



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024 Halaman 1317 - 1327

Research & Learning in Elementary Education

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



## Pengembangan Media Pembelajaran *Pile Of Cultural Blocks* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar

Faoza Lintang Agustina<sup>1✉</sup>, Agung Nugroho<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [faozalintang33@gmail.com](mailto:faozalintang33@gmail.com)<sup>1</sup>, [agungnugrohoump@gmail.com](mailto:agungnugrohoump@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pembelajaran yang bersifat konvensional membuat siswa merasa bosan dan tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran akan berjalan baik dan optimal apabila dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang tepat. Akibatnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembang media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* untuk memperluas pemahaman siswa tentang materi Indonesia kaya budaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE, dan metode pengumpulan data menggunakan angket hasil validator media, angket hasil validator materi, angket hasil validator bahasa, angket respon guru dan angket respon siswa. Media *Pile of Cultural Blocks* yang telah dikembangkan oleh peneliti di SD Negeri 1 Petir, Kalibagor, Banyumas, Jawa Tengah dinyatakan “sangat valid” dan “sangat layak” digunakan diproses pembelajaran yang memiliki nilai untuk validator media sebesar 100%, validator materi 94% dan validator bahasa 84%. Berdasarkan angket respon guru memperoleh 96,8% dan respon siswa sebesar 94% dinyatakan bahwa media *Pile of Cultural Blocks* “sangat baik” digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia kaya budaya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Pile of Cultural Blocks*, Pemahaman.

### Abstract

Conventional learning methods often make students bored and need help comprehending the teacher's material. Learning can proceed effectively and optimally when appropriate learning media are utilized. Consequently, this study aims to develop the *Pile of Cultural Blocks* learning media to broaden students' understanding of the material of Indonesia Kaya Budaya. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, with data collection methods utilizing media validator questionnaires, material validator questionnaires, language validator questionnaires, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The *Pile of Cultural Blocks* media, developed by researchers at SD Negeri 1 Petir, Kalibagor, Banyumas, Central Java, is categorized as highly valid and suitable for use in the learning process, with validator media scores at 100%, material validator at 94%, and language validator at 84%. Based on the teacher response questionnaire, a score of 96.8% was obtained, while student response reached 94%, indicating that the *Pile of Cultural Blocks* media is highly effective in enhancing students' understanding of the material of Indonesia Kaya Budaya.

**Keywords:** Learning Media, *Pile of Cultural Blocks*, Understanding.

Copyright (c) 2024 Faoza Lintang Agustina, Agung Nugroho

✉ Corresponding author :

Email : [faozalintang33@gmail.com](mailto:faozalintang33@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 2 Tahun 2024

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

- 1318 *Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar – Faoza Lintang Agustina, Agung Nugroho*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi dasar pokok dalam kemajuan suatu bangsa. Apabila kualitas pendidikan suatu bangsa buruk, maka akan membuat negara mengalami ketertinggalan. (Depdiknas, 2003) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengembangkan dan menyelaraskan upaya pemerintah untuk menyediakan pendidikan berkualitas tinggi, meningkatkan potensi setiap anak bangsa dalam membangun masyarakat belajar, dan meningkatkan profesionalisme dan akuntabilitas lembaga pendidikan yang mengikuti standar nasional dan global. Menurut pendapat (Nurhayati et al., 2018) dalam pembelajaran akan lebih efisien dengan menggunakan media pembelajaran dibanding dengan menggunakan metode konvensional karena media pembelajaran memiliki kelebihan sendiri sebagai media penyampai informasi yang lebih jelas dipikirkan siswa. Pada kenyataannya, masih banyak sekolah yang menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran terutama sekolah yang berada di daerah pedesaan.

Berdasarkan wawancara yang telah bersama Guru SD Negeri 1 Petir menjelaskan lebih lanjut bahwa dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Petir sudah menggunakan media pembelajaran, namun belum ada yang dapat digunakan dalam materi Indonesia Kaya Budaya kelas empat. Media yang ada di SD Negeri 1 Petir masih tergolong media pembelajaran satu arah sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah saat penyampaian materi pembelajaran, menyebabkan siswa bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran Indonesia kaya budaya akan lebih menarik apabila tergambar secara langsung pada kegiatan belajar mengajar. Keadaan demikian menjadi tantangan untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran (Faiz et al., 2020).

Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Petir mengungkapkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar tidak jarang metode ceramah digunakan oleh guru selama pembelajaran dan menggunakan LKS sebagai media penyampai materi sehingga mengharuskan siswa untuk mendengarkan ceramah guru. (Sholihah et al., 2023) penggunaan LKS dalam materi keragaman budaya dan kearifan lokal kurang tepat diterapkan karena umumnya LKS hanya mencakup bagian umum dari budaya dan sulit dijumpai budaya lokal yang ada disekitar. Sehingga siswa kurang memahami budaya yang ada disekitar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat diperlukan. Guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang interaktif berbasis permainan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Indonesia kaya budaya. Sejalan dengan pendapat (Try & Utomo, 2023) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis permainan memiliki kemampuan untuk menghasilkan pengalaman belajar siswa yang lebih baik dan optimal yang sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa. Peneliti menjadi tertarik untuk mengembangkan membuat *Pile of Cultural Blocks* yang dapat digunakan pada materi Indonesia kaya budaya dikelas IV. Pengembangan media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* ini merupakan pengembangan dari permainan *Jenga*. *Jenga* dilakukan dengan mengambil balok secara bergiliran yang terbuat dari balok kayu yang disusun membentuk menara menjadi tinggi dan tidak stabil. Permainan akan selesai ketika pemain menjatuhkan menara yang telah disusun (Huang & Luk, 2015).

Penelitian serupa telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran *Jenga* seperti yang telah dilakukan oleh (Chayani & Rachmadyanti, 2020) mengenai pengembangan media pembelajaran *Jenga* pada materi Keragaman Budaya menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dinyatakan valid dan dapat digunakan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Astuti, 2021) mengenai mengembangkan media pembelajaran *Jenga* Modifikasi untuk berbagai gaya materi dan penggunaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Jenga* Modifikasi sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian serupa juga telah

- 1319 *Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar – Faoza Lintang Agustina, Agung Nugroho*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>

dilakukan oleh (Khoridah et al., 2022) terkait pengembangan media pembelajaran *Jenga* sebagai media unik untuk pembelajaran Tematik. Penelitian pengembangan ini mengambil tema peristiwa dalam kehidupan sehari-hari pada subtema 1 pembelajaran 1 kelas V dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Peneliti melakukan pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu. Pengembangan ini terdapat pada bentuk *Jenga* yang pada penelitian sebelumnya hanya berbentuk balok kayu. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan balok kayu menjadi karakter yang berbentuk manusia dengan berbaju adat dari berbagai daerah di Indonesia untuk dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai budaya di Indonesia. Aturan main dibuat dengan lebih tersistematis dan materi yang ada dalam *Pile of Cultural Blocks* berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan kartu jawaban sebagai kartu penjelasan dari materi yang digunakan pada media *Pile of Cultural Blocks* sehingga materi yang digunakan cukup jelas. Maka, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan di SD Negeri 1 Petir pada kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembang, juga dikenal sebagai penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model pengembangan ini memiliki tahap pengembangan yang dapat digunakan sebagai pedoman peneliti untuk dalam penelitian ini untuk membuat *Pile of Cultural Blocks* untuk meningkatkan pemahaman siswa materi indonesia kaya budaya kelas IV SD Negeri 1 Petir.

Pada tahap *analyze*, peneliti menganalisis kebutuhan siswa menggunakan metode observasi, wawancara dan observasi. Waktu perencanaan penelitian ini adalah bulan September hingga November 2023. Kemudian peneliti melakukan tahap *design* untuk merancang desain awal produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran tahap ini disebut dengan tahap *development*. Produk yang telah dikembangkan akan dinyatakan kelayakan dan kevalidannya validator sebelum dilakukan uji pada siswa dan guru.

