dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. MAPENA merupakan media peta berbentuk tematik yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran dengan disertai permainan.

Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh (Triwahyuningsih, 2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak (MAPENA) Materi IPS Untuk Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Pengembangan Media Mainan Peta Anak ( MAPENA ) Materi IPS Untuk Siswa Kelas V SD dinyatakan valid sehingga dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu hasil penelitian dari Evy Yola Adini (Adini et al., 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) yang dikembangkan pada Materi keragaman suku bangsa Indonesia sangat layak. Tampak dari penilaian 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 tahap 2mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 97,9%, dan uji coba tahap 3 mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 96,75%.

Pengembangan media MAPENA pada penelitian ini dibuat berlandaskan nilai sosial, agar selain indikator pembelajaran tercapai, siswa juga dapat mengimplementasikan nilai sosial. Nilai sosial merupakan nilai yang dimiliki oleh masyarakat yang menggambarkan asumsi mengenai apa yang dianggap benar dan yang penting sebagai petunjuk umum dalam kehidupan sehari-hari (Idianto, 2004). Implementasi nilai sosial dapat membentuk karakter yang baik. Penanaman nilai sosial di kelas dapat berupa pemberian materi pembelajaran secara menarik dengan menggunakan media visual maupun audiovisual untuk memberikan contoh nyata, sehingga apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Karma et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Pengembangan Media MAPENA Berbasis Nilai Sosial pada Muatan IPS untuk Meningkatkan Retensi Siswa di SD N 1 Kuta”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan media MAPENA berbasis nilai sosial untuk meningkatkan retensi siswa SD Negeri 1 Kuta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Borg and Gall menjelaskan bahwa R&D merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019). Pengembangan media ini dikhususkan untuk mata pelajaran IPS materi Letak Geografis serta pengaruhnya terhadap sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari tiga langkah pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, develop, implementation dan evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kuta, Kecamatan Pujut, Kabupaten Lombok Tengah. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B SD Negeri 1 Kuta pada mata pelajaran IPS. Pelaksanaan penelitian selama tujuh bulan dari pembuatan proposal hingga laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: 1) angket kelayakan media MAPENA berbasis nilai sosial dalam hal ini ada angket uji validasi ahli materi dan ahli media.; 2) Angket respon siswa setelah kelompok kecil melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media MAPENA berbasis nilai sosial; 3) soal evaluasi untuk melihat kemampuan siswa memahami materi dan mengetahui retensi siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar validasi berupa angket, lembar angket respon mahasiswa dan soal tes. Instrumen lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dan saran dari validator ahli. Lembar angket respon mahasiswa digunakan untuk mengetahui tentang kelayakan penggunaan media MAPENA berbasis nilai sosial. Instrumen soal tes digunakan untuk mengetahui retensi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MAPENA berbasis nilai sosial untuk meningkatkan retensi siswa SD Negeri 1 Kuta. Selain itu juga untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media MAPENA berbasis nilai sosial untuk meningkatkan retensi siswa SD Negeri 1 Kuta. Retensi siswa merupakan kecakapan untuk menerima, menyimpan dan memanggil kembali informasi serta pengetahuan yang semuanya terpusat dalam otak. Retensi atau ingatan menjadi sangat penting dalam menilai kemampuan siswa dalam mempelajari pelajaran (Adly Azka Rifqi, 2020).

Produk hasil penelitian ini berupa Media Pembelajaran Permainan Peta Anak (MAPENA) berbasis nilai sosial pada materi letak geografis dan pengaruhnya terhadap sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia. Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA berbasis nilai sosial ini telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan model penelitian ADDIE sebagai berikut:

Pada tahap *Analysis* (analisis), yang dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan baik analisis kurikulum, kebutuhan dan materi. Pada tahap ini, didapatkan materi IPS yang akan dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran. Kemudian kebutuhan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Pada tahap selanjutnya yaitu *Design* (desain). Desain diperlukan untuk menentukan media yang dikembangkan. Penentuan media MAPENA (mainan peta anak) didasari pada hasil penelitian sebelumnya bahwa media MAPENA dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas (Adini et al., 2022). Pada tahap ini, media MAPENA yang dikembangkan dirancang dengan menginternalisasi nilai-nilai sosial agar dapat membentuk siswa yang berkarakter. Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan data bahwa implementasi nilai-nilai sosial berpengaruh baik pada pembentukan perilaku siswa (Itsna et al., 2016).

