

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BONEKA
BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATERI KERAGAMAN BAJU ADAT DAN LAGU DAERAH KELAS IV
DI MI MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO**

SKRIPSI

Oleh:

Fika Izzatul Mufida

NIM. 14140082



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juli, 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
BONEKA BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BLAJAR SISWA MATERI KERAGAMAN BAJU ADAT
DAN LAGU DAERAH KELAS IV DI MI MIFTAHUL HUDA
KARANGPLOSO**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Fika Izzatul Mufida

NIM. 14140082



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juli, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BONEKA
BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BLAJAR SISWA
MATERI KERAGAMAN BAJU ADAT DAN LAGU DAERAH KELAS IV
DI MI MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO**

SKRIPSI

Oleh:

Fika Izzatul Mufida

NIM. 14140082

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 196511121994032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BONEKA
BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BLAJAR SISWA MATERI KERAGAMAN BAJU ADAT DAN
LAGU DAERAH KELAS IV DI MI MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Fika Izzatul Mufida (14140082)

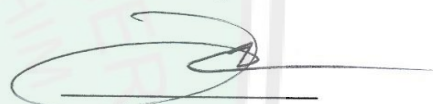
Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 05 Juli 2018 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Penitia Ujian
Ketua Sidang
Dr. Muhammad Walid, MA
197308232000031002


Tanda Tangan



Sekretaris Sidang
Hj. Sulalah, M.Ag
196511121994032002



Pembimbing
Hj. Sulalah, M.Ag
196511121994032002



Penguji Utama
H. Mokhammad Yahya, PhD
1976080320060411001



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bersama dengan kerendahan hati dan ketulusan jiwa. Dengan penuh kebanggaan aku persembahkan karya termanis dalam episode hidup akademisku ini kepada kalian wahai:

Ayahanda dan Ibunda yang saya sayangi dan cintai yaitu

Bapak Mustofa K, dan Ibu Choirul Artin

Yang dengan penuh kasih sayang mendidik, dan merawatku hingga kini. D'oa dan harapan-harapan yang dipanjatkannyalah aku bisa seperti sekarang ini.

Juma'atin

Yang turut larut membantuku dari segi apa saja, membuat target gila bersama, dan menunjukkan padaku bahwa yang diinginkan dengan sungguh-sungguh bisa menjadi nyata. Kau telah memberikan makna bahwa perjuangan tak akan ada yang sia-sia.

**Segenap Rekan dan Rekanita
(gengsowongers)**

Kalian begitu lekat menjadi sahabat. Terimakasih telah menjadi tempat pulang kedua setelah rumah. Terimakasih telah menyediakan pelukan yang begitu nyaman ketika sedang bahagia maupun lara.

**Seluruh dosen UIN Malang
yang telah menjadi teladan.**

**Seluruh teman-teman seperjuangan,
yang banyak berbagi motivasi, dan inspirasi.**

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.¹

(Al-Insyirah : 6)



¹ Al-Quran dan terjemahnya. Departemen agama RI. CV Darus Sunnah. Hlm 597

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Saidah
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, Juni 2018

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut di bawah ini:

Nama : Fika Izzatul Mufida
NIM : 14140082
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Boneka Bernyayi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Baju Adat dan Lagu daerah Kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,


Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 196511121994032002

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, Juli 2018

Fika Izzatul Mufida
NIM. 14140082

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BONEKA BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BLAJAR SISWA MATERI KERAGAMAN BAJU ADAT DAN LAGU DAERAH KELAS IV DI MI MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO** ini dapat terselesaikan dengan baik. Walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya penelitian ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman dan islam.

Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. H. Ahmad Sholeh, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Bapak Luqman, M.Pd, selaku Kepala Sekolah MI Miftahul Huda Karangploso yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua civitas MI Miftahul Huda, khususnya Ibu Muflihah, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.

Selanjutnya penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan-kekurangan yang sudah sepatutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat kami butuhkan demi kebaikan kami dalam menuju masa depan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT.