Tahap *implementation* pada penelitian ini berupa uji coba dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 1 Petir di lakukan pada bulan Februari 2024. Tahap *implementation* ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terkait kualitas dari media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* dengan mengenalkan media *Pile of Cultural Blocks* kepada guru dan siswa kelas empat serta menerapkannya dalam proses belajar mengajar. Data dikumpulkan melalui angket penilaian baik penilaian validator, siswa maupun guru. Pada setiap tahap penilaian dilakukan tahap *evaluation* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari media *Pile of Cultural Blocks*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran berperan penting dalam pendidikan, sebagaimana yang diungkapkan (Sapriyah, 2019) yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran sebagai media penyampai materi dan mendorong minat siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran akan lebih menarik dan menggunakan media pembelajaran secara optimal. Pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran membuat siswa akan merasa senang serta tidak bosan karena siswa belajar dengan santai tetapi fokus serta

suasana menjadi lebih aktif dan riang gembira (Yaumi, 2018). Hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia Kaya Budaya. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Petir. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: *analyze, design, development, evaluation*.

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Analisis kebutuhan penelitian ini meliputi analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis kompetensi dan permasalahan yang ada dilapangan sehingga dapat menentukan solusi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Observasi dilakukan di SD Negeri 1 Petir pada bulan September 2023. Selain melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas empat untuk memperoleh informasi lebih lanjut terkait proses. Tahap analisis ditemukan hasil bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia Kaya Budaya.

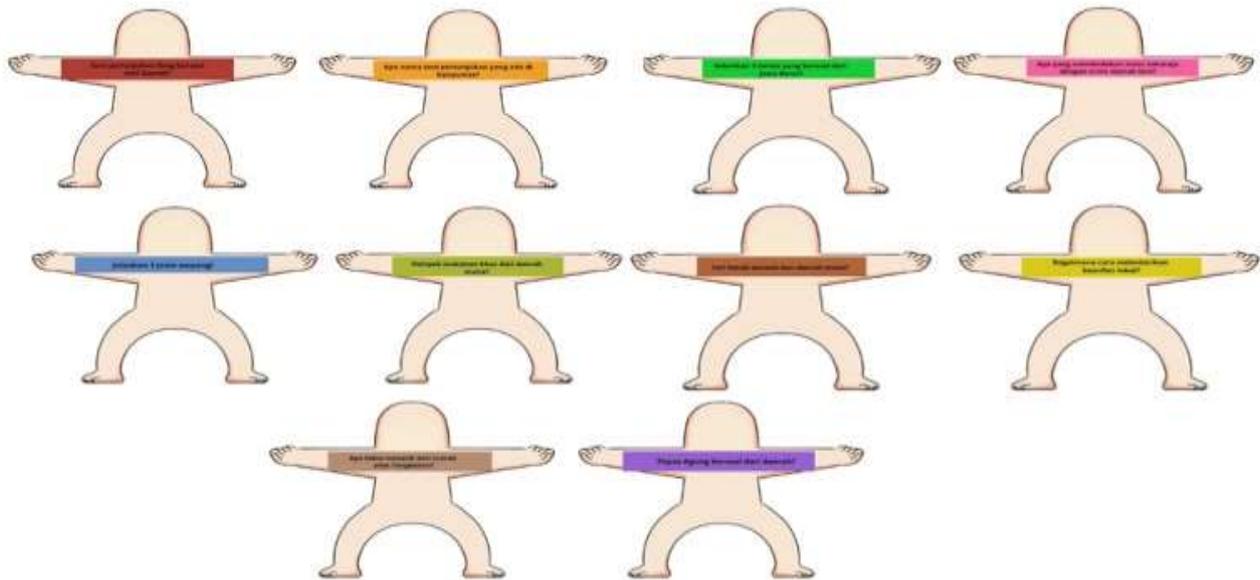
Tahap berikutnya yaitu desain (*design*) peneliti membuat perencanaan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini terdapat lima langkah perencanaan, yaitu: merancang desain karakter, merancang tampilan kartu jawaban, merancang desain dadu, menentukan aturan permainan dan menyusun instrument penilaian kelayakan media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks*.