Pada tahap *Development* (pengembangan), pengembangan media pembelajaran MAPENA berbasis nilai sosial pada materi letak geografis dan pengaruhnya terhadap sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia didesain menggunakan aplikasi Coreldraw. Pada tahap ini terdapat 2 unsur yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba *user*.

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran Mainan peta anak yang dikembangkan serta mengetahui kekurangan-kekurangan dari segi media yang di dikembangkan agar dapat diperbaiki dan menjadi referensi kedepannya sehingga dapat menghasilkan media yang maksimal. Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Ida Ermiana, S.Pd., M.Pd. Validasi ahli media dengan pengisian angket berskala 1-4 terkait beberapa aspek penilaian yaitu tampilan media, penyajian media dan bahan media.

### Validasi ahli media tahap I (sebelum revisi)

Validasi ahli media dilakukan untuk melihat kelayakan media pembelajaran MAPENA berbasis nilai sosial. Ahli media memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis permainan peta anak.

**Tabel 1. Uji Ahli Media Tahap I (Sebelum Revisi)**

| Aspek Penilaian | Indikator  | Penilaian | Kriteria    |
|-----------------|--|-----------|-------------|
| Tampilan        | Desain media MAPENA (Mainan Peta Anak) menarik untuk dilihat | 3         | Baik        |
|                 | Pilihan warna yang digunakan menarik untuk dilihat           | 3         | Baik        |
|                 | Desain media sesuai dengan Namanya                           | 4         | Sangat Baik |
|                 | Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa        | 4         | Sangat Baik |

|                 |   |   |             |
|-----------------|---|---|-------------|
|                 | Kualitas tampilan gambar terlihat jelas   | 3 | Baik        |
|                 | Penyajian gambar pada MAPENA (Mainan Peta Anak) sesuai dengan materi yang berkaitan | 3 | Sangat Baik |
|                 | Pemilihan media yang unik   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Media MAPENA (Mainan Peta Anak) bermakna sebagai penyampaian pesan                  | 4 | Sangat Baik |
|                 | Kualitas tampilan gambar pada MAPENA (Mainan Peta Anak) jelas                       | 3 | Baik        |
|                 | Kesesuaian ukuran pada media MAPENA (Mainan Peta Anak)                              | 3 | Baik        |
|                 | Memuat integritas konsep keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia                 | 3 | Baik        |
|                 | Tampilan media menarik dan mudah dipindahkan/dibawa                                 | 4 | Sangat Baik |
|                 | Media diberi judul/keterangan media   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Terdapat cara penggunaan media  | 4 | Sangat Baik |
| Penyajian Media | Penyajian media mampu menumbuhkan minat belajar siswa                               | 4 | Baik        |
|                 | Media dapat dipadukan dengan pembelajaran   | 3 | Baik        |
|                 | Media dapat digunakan secara berkelompok  | 4 | Sangat Baik |
|                 | Bahan dapat diperoleh dengan mudah  | 3 | Baik        |
| Bahan           | Bahan tidak membahayakan bagi siswa   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Bahan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama                                  | 3 | Baik        |

Dari tabel diatas dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran berbasis permainan peta anak yang divalidasi oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{66}{80} \times 100\% \\
 &= 82,50\%
 \end{aligned}$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian media pembelajaran Mainan peta anak yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan monopoli pada tahap I sebesar 82,50% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat layak digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran ahli media yaitu pada bagian cover ditambahkan identitas penulis buku panduan, serta pada bagian tulisan menggunakan satu huruf yang sama dan pada bagian background dipudarkan agar tulisan dapat terlihat jelas.