Terakhir, semoga penelitian ini dapat ikut ambil bagian dalam pembaharuan wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua, yang menulis, yang membaca, yang membimbing, dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, Juli 2018

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ف = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوَّ = û

إِيَّ = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Pengembangan.....	9
E. Asumsi Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Ruang Lingkup Pengembangan.....	13
H. Orisinalitas Penelitian.....	14
I. Definisi Operasional.....	17
J. Sistematika Pembahasan.....	18

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	20
1. Media Pembelajaran	
a. Konsep Media Pembelajaran.....	20
b. Manfaat Media Pembelajaran	21
c. Fungsi Media Pembelajaran	22
d. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran	23
2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi	
a. Pengertian Media Pembelajaran Tiga Dimensi	25
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Tiga Dimensi	26
3. Materi Keragaman Kebudayaan, Suku Bangsa, Baju Adat dan Lagu Daerah	
a. Pengertian Keragaman Kebudayaan	29
b. Suku Bangsa di Indonesia.....	31
c. Macam-macam Baju Adat di Indonesia.....	34
d. Macam-macam Lagu Daerah di Indonesia	37
4. Materi Baju Adat dan Lagu Daerah di 6 Provinsi.....	40
5. Hasil Belajar	42
6. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar.....	43
B. Kerangka Berfikir.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Model Pengembangan.....	46
C. Prosedur Pengembangan.....	48
D. Uji Coba	52
1. Desain Uji Coba	52
2. Subjek Penelitian	52
3. Jenis Data	54

4. Instrument Pengumpulan Data	54
5. Teknik Analisis Data.....	56

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba	63
1. Validasi Ahli Materi	64
2. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	66
3. Validasi Ahli Pembelajaran	67
4. Angket Siswa	69
5. Hasil Pretest dan Posttest	72
B. Analisis Data	74
1. Uji Ahli Materi	74
2. Uji Ahli Desain Media Pembelajaran	76
3. Uji Ahli Pembelajaran	78
4. Uji Lapangan	80
5. Hasil Pretest dan Posttest	81
C. Revisi Produk	84
1. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media Pembelajaran	85
2. Revisi Produk oleh Ahli Materi	85
3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran	86
4. Revisi Produk dari Uji Lapangan	87

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	88
B. Kesimpulan	95
C. Saran	96
Daftar Pustaka	98
Lampiran-lampiran	

DAFTAR TABEL

Tebel 1.1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 2.1 Daftar Suku Bangsa di Indonesia.....	31
Tabel 2.2 Daftar Lagu Daerah di Indonesia	37
Tabel 3.1 Model Pengembangan Langkah Utama Penelitian Borg and Gall	51
Tabel 3.1 Angket Aspek Materi	55
Tabel 3.2 Angket Aspek Desain	56
Tabel 3.3 Angket Aspek Pembelajaran	56
Tabel 4.1 Penskoran Angket Validasi Ahli Desain Media, Ahli Desain Media, ahli pembelajaran dan Siswa.....	62
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi Kuantitatif.....	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Kualitatif.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Kuantitatif.....	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Kualitatif	66
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Kuantitatif.....	68
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Kualitatif.....	69
Tabel 4.8 Profil Siswa	69
Tabel 4.9 Data Hasil Uji Coba kelas IV MI Miftahul Huda Malang.....	71
Tabel 4.10 Hasil Pretest dan posttest eksperimen siswa kelas IV B	73
Tabel 4.11 Hasil Pretest dan Postest kelas kontrolsiswa kelas IV A	73
Tebel 4.12 Analisis Data Uji Ahli Materi	75
Tebel 4.13 Analisis Data Uji Ahli Desain Media Pembelajaran	76

Tabel 4.14 analisis Data Uji Ahli Pembelajaran Media Pembelajaran	78
Tabel 4.15 Analisis Data Siswa Kelas IV	80
Tabel 4.16 Hasil Nilai Rata-Rata Kelompok Eksperimen dan Kontrol	82
Tabel 4.17 Hasil Varians Kelompok Eksperimen dan Kontrol	82
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rancangan Desain Poduk.....	12
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penilaian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian dari MI Miftahul Huda
- Lampiran III : Identitas Subyek Validator Ahli
- Lampiran IV : Hasil Intsrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran V : Hasil Intsrumen Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran
- Lampiran VI : Hasil Intsrumen Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran VII : Hasil Instrumen Validasi Soal dan Angket Siswa
- Lampiran VIII : RPP
- Lampiran IX : Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran X : Tabel Varians
- Lampiran XI : Foto Media Pembelajaran Boneka Bernyanyi
- Lampiran XII : Foto Buku Panduan Penggunaan Media
- Lampiran XIII : Foto Penelitian
- Lampiran XIV : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran XV : Riwayat Hidup Penulis

ABSTRAK

Mufida, Fika Izzatul.2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Boneka Bernyanyi pada untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Baju Adat dan Lagu Daerah Kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi pada muatan pelajaran PKn Tema 1 subtema 1 tentang keberagaman budaya bangsaku guna membantu proses belajar-mengajar guru sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan maksimal. Selain itu pentingnya pengembangan media pembelajaran pada materi ini karena siswa sulit untuk menghafal pelajaran karena sangat banyak yang harus dihal oleh siswa dan kurangnya media pendukung yang digunakan oleh guru. Sehingga cenderung membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran tiga dimensi pada muatan pelajaran PKn tema 1 subtema 1 tentang keberagaman suku bangsa dan budaya kelas IV SD/MI.