Setelah peneliti merancang media sesuai dengan kebutuhan siswa, kemudian peneliti melakukan tahap pengembangan (*development*). Peneliti melakukan pengembangan berupa desain tampilan *Pile of Cultural Blocks*. Dimana desain awal *Pile of Cultural Blocks* hanya berbentuk balok kayu oleh peneliti dikembangkan berbentuk karakter menggunakan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Adapun tampilan karakter media *Pile of Cultural Blocks* pada gambar 1.



**Gambar 1. Tampilan Depan Karakter *Pile of Cultural Blocks*.**

Gambar 1 merupakan tampilan depan dari karakter *Pile of Cultural Blocks* yang dikembangkan oleh peneliti. Karakter *Pile of Cultural Blocks* ini terbuat dari kayu jadi belanda yang dibentuk menyerupai karakter orang menggunakan pakaian adat dari beberapa daerah di Indonesia. Pada bagian belakang karakter *Pile of Cultural Blocks* terdapat pernyataan yang harus dijawab oleh siswa. Pertanyaan-pertanyaan ini memuat materi mengenai Indonesia kaya budaya yang berkaitan dengan pakaian adat, rumah adat, kebudayaan daerah, lagu tradisional, tarian tradisional, makanan khas daerah, hingga cara melestarikan kearifan lokal yang di Indonesia. Berikut ini adalah tampilan belakang karakter *Pile of Cultural Blocks*.



**Gambar 2. Tampilan Belakang Karakter *Pile of Cultural Blocks*.**

Pada bagian belakang karakter *Pile of Cultural Blocks* terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait materi Indonesia kaya. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada bagian belakang karakter *Pile of Cultural Blocks* memiliki warna yang berbeda-beda. Warna ini dapat digunakan sebagai petunjuk dari jawaban yang terdapat pada kartu jawaban. Kartu jawaban berisi jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada bagian belakang karakter *Pile of Cultural Blocks*. Tampilan kartu jawaban ini berupa gambar dan penjelasan dari pertanyaan yang ada dibagian belakang *Pile of Cultural Blocks*. Gambar 3 merupakan tampilan kartu jawaban *Pile of Cultural Blocks*.



**Gambar 3. Tampilan Kartu Jawaban.**

- 1322 *Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar – Faoza Lintang Agustina, Agung Nugroho*  
 DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>

Pada kartu jawaban terdapat gambar dan penjelasan mengenai materi yang ditanyakan dalam karakter *Pile of Cultural Blocks*. Pada bagian atas jawaban terdapat nama media pembelajaran yaitu *Pile of Cultural Blocks* yang terdapat didalam kotak yang memiliki warna berbeda pada setiap kartunya. Warna tersebut disesuaikan dengan warna pada pertanyaan yang terdapat pada bagian belakang karakter *Pile of Cultural Blocks*. Hal ini digunakan untuk memudahkan siswa dalam menemukan jawaban yang tepat dari pertanyaan yang ada.



**Gambar 4. Tampilan dadu.**

Tampilan dadu berbentuk kubus yang memiliki enam sisi dan pada setiap sisinya terdapat tampilan karakter *Pile of Cultural Blocks*. Dadu *Pile of Cultural Blocks* terbuat dari kayu jati belanda dengan ukuran sisinya 5cm.

Tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi terdiri dari tahap validator dan tahap uji coba produk yang telah dikembangkan. Tahap validator dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian validator penelitian ini meliputi penilaian validator ahli media, penilaian validator ahli materi dan penilaian validator ahli bahasa. Setelah melalui tahap validator media pembelajaran dinyatakan layak dan valid, selanjutnya dilakukan uji coba produk untuk mengetahui respon dari guru maupun siswa terkait media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks*.

