



Pengembangan Media *Bomb-Bomb Car* pada Materi ASEAN Kelas VI SD

Dika Esa Putra¹, Nurdinah Hanifah², Ali Ismail³

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

dikaesa@upi.edu¹, nurdinah.hanifah@upi.edu², ali_ismail@upi.edu³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *bomb-bomb car* pada materi ASEAN kelas VI SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (RnD)*. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluatuion*. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu setelah melewati proses validasi oleh 4 ahli media dan 5 ahli materi, media ini mendapatkan nilai i-CVI dan s-CVI sebesar 1 baik dari segi media ataupun materi sehingga media *bomb-bomb car* dapat dinyatakan valid atau layak untuk digunakan. Kemudian, setelah dilakukan proses validasi, media *bomb-bomb car* juga diimplementasikan kepada 27 peserta didik kelas VI SD di Kabupaten Sumedang dan mendapatkan rata-rata nilai SUS sebesar 94 dengan kategori *best imaginable* atau memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi. Dengan demikian, data tersebut dapat membuktikan bahwa media *bomb-bomb car* sudah valid atau layak untuk digunakan pada materi ASEAN kelas VI SD.

Kata kunci: Media; *Bomb-Bomb Car*; ASEAN.

Development of Media Bomb-Bomb Car on ASEAN Class VI Elementary School Material

Abstract: *Research and Development (RnD)* is the method used in this study with the aim of determining the feasibility of using *bomb-bomb car* media in ASEAN class VI SD material. The research model used is ADDIE which consists of five stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluatuion*. The results of this study are that after passing a validation process by 4 media experts and 5 material experts, this media gets an i-CVI and s-CVI value of 1 both in terms of media and material so that the *bomb-bomb car* media can be declared valid or suitable for use. Then, after the validation process, the *bomb-bomb car* media was also implemented to 27 grade VI elementary school students in Sumedang Regency and received an average SUS score of 94 with the category of "Best Imaginable" or has a very high level of usability. Thus, the data can prove that the *bomb-bomb car* media is valid or suitable for use in ASEAN class VI elementary school material.

Keywords: Media; *Bomb-Bomb Car*; ASEAN.

1. Pendahuluan

Dari zaman ke zaman, pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang masih terus menjadi fokus utama untuk ditingkatkan. Seiring dengan adanya perkembangan zaman yang sangat pesat maka proses pendidikan pun terus mengalami perubahan sehingga diperlukan adanya keseimbangan antara perkembangan zaman dengan pendidikan agar manusia dapat mengembangkan dirinya untuk mengikuti zaman yang terus berkembang ini. Dengan demikian, pengaruh pendidikan dalam meningkatkan SDM suatu bangsa sangatlah besar karena mampu mengubah kepribadian seseorang menjadi lebih baik.

Indonesia adalah negara dengan kualitas SDM yang cukup mengkhawatirkan. Hal itu terbukti dalam data yang diberikan oleh UNDP

tahun 2020 yang menyatakan bahwa dari 189 negara, Indeks Pembangunan Manusia negara Indonesia berada diperingkat ke 107 (Ashshiddiqi, 2021). Adapun salah satu penyebabnya adalah kualitas para tenaga pendidik di Indonesia masih terbilang rendah sehingga mempengaruhi buruknya sistem pendidikan. Pada tahun 2016 dalam kegiatan *Global Education Monitoring*, UNESCO menyatakan bahwa dari 14 negara berkembang di dunia, Indonesia berada di urutan ke-10 dalam bidang pendidikan dan urutan terakhir untuk komponen guru (Susiani & Abadiah, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa memang kompetensi para guru di Indonesia masih diragukan.