### Validasi media tahap II (setelah revisi)

Media pembelajaran mainan peta anak yang telah divalidasi kemudian direvisi untuk disempurnakan. Hasil dari validasi ahli media tahap II sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Ahli Media Tahap II (Setelah Revisi)**

| Aspek Penilaian | Indikator  | Penilaian | Kriteria    |
|-----------------|--|-----------|-------------|
| Tampilan        | Desain media MAPENA (Mainan Peta Anak) menarik untuk dilihat | 4         | Sangat Baik |
|                 | Pilihan warna yang digunakan menarik untuk dilihat           | 4         | Sangat Baik |

|                 |   |   |             |
|-----------------|---|---|-------------|
|                 | Desain media sesuai dengan Namanya  | 4 | Sangat Baik |
|                 | Desain media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa                               | 4 | Sangat Baik |
|                 | Kualitas tampilan gambar terlihat jelas   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Penyajian gambar pada MAPENA (Mainan Peta Anak) sesuai dengan materi yang berkaitan | 4 | Sangat Baik |
|                 | Pemilihan media yang unik   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Media MAPENA (Mainan Peta Anak) bermakna sebagai penyampaian pesan                  | 4 | Sangat Baik |
|                 | Kualitas tampilan gambar pada MAPENA (Mainan Peta Anak) jelas                       | 4 | Sangat Baik |
|                 | Kesesuaian ukuran pada media MAPENA (Mainan Peta Anak)                              | 4 | Sangat Baik |
|                 | Memuat integritas konsep keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia                 | 3 | Baik        |
|                 | Tampilan media menarik dan mudah dipindahkan/dibawa                                 | 4 | Sangat Baik |
|                 | Media diberi judul/keterangan media   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Terdapat cara penggunaan media  | 4 | Sangat Baik |
| Penyajian Media | Penyajian media mampu menumbuhkan minat belajar siswa                               | 4 | Sangat Baik |
|                 | Media dapat dipadukan dengan pembelajaran   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Media dapat digunakan secara berkelompok  | 4 | Sangat Baik |
|                 | Bahan dapat diperoleh dengan mudah  | 4 | Sangat Baik |
| Bahan           | Bahan tidak membahayakan bagi siswa   | 4 | Sangat Baik |
|                 | Bahan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama                                  | 3 | Baik        |

Dari tabel diatas dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran berbasis permainan peta anak yang divalidasi oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{78}{80} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian media mainan peta anak sesudah direvisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan menjadi sebesar 97,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan.

#### **Validasi ahli materi tahap I (sebelum revisi)**

Validasi ahli materi pada media pembelajaran Mainan peta anak yang dikembangkan untuk melihat kesesuaian materi yang dicantumkan sesuai dengan KD dan Indikator serta mengetahui kekurangan-kekurangan dari segi materi agar dapat diperbaiki dan menjadi referensi kedepannya. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Hj. Nurhasanah, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen IPS di PGSD UNRAM. Validasi ahli materi dengan pengisian angket berskala 1-4 terkait beberapa aspek penilaian yaitu relevansi materi, komunikatof, berorientasi pada *student centered*, kebahasaan dan keterbacaan.