Uji validator ahli media dilakukan oleh dosen program studi PGSD FKIP UMP. Hasil validator media ini bertujuan untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji validator media ini menggunakan instrumen penilaian berupa angket dengan skala setiap komponennya 5. Validator ini meliputi beberapa aspek penilaian seperti aspek tampilan dari media, aspek isi media dan kemudahan penggunaan media. Hasil yang didapat dari validator kepada ahli media yaitu memiliki rata-rata 5 dan bila dihitung presentase sebesar 100% maka dinyatakan “**sangat valid**”. Hasil penilaian validator media terdapat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Media**

<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Skor</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>%</b>
Tampilan	6	30	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$ $= \frac{50}{10}$	<b>100%</b>
Isi Media	2	10		
Penggunaan	2	10		
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>50</b>	<b>5</b>	

Uji validator materi dilakukan oleh dosen program studi PGSD FKIP UMP. Uji validator materi ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai kesesuaian materi yang digunakan dalam media pembelajaran dengan kompetensi yang harus dicapai serta tujuan pembelajaran. Validator ini meninjau beberapa aspek seperti isi materi dan pemahaman dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis hasil penilaian validator materi memperoleh rata-rata 4,7 dan dalam bentuk persentase sebesar 94% dengan kategori “**sangat valid**” dari data tersebut maka materi yang digunakan dalam media sesuai dengan capaian dan kompetensi pembelajaran. Adapun tabel hasil penilaian validator materi terdapat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Materi**

Indikator	Jumlah Butir	Skor	Rata-rata	%
Isi Media Pembelajaran	7 3	34 13	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$ $= \frac{47}{10}$	<b>94%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>47</b>	<b>4,7</b>	

Selanjutnya, uji validator bahasa dilakukan oleh dosen program studi PGSD FKIP UMP. Uji validator bahasa ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai penggunaan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan kaidah kebahasaan yang benar. Adapun aspek yang ditinjau seperti kebahasaan dan pembelajaran. Hasil dari perhitungan analisis validator ahli bahasa memperoleh rata-rata 4,2 dan dihitung dalam presentase sebesar 84% maka dinyatakan “**sangat valid**”. Tabel hasil penilaian validator bahasa terdapat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Validator Bahasa**

Indikator	Jumlah Butir	Skor	Rata-rata	%
Kebahasaan Pembelajaran	7 3	28 14	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$ $= \frac{42}{10}$	<b>84%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>42</b>	<b>4,2</b>	

Berdasarkan ketiga penilaian validator berupa validator media, validator materi dan validator bahasa maka media *Pile of Cultural Blocks* dapat dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas IV sekolah dasar. Namun tidak menutup kemungkinan dilakukan perbaikan maupun penyempurnaan produk yang dikembangkan untuk mnghasilkan produk yang lebih baik.

Tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba media oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Petir. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui respon guru terkait pengembangan media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* untuk meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan perhitungan analisis respon guru melalui angket respon guru diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,84 yang setara dengan presentase berjumlah 96,8% maka dinyatakan “**sangat baik**”. Maka media *Pile of Cultural Blocks* sangat baik digunakan dalam proses pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia kaya budaya. Adapun tabel perhitungan hasil analisis respon guru yang telah dilakukan pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Analisis Respon Guru**

Indikator	Jumlah Butir	Skor	Rata-rata	%
Aspek Fisik	8	39	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$	<b>96,8%</b>
Aspek Materi	13	63	$= \frac{121}{25}$	
Aspek Bahasa	4	19		
<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>121</b>	<b>4,84</b>	

Uji coba berikutnya dilakukan oleh 14 siswa kelas IV SD Negeri 1 Petir. Uji coba ini bertujuan untuk memahami respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa Indonesia kaya budaya. Instrumen yang digunakan berupa angket yang memiliki

rentang skala untuk setiap komponen penilaian dengan menggunakan tipe skala Guttman. (Sugiyono, 2019:172) mengungkapkan bahwa penggunaan skala Guttman bertujuan untuk memperoleh jawaban yang jelas dari responden. Jawaban ini berupa “Ya = 1” dan “Tidak = 0”. Adapun hasil analisis respon siswa yang telah diisi oleh 14 siswa kelas IV SD Negeri 1 Petir memperoleh skor 94% dengan kategori “**sangat baik**”. Tabel hasil analisis respon siswa terdapat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Analisis Respon Siswa**

Indikator	“Ya	“Tidak”	Nilai	%
P1	14	-	14	
P2	14	-	14	
P3	13	1	13	
P4	14	-	14	
P5	14	-	10	
P6	12	2	12	<b>94%</b>
P7	12	2	12	
P8	13	1	13	
P9	13	1	13	
P10	13	1	13	
<b>Total</b>			<b>132</b>	