Setiap guru perlu memiliki kompetensi pendidik yang didasari oleh kemampuan dasar, pengetahuan, dan pengalaman sehingga mereka dapat melakukan kewajibannya dengan sukses

dan efisien. Jika tidak maka setiap guru akan terbebani karena dengan kompetensi yang rendah mereka akan merasa bingung bagaimana cara untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan. Menurut beberapa tim pengawas sekolah yang telah melakukan evaluasi mengungkapkan bahwa pada kenyataannya guru-guru tidak mengajarkan peserta didik untuk mengasah kemampuan dirinya (Rusli et al., 2022). Hal ini membuktikan bahwa banyak guru di Indonesia jarang menggunakan model atau metode pembelajaran yang variatif dan inovatif melainkan masih terbiasa menggunakan sistem pembelajaran *teacher center* sehingga membuat suasana belajar mengajar menjadi jenuh karena peserta didik merasa kurang dilibatkan dan tidak diberikan kesempatan untuk dapat mengeksplor kemampuannya sendiri. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan suatu muatan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia dan lingkungannya sehingga dalam proses pembelajarannya IPS tidak hanya berfokus pada kemampuan hafalan saja (Subhan et al., 2023; Sultania, 2019). Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis permasalahan mengenai pembelajaran IPS di SD memperlihatkan bahwa guru jarang menggunakan model atau metode yang variatif dan inovatif sehingga tidak memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Regiani et al., 2023). Hal ini menyebabkan peserta didik jadi kurang menyukai mata pelajaran IPS sehingga hasil belajar mereka pun menjadi rendah.

Menindaklanjuti hasil penelitian tersebut, data awal yang diperoleh dari kegiatan wawancara bersama salah satu guru Kelas VI SD di Kabupaten Sumedang, juga ditemukan permasalahan bahwa peserta didik mempunyai hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, yakni pembelajaran IPS dianggap lebih bersifat tekstual sehingga mereka merasa bosan apabila harus dihadapkan pada materi-materi berbasis bacaan ketika proses pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan mata pelajaran IPA yang dianggap bersifat kontekstual, peserta didik lebih menyukainya karena mereka dapat melihat dan merasakan secara langsung materi yang sedang dipelajarinya. Kemudian, faktor selanjutnya adalah guru kurang menggunakan metode dan media yang bervariasi ketika melakukan proses pembelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN yakni guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan media peta jika dibutuhkan walaupun tidak dibutuhkan maka guru tidak menggunakan media apapun selain bahan ajar. Hal tersebut

menyebabkan suasana belajar mengajar menjadi bosan dan kurang menyenangkan karena seharusnya, pembelajaran IPS ini dapat dikemas semenarik mungkin dengan menggunakan bermacam-macam metode dan media belajar yang menyenangkan supaya peserta didik tidak kesulitan dalam memahaminya.

Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Media dipakai oleh guru untuk membantu proses penjelasan materi kepada peserta didik sehingga dapat dipahami dengan mudah (Wahyuningtyas & Suteng Sulasmono, 2020). Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, contohnya seperti media berbasis permainan. Penggunaan media berbasis permainan dalam mengajarkan IPS, dipercaya mampu membuat hasil belajar peserta didik jadi meningkat. Seperti halnya dalam penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Mufidah di MAN 1 Jembrana pada tahun 2022 menyatakan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Peningkatannya dapat dilihat dari data yang diperoleh yakni mendapatkan nilai sebesar 67,86% pada siklus 1 yang meningkat jadi 92,86% pada siklus 2 (Mufidah, 2023).

Selain permainan ular tangga, media permainan monopoli juga terbukti bahwa dalam pembelajaran IPS dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar. Nurul Ivani dan Agatha Kristi telah melakukan penelitian pada tahun 2023 di SD Negeri Timbang Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan yang membuktikan bahwa meningkatnya motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS setelah digunakannya media monopoli petualangan nusantara. Hal ini terlihat dari data yang dihitung oleh aplikasi SPSS 29.00 diketahui bahwa nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} yakni $(3.111) > (2.073)$ dan untuk nilai signifikansinya memperoleh nilai yang kurang dari 0,05 yakni sebesar 0.003 (Ivani & Kristi Pramudika Sari, 2023).

Dengan demikian, berdasarkan permasalahan yang ditemukan yakni peserta didik kelas VI SD memiliki kesulitan belajar dalam mata pelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN sehingga memperoleh hasil belajar yang rendah, peneliti akan melakukan pengembangan media *bomb-bomb car* sebagai bentuk solusi dari permasalahan tersebut. Media ini dibuat oleh peneliti yang merupakan hasil proses ATM (Ambil, Tiru, dan Modifikasi) dari dua sistem

permainan yaitu ular tangga dan monopoli dengan ditujukan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN menjadi efektif dan efisien sehingga hasil belajar peserta didik jadi meningkat.