**Tabel 3. Uji Ahli Materi Tahap I (Sebelum Revisi)**

| Aspek Penilaian                           | Indikator  | Penilaian | Kriteria    |
|---|--|-----------|-------------|
| Relevansi                                 | Materi relevan dengan KD yang harus dikuasai siswa                               | 3         | Baik        |
|   | Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa                      | 4         | Sangat Baik |
|   | Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum   | 3         | Baik        |
| Keakuratan                                | Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran   | 2         | Cukup Baik  |
|   | Materi yang disajikan sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran                | 4         | Sangat Baik |
|   | Materi yang disajikan sesuai dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari | 3         | Baik        |
| Komunikatif                               | Kesesuain konsep materi letak geografis Indonesia                                | 3         | Baik        |
|   | Materi mudah dipahami siswa  | 3         | Baik        |
|   | Materi disajikan dengan jelas  | 3         | Baik        |
| Berorientasi pada <i>student centered</i> | Mendorong siswa dalam berfikir sesuai dengan pengalaman sendiri                  | 3         | Baik        |
|   | Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri                                 | 3         | Baik        |
|   | Mendorong terjadinya interaksi siswa   | 4         | Sangat Baik |
| Kebahasaan                                | Mendorong siswa untuk berani menyatakan pendapat                                 | 3         | Sangat Baik |
|   | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami                                   | 4         | Sangat Baik |
|   | Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca siswa                                | 4         | Sangat Baik |
| Keterbacaan                               | Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa                            | 4         | Sangat Baik |
|   | Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa                                   | 3         | Sangat Baik |

Dari tabel diatas dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran berbasis permainan peta anak yang divalidasi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{68} \times 100\% \\
 &= 82,3\%
 \end{aligned}$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian materi dari media pembelajaran mainan peta anak yang telah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan materi pada tahap I sebesar 82,3 % yang menunjukkan bahwa materi termasuk kategori sangat layak digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran ahli materi yaitu menambahkan indikator dan tujuan pembelajaran pada buku panduan.

### Validasi materi tahap II (setelah revisi)

Materi dari media pembelajaran mainan peta anak yang telah divalidasi kemudian direvisi untuk disempurnakan. Hasil dari validasi ahli materi tahap II sebagai berikut:

**Tabel 4. Uji Ahli Materi Tahap II (Setelah Revisi)**

| Aspek Penilaian                           | Indikator  | Penilaian | Kriteria    |
|---|--|-----------|-------------|
| Relevansi                                 | Materi relevan dengan KD yang harus dikuasai siswa                               | 4         | Sangat Baik |
|   | Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa                      | 4         | Sangat Baik |
|   | Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum   | 3         | Baik        |
| Keakuratan                                | Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran   | 3         | Baik        |
|   | Materi yang disajikan sesuai dengan tema dan subtema pembelajaran                | 4         | Sangat Baik |
|   | Materi yang disajikan sesuai dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari | 4         | Sangat Baik |
|   | Kesesuain konsep materi keragaman suku bangsa Indonesia                          | 4         | Sangat Baik |
| Komunikatif                               | Materi mudah dipahami siswa  | 4         | Sangat Baik |
|   | Materi disajikan dengan jelas  | 4         | Sangat Baik |
|   | Mendorong siswa dalam berfikir sesuai dengan pengalaman sendiri                  | 4         | Sangat Baik |
| Berorientasi pada <i>student centered</i> | Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri                                 | 4         | Sangat Baik |
|   | Mendorong terjadinya interaksi siswa   | 4         | Sangat Baik |
|   | Mendorong siswa untuk berani menyatakan pendapat                                 | 4         | Sangat Baik |
| Kebahasaan                                | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami                                   | 4         | Sangat Baik |
|   | Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca siswa                                | 4         | Sangat Baik |
| Keterbacaan                               | Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa                            | 4         | Sangat Baik |
|   | Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa                                   | 4         | Sangat Baik |

Dari tabel diatas dapat diketahui persentase tingkat pencapaian kelayakan media pembelajaran berbasis permainan peta anak yang divalidasi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{68} \times 100\% \\
 &= 91,17\%
 \end{aligned}$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian media permainan peta anak sesudah direvisi, diketahui bahwa tingkat kelayakan menjadi sebesar 91,05% menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan.

### Uji Coba User

Tahap ini dilakukan menggunakan uji coba kelompok kecil pada 9 siswa (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-4 dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran. Data angket untuk uji coba Uji coba kelompok kecil (3 rendah, 3 sedang, 3 tinggi).