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini adalah: (1) Menghasilkan media pembelajaran tiga dimensi berupa boneka bernyanyi pada materi keragaman baju adat dan lagu daerah untuk kelas IV MI (2) Mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran boneka bernyanyi (3) Mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran boneka bernyanyi tema 1 subtema 1 tentang keberagaman budaya bangsaku dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Barg and Gall yang memiliki 10 langkah dalam prosedur rancangan dan pengembangannya. Dalam penelitian ini mengadopsi 5 langkah prosedur dari Barg and Gall. Diantaranya : (1) Penelitian dan pengumpulan data (2) Perencanaan (3) Pengembangan draf produk awal (4) Uji coba lapangan (5) revisi produk. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran TEMATIK kelas IV, sasaran uji coba produk adalah seluruh siswa kelas IV B yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A yang berjumlah 21 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi ini: (1) Media ini berukuran panjang;100cm, tinggi;45cm, lebar;25cm, berupa boneka memakai baju adat dan dikemas dalam box, di bawah box tersebut terdapat spiker untuk menyelakan lagu daerah, dan media ini dilengkapi dengan remote untuk memilih lagu daerah yang akan diputar. (2) Memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 90%, ahli desain mencapai 95%, dan ahli pembelajaran mencapai 95%. (3) Nilai rata-rata pretest kelas kontrol 65, dan posttestnya mencapai 80. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen mencapai 67 dan posttest mencapai 93. Pada uji-T diperoleh t_{hitung} sebesar 6,987 dan t_{tabel} mencapai 2,021. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_0 diterima karena, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi pada siswa kelas IV MI Miftahul Huda Karangploso.

Kata Kunci : *media pembelajaran tiga dimensi, keragaman budaya, hasil belajar*

ABSTRACT

Mufida, Fika Izzatul.2018. Developing Learning Media in the form of Singing Dolls to Increase Student Learning Outcomes of Diversity Traditional Clothes and Region Song of grade IV in Islamic Elementary School of Miftahul Huda Karangploso. Department of Teacher Education of Islamic Elementary School. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

The development of singing doll learning media on the content of Civics lesson theme 1 subtheme 1 about the cultural diversity of my nation in order to help the process of teaching and learning of teachers so as to maximally improve student learning outcomes. In addition, the importance of the development of learning media on this material causes by students' difficulty in memorizing lessons because of the lack of supporting media employed by teachers. Therefore, it tends to make the students less enthusiastic in following the learning process. Learning media developed is such a medium of three-dimensional learning on the content of Civics subject theme 1 subtheme 1 on the diversity of ethnic groups and culture grade IV elementary school or islamic elementary school.

The purpose of developing this learning media are: (1) Producing three dimensional learning media in the form of dolls singing on the material of diversity of traditional clothes and regional songs for fourth grade MI (2) Measuring the feasibility level of learning media of singing puppets (3) Knowing the attractiveness and effectiveness of learning media puppet singing theme 1 subtema 1 about the cultural diversity of my nation in improving student learning outcomes.

The research method used in this research is Research and Development (R & D) with the type of development research using the Barg and Gall development model which has 10 steps in the design procedure and its development. This study adopted a 6 step procedures from Barg and Gall. Those are: (1) Research and data collection (2) Planning (3) Development of initial product draft (4) Field trials (5) product revision. The subjects of product assessment for the feasibility of instructional media are limited to 3 experts: media design experts, materials experts, and grade 4 THEMATIC learning experts, product trial targets are all students of class IV B of 22 students as experimental group and class IV A of 21 as a control group.

The results of this study are: 1) This medium is length, 100cm, height, 45cm, width 25cm, in the form of doll wearing traditional clothes and packed in box, under the box there are speakers to dive the regional songs, and this media comes with a remote to select the regional song to be played. 2) Meets valid criteria with expert material test result reaches 90% level, design expert reaches 95%, and learning expert reaches 95%. 3) The average value of pretest control class is 65, and posttest reached 80. The average value of pretest experimental class reached 67 and posttest reached 93. In the T-test obtained t count of 6.987 and ttable reached 2, 021. The results show that the hypothesis accepted because, t count is greater than ttable. Hence, it can be concluded there is an increase in student learning outcomes before and after using puppet learning media singing in fourth grade students MI Miftahul Huda Karangploso.