Berdasarkan analisis hasil pengembangan media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* baik pada tahap validator maupun tahap uji coba media pembelajaran ini mendapat respon positif dari berbagai pihak. Media pembelajaran ini memperoleh skor dari validator media sebesar 100%. Media dinilai sudah sangat valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian ini didasarkan pada aspek tampilan, isi media dan penggunaannya dalam kegiatan belajar. *Pile of Cultural Blocks* memiliki tampilan yang inovatif dibandingkan media pembelajaran yang lain. Penggunaan bahan yang digunakan untuk membuat *Pile of Cultural Blocks* berupa kayu jati belanda serta kertas ivory yang dilaminasi dinilai mampu bertahan lama, tidak mudah rusak dan guru mudah dalam penggunaannya. Karakter permainan yang berbentuk menyerupai orang dengan pakaian adat lebih menarik dan menyenangkan. Kartu jawaban yang berisi materi penjelasan dari setiap pertanyaan di karakter membuat siswa lebih memahami materi tersebut karena materi tergambar secara jelas dan mudah untuk dipahami. Pembelajaran akan berjalan lebih baik dan menarik apabila guru menggunakan media untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran (Rohima, 2023).

Materi Indonesia kaya budaya sulit dipahami oleh siswa karena materi yang begitu banyak dan luas membuat siswa sulit memahami materi bila materi hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Materi Indonesia kaya budaya lebih mudah dipahami dengan menggunakan media *Pile of Cultural Blocks*. Menurut (Hasan et al., 2021) dalam penggunaan media pembelajaran harus menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. *Pile of Cultural Blocks* memperoleh skor sebesar 94% dan dinyatakan sangat valid oleh validator materi untuk diterapkan dalam kegiatan belajar. Namun dengan berkembangnya ilmu pengetahuan maka tidak menutup kemungkinan untuk dapat dilakukan pengembangan kembali. Sejalan dengan pendapat (Nurhayati et al., 2018) yang mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran lebih efisien daripada pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Penilaian validator bahasa memperoleh skor sebesar 84%. Aspek kebahasaan yang digunakan dalam *Pile of Cultural Blocks* dinyatakan sangat valid digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan karena tidak menimbulkan penafsiran ganda. Penggunaan kalimat yang tepat membantu siswa untuk memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai

- 1325 *Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar – Faoza Lintang Agustina, Agung Nugroho*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>

suatu hal yang abstrak. Maka, *Pile of Cultural Blocks* dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Sejalan dengan pendapat (Sanjaya, 2014) bahwa guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks*. Siswa juga menjadi lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru karena materi yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* dapat tergambar secara jelas kepada siswa.

Analisis hasil pengembangan media selanjutnya berupa analisis respon guru. Analisis ini dilaksanakan dengan melakukan uji coba produk oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Petir. *Pile of Cultural Blocks* mendapat respon positif dari guru. Analisis respon guru memperoleh skor 96,8% dengan kategori sangat baik digunakan dalam untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia kaya budaya. *Pile of Cultural Blocks* dinilai media yang tepat untuk menyampaikan materi Indonesia kaya budaya. Sesuai dengan pendapat (Yunitasari & Yogyakarta, 2018) bahwa siswa sekolah dasar masih memiliki pengetahuan yang dasar dan belum memahami sesuatu yang abstrak, dengan adanya media pembelajaran akan membantu guru untuk mengkonkretkan sesuatu yang masih belum jelas.

*Pile of Cultural Blocks* memperoleh skor 94% pada uji coba yang dilakukan dengan siswa kelas IV SD Negeri 1 Petir. Berdasarkan data tersebut media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* dinyatakan sangat baik diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia kaya budaya kelas IV sekolah dasar. Menurut pendapat (Amanullah, 2020) bahwa peran media pembelajaran tidak hanya dalam membuat suasana kelas yang menyenangkan, namun juga membantu siswa memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu permainan *Pile of Cultural Blocks* juga dapat meningkatkan keterampilan lain yang dimiliki oleh siswa. Menurut (Fadilla, 2019) permainan *Pile of Cultural Blocks* memiliki manfaat dapat mengasah kreatifitas, motorik, logika dan dapat menjalin interpersonal. *Pile of Cultural Blocks* merupakan media pembelajaran yang konkret yang dapat merangsang pola pikir siswa, perasaan siswa dan minat siswa dalam belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih optimal.