Dengan dilakukannya proses ATM pada media *bomb-bomb car*, memberikan ciri tersendiri yang dapat dibedakan dari media permainan monopoli dan ular tangga yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Adapun perbedaannya yaitu sistem permainan yang digunakan merupakan penggabungan dari permainan ular tangga dan monopoli yakni untuk cara memainkannya mengikuti permainan ular tangga tetapi dalam media ini tidak terdapat gambar ular karena diganti menjadi gambar bom. Kemudian dalam media ini juga tidak terdapat gambar tangga karena diganti menjadi gambar tanda tanya sebagai kartu soal dan tanda seru sebagai kartu kesempatan yang diadaptasi dari permainan monopoli. Selain itu, papan permainannya menggunakan desain sirkuit balapan mobil sehingga pion yang digunakan pun berupa mobil mainan. Terakhir, media ini dikembangkan khusus pada materi ASEAN kelas VI SD bukan materi lain dalam IPS seperti yang pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Adapun urgenitas dikembangkannya media ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik kelas VI SD dalam memahami materi ASEAN dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Bomb-Bomb Car pada Materi ASEAN Kelas VI SD”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan media *bomb-bomb car* pada materi ASEAN kelas VI SD. Kemudian, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah memberikan ilmu pengetahuan bagi khalayak umum mengenai penggunaan media *bomb-bomb car* pada materi ASEAN kelas VI SD sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi ASEAN dengan mudah untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *RnD* yakni sebuah metode untuk atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada menciptakan produk baru seperti buku, media pembelajaran, modul, metode, model, ataupun pendekatan pembelajaran lainnya agar menjadi lebih efektif dan efisien (May Sela et al., 2023). Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang terdiri dari lima

tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Sumedang bulan November 2023. Subjeknya adalah 27 orang peserta didik kelas VI SD di Kabupaten Sumedang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah, angket kuisioner validasi untuk menguji kelayakan media oleh validator ahli media dan materi serta angket kuisioner SUS untuk mengukur tingkat kebergunaan media yang diisi oleh peserta didik, dan dokumentasi yakni berupa foto-foto kegiatan yang dilakukan saat pelaksanaan proses penelitian. Kemudian, data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dan data kuantitatif didapatkan dari nilai hasil validasi yang diberikan oleh para ahli melalui angket kuisioner dan penilaian yang diberikan oleh peserta didik melalui angket kuisioner SUS.

Selanjutnya, penelitian ini menggunakan instrumen penelitian validasi ahli materi dan media serta angket respon peserta didik. Hasil validasinya akan dianalisis menggunakan pendekatan konten validitas indeks (CVI). Dalam pendekatan CVI, diperlukan penggunaan skala pengukuran ordinal 4 titik seperti 1 (tidak relevan), 2 (agak relevan), 3 (cukup relevan), serta 4 (sangat relevan) agar dapat terhindar dari titik tengah netral dan ambivalen. Kemudian, untuk mengetahui nilai I-CVI, maka perlu membagi antara jumlah ahli yang memberikan penilaian baik yaitu 3 atau 4 (dengan demikian dikotomisasi skala ordinal menjadi relevan = 1 dan tidak relevan = 0), dengan jumlah total ahli, sedangkan penilaian yang tidak relevan yaitu yaitu 1 atau 2 (dikotomisasi skala ordinal menjadi tidak relevan = 0) (Gross et al., 2004; Sari et al., 2022).

Terdapat dua jenis nilai yakni validitas isi item individual (i-CVI) dan validitas isi dari skala keseluruhan (s-CVI) yang akan dihitung ketika melakukan pengujian hasil validasi instrumen dengan pendekatan CVI. Adapun jumlah ahli dan kriteria penentuan validitas isi dalam pendekatan CVI dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Ahli dan Kriteria Penentuan Validitas Isi dengan CVI

Jumlah Ahli	Nilai CVI yang Dapat Diterima	Sumber Rekomendasi
2 ahli	Minimal 0,80	Davis (1992)
3 sampai 5 ahli	Harus 1,00	Polit & Beck (2006), Polite et al., (2007)
Minimal 6 ahli	Minimal 0,83	Polit & Beck (2006), Polite et al., (2007)
6 sampai 8 ahli	Minimal 0,83	Lynn (1986)
Minimal 9 ahli	Minimal 0,78	Lynn (1986)