**Tabel 5. Uji Coba Kelompok Kecil**

| No                        | Pernyataan   | Penilaian (v) |   |    |     |
|---------------------------|--|---------------|---|----|-----|
|                           |  | 1             | 2 | 3  | 4   |
| <b>Aspek Materi</b>       |  |               |   |    |     |
| 1                         | Materi yang disajikan dalam media MAPENA (Mainan Peta Anak) mudah saya pahami  | 0             | 0 | 3  | 6   |
| 2                         | Penyajian materi dalam media MAPENA (Mainan Peta Anak) mendorong saya berfikir mandiri   | 0             | 0 | 0  | 9   |
| 3                         | Materi yang dilengkapi dengan gambar membuat saya tertarik untuk belajar   | 0             | 0 | 0  | 9   |
| 4                         | Bahasa yang digunakan dalam media MAPENA (Mainan Peta Anak) sederhana dan mudah saya pahami  | 0             | 0 | 2  | 8   |
| 5                         | Kalimat yang digunakan jelas dan mudah saya baca   | 0             | 0 | 0  | 9   |
| <b>Aspek Media</b>        |  |               |   |    |     |
| 6                         | Penyajian gambar dalam media MAPENA (Mainan Peta Anak) sangat jelas  | 0             | 0 | 3  | 6   |
| 7                         | Tampilan media MAPENA (Mainan Peta Anak) dapat menarik perhatian saya  | 0             | 0 | 3  | 6   |
| 8                         | Pemilihan warna pada media MAPENA (Mainan Peta Anak) membuat saya bersemangat belajar  | 0             | 0 | 0  | 9   |
| 9                         | Media MAPENA (Mainan Peta Anak) membuat saya semangat dalam belajar  | 0             | 0 | 3  | 6   |
| 10                        | Penggunaan media MAPENA (Mainan Peta Anak) dapat membuat belajar tidak membosankan   | 0             | 0 | 2  | 7   |
| 11                        | Media MAPENA (Mainan Peta Anak) ini membantu saya dalam menguasai pelajaran, khususnya pada materi keragaman suku bangsa Indonesia | 0             | 0 | 1  | 8   |
| 12                        | Secara umum tampilan media MAPENA (Mainan Peta Anak) membuat minat belajar saya meningkat khususnya pada materi pelajaran IPS      | 0             | 0 | 1  | 8   |
| Jumlah frekuensi          |  | 0             | 0 | 23 | 91  |
| Jumlah skor               |  | 0             | 0 | 60 | 364 |
| Total skor yang diperoleh |  | 424           |   |    |     |
| Nilai persentase          |  | 98,1%         |   |    |     |

Dari tabel diatas dapat diketahui persentase angket respon siswa terhadap media pembelajaran mainan peta anak yaitu sebagai berikut:

Nilai maksimal keseluruhan =  $48 \times 9 = 432$

$$P = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{424}{432} \times 100\%$$

$$= 98,1\%$$

Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran mainan peta anak yaitu mendapat hasil persentase 98,1% dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Evy Yola Adini dan Triwahyuningsih yaitu pengembangan media MAPENA layak digunakan (Adini et al., 2022; Triwahyuningsih, 2017).

Pada tahap selanjutnya yaitu *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini, media yang dikembangkan yaitu media MAPENA berbasis nilai sosial dan telah direvisi setelah itu dilakukan

implementasi atau penerapan menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah melakukan uji tahap kecil, kemudian media MAPENA berbasis nilai sosial diimplementasikan pada kelas besar yaitu kelas IV B 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. Hasil implementasi kelompok besar sebagai berikut:

**Tabel 6. Implementasi Kelompok Besar**

| Implementasi           | Persentase | Kriteria     |
|------------------------|------------|--------------|
| Kelas besar (38 siswa) | 87,1%      | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil persentase respon peserta didik di atas tampak bahwa hasil respon siswa terhadap implementasi media MAPENA berbasis nilai sosial mendapat presentase 87,1 % dengan kriteria sangat baik.