Peneliti memilih pengembangan media *Pile of Cultural Blocks* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia Kaya Budaya ini dikarenakan materi Indonesia Kaya Budaya sulit dipahami oleh siswa dengan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Siswa menjadi kurang tertarik dan mempengaruhi kualitas pendidikan. Penggunaan model, metode dan pendekatan dalam pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan kualitas pendidikan menurun (Nugroho & Mareza, 2016). Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Sejalan dengan pendapat (Hamid et al., 2020) penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat penting digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pendekatan ADDIE. Media pembelajaran dalam penelitian ini melalui berbagai tahap penilaian seperti validator media yang dilakukan oleh validator media, validator materi, validator bahasa, serta telah dilakukan uji coba produk untuk mengetahui penilain yang diberikan guru dan siswa melalui angket analisis respon guru dan angket analisis respon siswa. Berdasarkan hasil analisis validator media, validator materi, validator bahasa media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* dinyatakan “**sangat valid**” serta “**sangat layak**” digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* mendapat respon positif baik dari guru maupun siswa. Hasil analisis respon guru dan siswa terkait media pembelajaran *Pile of Cultural Blocks* “**sangat baik**” untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Indonesia kaya budaya.

- 1326 *Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar – Faoza Lintang Agustina, Agung Nugroho*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 37–44. [Http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Dimensi/Index](http://Journal.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Dimensi/Index)
- Astuti, N. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi Ipa Macam-Macam Gaya Dan Pemanfaatannya Kelas Iv Sdn Lenteng Agung 03. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* (Vol. 3, Issue 1).
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 08(02), 302–312. <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/34173>
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*. Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Fadilla, L. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bnc Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Materi Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Rawalo [Thesis (Bachelor)]. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Faiz, A., Purwati, P., & Kurniawaty, I. (2020). Construction Of Prosocial Empathy Values Through Project Based Learning Methods Based On Social Experiments (Study Of Discovering Cultural Themes In The Sumber-Cirebon Society). *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 51–62. <https://Doi.Org/10.29313/Tjpi.V9i1.6220>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Drtuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Cv Tahta Media Group.
- Huang, Y. C., & Luk, C. H. (2015). Heartbeat Jenga: A Biofeedback Board Game To Improve Coordination And Emotional Control. *Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics)*, 9188, 263–270. [https://Doi.Org/10.1007/978-3-319-20889-3\\_25](https://Doi.Org/10.1007/978-3-319-20889-3_25)
- Khoridah, A. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2022). Permainan Jenga Tematik Sebagai Media Unik Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1403–1414. <https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V4i3.4862>
- Nugroho, A., & Mareza, L. (2016). Pemanfaatan Museum Bri Dan Museum Jenderal Sudirman Sebagai Sumber Belajar Ips Oleh Siswa Dan Guru Sd Di Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Kependidikan: Vol. Ix* (Issue 2). <https://Doi.Org/10.30595/Jkp.V9i2.1064>
- Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness Of The Use Of Video Media On Learning On The Competence Of Scalp And Hair Care Of Vocational High School Students Of Beauty Department. *66 Jvce*, 3(1), 66–72. <http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jvce>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Osfpreprint*.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip Untirta*, 2(1), 470–477.

- 1327 *Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar – Faoza Lintang Agustina, Agung Nugroho*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7321>
- Sholihah, M., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Lks Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Bangsa Siswa Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 997–1007. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4897>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Try, F., & Utomo, S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (S. F. S. Sirate, Ed.). Jakarta: Prenada Media.
- Yunitasari, D., & Yogyakarta, U. N. (2018). Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran Ips Animation Video Development In Social Studies Learning. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 37). <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/14004>