Sumber : (Puspitasari & Febrinita, 2021)

Lalu, untuk instrumen penelitian angket kuisioner yang diisi oleh peserta didik akan dianalisis menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menghitung skor SUS yaitu :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

(Susilo, 2019)

Setelah dihitung, selanjutnya skor SUS dapat diinterpretasikan berdasarkan tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Skor SUS

Angka Sus	Nilai	Adjektif	Persentil
84,1-100	A+	Best Imaginable	96-100
72,6-84,0	B- - A	Excellent	65-95
62,7-72,5	C- - C+	Good	35-64
51,7-62,6	D	OK	15-59
25,1-51,6	E	Poor	2-14
0-25	F	Worst Imaginabel	0-1

Sumber : (Savanti, 2021)

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media *bomb-bomb car* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memuat lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahapan pertama adalah tahap *analysis* (analisis) yang mana peneliti melaksanakan analisis permasalahan dengan melaksanakan proses wawancara bersama salah satu guru kelas VI SD di Kabupaten Sumedang. Hasil dari wawancara tersebut didapatkan permasalahan mengenai kesulitan belajar peserta didik dalam materi ASEAN. Ketika mengikuti proses belajar mengajar, peserta didik kurang antusias sehingga hasil belajarnya rendah dalam materi ASEAN. Setelah ditelusuri lebih jauh melalui proses wawancara, dapat diketahui bahwa terdapat hal-hal yang memicu adanya masalah tersebut, yaitu guru menggunakan model atau metode yang kurang bervariasi. Dalam hal ini, guru terbiasa menggunakan satu metode saja dalam melaksanakan proses pembelajaran materi ASEAN yakni metode ceramah. Kemudian, guru juga jarang menggunakan media dalam mengajarkan materi ASEAN, biasanya guru menggunakan media peta itupun kalau dibutuhkan dan jika tidak dibutuhkan maka guru tidak menggunakan media apapun sehingga ketika mengajar, guru hanya menggunakan bahan ajar seperti buku saja.

Selanjutnya, dilakukan juga analisis mengenai solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Sampai pada akhirnya ditemukanlah salah satu solusi yaitu melakukan proses pengembangan media *Bomb-Bomb Car*. Media ini dibuat berdasarkan hasil proses ATM (Ambil, Tiru, dan Modifikasi) dari dua permainan yaitu monopoli dan ular tangga. Cara memainkannya sama seperti permainan ular tangga. Namun, untuk papan permainannya memiliki sedikit perbedaan dimana dalam papan permainan media *bomb-bomb car* tidak terdapat ular dan tangga melainkan diganti dengan gambar tanda tanya, tanda seru, dan bom sehingga nantinya akan ada kartu soal dan kartu kesempatan yang diadaptasi dari permainan monopoli. Tujuan dikembangkannya media ini adalah agar guru dapat merancang dan menciptakan suasana pembelajaran dalam mengajarkan materi ASEAN menjadi lebih menarik, menyenangkan dan interaktif karena dengan dihidirkannya media berbasis permainan bisa meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh pun menjadi lebih baik.

Tahap kedua adalah tahap *design* (desain). Pada tahapan ini peneliti merancang media *bomb-bomb car* menggunakan aplikasi Canva. Media *bomb-bomb car* memiliki beberapa komponen seperti papan permainan yang terdiri atas 50 kotak dengan rincian 30 kotak untuk kartu soal, 10 kotak untuk kartu kesempatan, 8 kotak untuk bom, 1 untuk garis *start* dan 1 kotak lagi untuk garis *finish*, aturan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, dadu, dan 10 mobil mainan. Dalam prosesnya, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu merancang konsep permainan media *bomb-bomb car*, merancang desain papan, aturan permainan, kartu soal dan kartu kesempatan media *bomb-bomb car*, membuat soal-soal mengenai ASEAN yang disesuaikan pada materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran, dan membuat perintah-perintah yang kemudian dimasukkan dalam kartu kesempatan. Adapun desain media *bomb-bomb car* yang sudah dibuat dapat dilihat pada gambar 1 dan untuk desain kartu soal, kartu kesempatan dan aturan permainan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 1. Desain Media *Bomb-Bomb Car*