Tahap terakhir penelitian ini yaitu *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan hasil implementasi pada media MAPENA berbasis nilai sosial sebelumnya, dilakukan evaluasi untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami materi letak geografis beserta pengaruhnya terhadap sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia. Evaluasi berupa tes pilihan ganda dengan jumlah 15 soal. Tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 35. Hasil evaluasi siswa sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Belajar Siswa**

| No | Rentang nilai | F  |
|----|---------------|----|
| 1  | 76-100        | 28 |
| 2  | 51-75         | 5  |
| 3  | 26-50         | 2  |
| 4  | 0-25          | 0  |

Setelah dilakukan evaluasi hasil belajar, sebulan kemudian kembali diadakan tes dengan soal yang sama kepada siswa yang sama dengan tujuan untuk mengetahui retensi siswa. Berikut hasil retensi siswa kelas IV B SD Negeri 1 Kuta:

**Tabel 8. Retensi Siswa**

| No | Rentang nilai | F  |
|----|---------------|----|
| 1  | 76-100        | 30 |
| 2  | 51-75         | 5  |
| 3  | 26-50         | 0  |
| 4  | 0-25          | 0  |

Hasil tes retensi siswa setelah menggunakan media MAPENA berbasis nilai sosial menunjukkan kenaikan sebesar 13%. Meskipun tidak signifikan, akan tetapi hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV B SD Negeri 1 Kuta masih mengingat materi yang telah disampaikan pada bulan sebelumnya, bahkan mengalami peningkatan. Dari data tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan retensi siswa kelas IV B SD Negeri 1 Kuta pada materi Letak Geografis beserta Pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap retensi siswa (Guntara, 2014).

## KESIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah hasil akhir dari penilaian terhadap pengembangan media MAPENA (Mainan Peta Anak) berbasis nilai sosial yang dilakukan menunjukkan atau

2185 *Pengembangan Media Mapena Berbasis Nilai Sosial untuk Meningkatkan Retensi Siswa Sekolah Dasar – Itsna Oktaviyanti, Husniati, Nurhasanah, Ida Ermiana, Baiq Niswatul Khair*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5702>

berada pada tingkat kualifikasi valid atau layak. Hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media, materi dan hasil ujicoba *user* menunjukkan hasil layak dan efektif. Kemudian hasil penilaian retensi siswa menunjukkan bahwa dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran MAPENA berbasis nilai sosial meningkatkan retensi siswa SD Negeri 1 Kuta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran MAPENA (Mainan peta anak) pada materi IPS untuk siswa kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi ...* <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/386>
- Adly Azka Rifqi. (2020). *ANALISIS RETENSI SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KAMPAR*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Guntara, R. (2014). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Retensi Siswa pada Konsep Fotosintesis*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Idianto, M. (2004). *Sosiologi Untuk SMA Kelas X*. Airlangga.
- Itsna, O., Joko, S., & Hamdan, atmaja tri. (2016). Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa SD. *Journal of Primary Education*, 5(2), 113–119.
- Karma, I. N., Oktaviyanti, I., Wira, L., & Amrullah, Z. (2023). Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Perilaku Sosial Ditinjau dari Implementasi Nilai Sosial dan Latar Belakang Kultural Mahasiswa PGSD UNRAM. *Edukatif*, 5(1), 316–327.
- Listiyani, L. R. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Refleksi Kelompok Pada Materi Reaksi Redoks. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(1).
- Poniman, P. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca melalui Media Permainan Kartu Bergambar. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 2(1), 48–58. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v2i1.441>
- Raharjo, E. S. dan. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara.
- Saidihardjo. (1996). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. FIP IKIP.
- Soemantri, N. (2001). *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Rosda Karya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumampouw. (2012). *Pembelajaran Genetika dengan strategi RQA Berbasis Keterampilan Metakognitif dan Retensi*. Titah Surga.
- Triwahyuningsih, T. F. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mainan Peta Anak ( MAPENA ) Materi IPS Untuk Siswa Kelas V SD*. Universitas Ahmad Dahlan.