Gambar 2. Desain Kartu Soal, Kartu Kesempatan, dan Aturan Permainan



Gambar 3. Media Bomb-Bomb Car setelah dibuat

Tahap ketiga adalah tahap *development* (pengembangan). Dalam tahap ini peneliti membuat media *bomb-bomb car* yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi. Dalam prosesnya, media papan *bomb-bomb car* dibuat menggunakan karton berukuran 61 x 83 cm, kardus, kertas hvs, dan plastik. Kemudian, untuk kartu soal dan kartu kesempatan dibuat menggunakan kertas hvs sedangkan untuk dadu dan mobil sebagai pion menggunakan dadu dan mobil mainan yang sudah ada. Adapun bentuk media *bomb-bomb car* setelah dibuat dapat dilihat pada gambar 3.

Setelah melakukan proses pembuatan, media *bomb-bomb car* akan divalidasi oleh ahli media dan materi. Pertama, divalidasi oleh 4 ahli media pembelajaran, yaitu 2 orang dosen PGSD dan 2 orang guru SD. Adapun hasil penilainnya dapat diketahui pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Bomb-Bomb Car

No.	Indikator Soal	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Jumlah	i-CVI	Kategori
1	Media Bomb-Bomb Car memuat materi pembelajaran yang disesuaikan dengan KI dan KD	1	1	1	1	4	1	Valid
2	Media Bomb-Bomb Car memuat materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran	1	1	1	1	4	1	Valid
3	Media Bomb-Bomb Car memuat materi yang jelas dan mudah dipahami	1	1	1	1	4	1	Valid
4	Media Bomb-Bomb Car memuat materi yang lengkap	1	1	1	1	4	1	Valid
5	Media Bomb-Bomb Car memuat soal yang bervariasi	1	1	1	1	4	1	Valid
6	Media Bomb-Bomb Car mendorong rasa ingin tahu peserta didik	1	1	1	1	4	1	Valid
7	Media Bomb-Bomb Car mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	1	1	1	1	4	1	Valid
8	Media Bomb-Bomb Car mampu meningkatkan pemahaman peserta didik	1	1	1	1	4	1	Valid
s-CVI							1	Valid

Pada tabel 3 dapat diketahui bahwa setiap indikator soal dalam angket validasi media memperoleh nilai i-CVI dan s-CVI sebesar 1 sehingga dapat dinyatakan valid. Hal ini sesuai dengan kriteria penilaian CVI pada tabel 1 tentang jumlah ahli dan kriteria penentuan validitas isi dengan CVI yang menyatakan bahwa jika angket divalidasi oleh tiga sampai lima orang ahli maka nilai CVI yang dapat diterima harus 1.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa media *bomb-bomb car* sangat valid atau layak untuk digunakan.

Setelah itu, media *bomb-bomb car* divalidasi oleh 5 ahli materi pembelajaran, yaitu 1 orang dosen PGSD dan 4 orang guru kelas VI SD. Adapun hasil penilaiannya diketahui pada tabel 4.

Tabel 4. Nilai Hasil Validasi Materi

No	Indikator Soal	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5	Jumlah	i-CVI	Kategori
1	Media Bomb-Bomb Car memuat materi pembelajaran yang disesuaikan dengan KI dan KD	1	1	1	1	1	5	1	Valid
2	Media Bomb-Bomb Car memuat materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran	1	1	1	1	1	5	1	Valid
3	Media Bomb-Bomb Car memuat materi yang jelas dan mudah dipahami	1	1	1	1	1	5	1	Valid
4	Media Bomb-Bomb Car memuat materi yang lengkap	1	1	1	1	1	5	1	Valid
5	Media Bomb-Bomb Car memuat soal yang bervariasi	1	1	1	1	1	5	1	Valid
6	Media Bomb-Bomb Car mendorong rasa ingin tahu peserta didik	1	1	1	1	1	5	1	Valid
7	Media Bomb-Bomb Car mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	1	1	1	1	1	5	1	Valid
8	Media Bomb-Bomb Car mampu meningkatkan pemahaman peserta didik	1	1	1	1	1	5	1	Valid
s-CVI								1	Valid

Pada tabel 4 dapat diketahui bahwa setiap indikator soal dalam angket validasi materi memperoleh nilai i-CVI dan s-CVI sebesar 1 sehingga dapat dinyatakan valid. Hal ini juga sesuai dengan kriteria penilaian CVI yang telah dijelaskan pada tabel 1 yang artinya dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penilaian dari para ahli, materi yang ada dalam media *bomb-bomb car* valid atau layak untuk digunakan.

Kedua tabel tersebut menunjukkan bahwa media *bomb-bomb car*, baik dari segi media ataupun materi sangat valid atau layak untuk digunakan. Namun, sebagai bentuk perbaikan para ahli memberikan masukan dan saran seperti perlu dilakukan proses laminating terhadap

beberapa komponen media *bomb-bomb car* seperti kartu kesempatan, kartu soal, dan lembar aturan permainan serta perlu ditambahkan pelindung berupa plastik terhadap papan permainan. Hal ini ditujukan agar media *bomb-bomb car* tidak cepat rusak. Kemudian, diperlukan adanya pengembangan tujuan pembelajaran berbasis HOTS supaya dapat mengasah kemampuan HOTS peserta didik. Selain itu, diperlukan juga pengembangan materi ASEAN yang cakupannya lebih luas dengan diperoleh dari beberapa sumber bacaan supaya peserta didik mendapatkan materi yang kompleks.



Gambar 4. Media Bomb-Bomb Car setelah direvisi

Tahap keempat yaitu *implementation* (implementasi). Dalam tahapan ini dilakukan uji coba media *bomb-bomb car* kepada 27 peserta didik kelas VI SD yang ada di Kabupaten Sumedang. Pada prosesnya, uji coba ini diukur menggunakan angket kuisisioner SUS (*System Usability Scale*) yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan menggunakan skala likert 1 sampai 5 agar dapat diketahui tingkat kebergunaannya. Hasil penilaian kuisisioner SUS dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Nilai Kuisisioner SUS

Responden	Skor Hasil Hitung										Total	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	98
B	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	98
C	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37	93
D	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
E	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37	93
F	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	36	90
G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
I	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	95
J	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98
K	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
L	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	98
N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
O	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95
P	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37	93
Q	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	36	90
R	4	4	4	1	4	4	3	4	4	3	35	88
S	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
T	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
U	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	35	88
V	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	35	88
W	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	34	85
X	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95
Y	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98
Z	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	98
a	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
b	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	36	90
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											94	

Pada tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata SUS yang didapatkan sebesar 94. Berdasarkan tabel 2 yang menjelaskan tentang interpretasi skor SUS, nilai 94 termasuk kedalam kategori nilai *best imaginable* yang artinya media *bomb-bomb car* memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi sehingga media ini sudah dapat digunakan dengan baik.

Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi). Setelah dilakukan proses implementasi kepada peserta didik, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan sebagai bentuk evaluasi terhadap penggunaan media *bomb-bomb car*. Pertama, media *bomb-bomb car* dapat digunakan pada kelompok besar tetapi diperlukan ketegasan dari guru agar alur permainan dapat berjalan

dengan efektif dan efisien. Kedua, topik materi ASEAN yang ditambahkan kedalam media *bomb-bomb car* bersifat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran ASEAN yang ada di dalam bahan ajar. Ketiga, meskipun kotak kartu soal yang ada dalam papan permainan hanya tersedia 30 kotak saja, guru perlu menyiapkan kartu soal sebanyak-banyaknya dengan jenis soal yang berbeda-beda supaya peserta didik dapat menjawab soal yang bervariasi dan dapat memahami materi ASEAN dengan kompleks. Terakhir, supaya jiwa kompetitif peserta didik dapat terbangun, alangkah baiknya guru memberikan hadiah kepada setiap pemenang yang telah berhasil menyelesaikan permainan ini dengan baik.

4. Simpulan dan Saran

Sehubungan dengan ditemukannya permasalahan mengenai kesulitan belajar peserta didik kelas VI SD dalam materi ASEAN maka dalam penelitian ini, media *bomb-bomb car* dikembangkan agar dapat membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melalui penelitian ini, dapat diketahui bahwa media *bomb-bomb car* yang dikembangkan sangat valid atau layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada materi ASEAN kelas VI SD. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai validasi media *bomb-bomb car* oleh empat ahli media dan lima ahli materi. Berdasarkan kriteria penilaian CVI apabila suatu produk divalidasi oleh 3 sampai 5 ahli maka nilai i-CVI dan s-CVI yang diperoleh harus 1 agar dapat dinyatakan valid atau layak sedangkan setelah media *bomb-bomb car* dilakukan proses validasi baik dari segi media ataupun materi, nilai i-CVI dan s-CVI yang diperoleh adalah 1 sehingga dapat dinyatakan bahwa media *bomb-bomb car* layak untuk digunakan. Selain itu, dapat dibuktikan juga dari hasil nilai kuisioner SUS yang diperoleh setelah melakukan implementasi kepada 27 peserta didik kelas VI SD di Kabupaten Sumedang. Dalam hal ini, media *bomb-bomb car* memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 94. Berdasarkan interpretasi skor SUS, nilai 94 termasuk kedalam kategori nilai *best imaginable* yang artinya media *bomb-bomb car* memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi sehingga media ini sudah dapat digunakan dengan baik.

Adapun saran yang diberikan oleh peneliti yaitu, ketika hendak menggunakan media *bomb-bomb car* sebaiknya memperhatikan beberapa catatan yang telah peneliti jelaskan dalam bagian hasil dan pembahasan pada tahap evaluasi agar media *bomb-bomb car* dapat digunakan dengan lebih optimal. Kemudian, jika ingin mengetahui keefektifan media *bomb-bomb car* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan supaya dapat dibuktikan bahwa media ini memberikan manfaat yang luar biasa untuk dunia pendidikan khususnya dalam membantu para pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, efektif, dan efisien. Selain itu, perlu juga dilakukan penelitian lanjutan mengenai penggunaan media *bomb-bomb car* pada materi pembelajaran lain dalam muatan IPS ataupun muatan lain seperti IPA, Matematika, dan sebagainya karena media ini

cukup fleksibel untuk digunakan pada materi apapun.

Daftar Pustaka

- Ashshiddiqi, M. T. (2021). Strategi Program Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Desa Pakuaon Kecamatan Sukaresmi Kabupaten Cianjur. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1153–1162.
- Gross, D., Fogg, L., Garvey, C., & Julion, W. (2004). Behavior problems in young children: An analysis of cross-informant agreements and disagreements. *Research in Nursing and Health*, 27(6), 413–425. <https://doi.org/10.1002/nur.20040>
- Ivani, N., & Kristi Pramudika Sari, A. (2023). PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PETUALANGAN NUSANTARA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI TIMBANG. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN*, 1, 284–294. <https://edukhasi.org/index.php/jip>
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Mufidah. (2023). Penerapan Teamsgamestournament Dengan Media Ulartangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Danhasilbelajar Ekonomi Pesertadidik Kelas XII-IPS3 MAN 1 Jembrana. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 3. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/educational/article/view/2443>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Regiani, E., Amaliyah, S., & Rustini, T. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3257–3261.
- Rusli, D., Ayu, R., Rahmayanti, E., Hayati, N., Psikologi, F., & Kesehatan, D. (2022). Pengembangan Skill Mengajar Dengan

- Pelatihan Peningkatan Literasi dan Keterampilan Presentasi Bagi Guru SMA 5 Pariaman. *Jurnal Pengabdian Psikologi*, 01(02), 38–45.
- Sari, F. D., Fajarianingtyas, D. A., & Anekawati, A. (2022). Pengembangan Modul Ipa Stem Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas Viii Smpn 2 Kalianget. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 27–32. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i1.185>
- Savanti, K. E. (2021). *System Usability Scale (SUS): Sebuah Metrik untuk Mengukur Kebergunaan*. Medium. <https://medium.com/hoomix/system-usability-scale-sus-sebuah-metrik-untuk-mengukur-kebergunaan-6a8e43359c6f>
- Subhan, M., Estuhono, & Sentia, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered-Heads Together Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN09 Sitiung. *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 14495–14503. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1665/1518>
- Sultania, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Pemahaman Belajar Ips. *Basic Education*. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14957%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/14957/14508>
- Susiani, I. R., & Abadiyah, N. D. (2021). Kualitas Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Modeling*, 8(2), 292–298.
- Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Edisusilo.Com. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Wahyuningtyas, R., & Suteng Sulasmono, B. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>