Keywords: three dimensional learning media, cultural diversity, learning outcomes

مستخلص البحث

مفيدة، فيكا عزة. 2018. تطوير الوسائل التعليمية نحو لعبة المغنية لترقية نتيجة التعلم بمادة تنوع اللباس التقليدي والغناء المحلي لدى تلاميذ الفصل الرابع بمدرسة مفتاح الهدى الابتدائية بكرانغ بلوسو. قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بالانق. المشرفة : الدكتور الحاجة سلاله الماجستير.

إن تطوير الوسائل التعليمية نحو لعبة المغنية مادة تعليم التربية الوطنية بوضوح الأول عن تنوع حضارة شعبي يساعد على عملية تعليم المدرس حتى يقدر على تنمية نتيجة تعلم التلاميذ تنمية رافعة. يصعب على التلاميذ فهم المادة الدراسية وأن الوسائل التعليمية الموجودة في المدرسة ناقصة حتى لا يتحمس التلاميذ عند عملية التعلم، وعلى هذا فإن وجود تطوير الوسائل التعليمية مهم. والوسائل التعليمية التي طوّرها المدرس هي تعليم ثلاثة الأبعاد مادة التربية الوطنية بوضوح الأول عن تنوع القبائل الشعبية والثقافة لدى الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية.

إن أهداف تطوير هذه الوسائل التعليمية فهي فيما يلي : (1) إنتاج وسائل تعليمية ثلاثة الأبعاد نحو لعبة المغنية مادة تنوع اللباس التقليدي والغناء المحلي لدى تلاميذ الفصل الرابع (2) معيار درجة تناسب الوسائل التعليمية نحو لعبة المغنية (3) معرفة جذابة الوسائل التعليمية نحو لعبة المغنية موضوع الأول عن تنوع حضارة شعبي وفعاليتها عند ترقية نتيجة تعلم التلاميذ.

وأما الطريقة المستخدمة عند هذا البحث الجامعي فهي البحث التطويري وهذا هو نوع بحث تطويري مستخدم بشكل تطوير برغ وجال حيث يتكون من عشرة خطوة في إجراءات تخطيط البحث وتطويره، واستخدمت الباحثة ست خطوات الإجراءات لدى برغ وجال *Barg and Gall* فهي فيما يلي : (1) البحث وجمع البيانات (2) تخطيط (3) تطوير تخطيط إنتاج الأول (4) التجربة الميدانية (5) تصحيح الإنتاج. وموضوع تقويم الإنتاج لتناسب الوسئل التعليمية محدد بثلاثة خبراء منها خبير مصمم الوسائل التعليمية، وخبير المادة الدراسية، وخبير تعليم موضوعي للفصل الرابع. وهدف تجريبية الإنتاج هو لجميع تلاميذ الفصل الرابع الذي يتكون من اثنا عشر تلميذا كفضل تجربي والفصل الرابع " أ " يتكون من إحدى عشر تلميذا كفضل ضابط.

وأما نتيجة بحث تطوير الوسائل التعليمية نحو لعبة المغنية فهي (1) إن طول هذه الوسيل هو 100 سنتيمتر، ورفعها 45 سنتيمتر، ووسعها 25 سنتيمتر، نحو لعبة استعملت اللباس التقليدي المرتب في الصندوق، ويوجد تحت الصندوق مكبر الصوت الذي تسجل الغناء المحلي، ويوجد تحكّم من بعد عند هذه الوسيلة لخيار الغناء المحلي الذي يسجل (2) توفير معيار الصلاحية حيث أن نتيجة الاختبار من خبير المادة التعليمية تحصل على 90 %، و نتيجة الاختبار من خبير المصمم 95 %، ونتيجة الاختبار من خبير التعليم 95 % (3) ونتيجة المعدل عند الاختبار القبلي للفصل الضابط هي 65، ونتيجة الاختبار البعدي هي 80. وأما نتيجة المعدل للفصل التجريبي عند الاختبار القبلي فهي 67، ونتيجة الاختبار البعدي 93. وتحصل الاختبار-تي وتي- حساب نحو 6,987 وتحصل تي-جدول 2,021. وتدل فروض البيانات أنّ *Ha* مقبول لأن تي- حساب أكبر من تي- جدول. و خلاصة من ذلك هي توجد ترقية نتيجة تعلم تلاميذ الفصل الرابع بمدرسة مفتاح الهدى الابتدائية بكرانغ بلوسو قبل استخدام الوسائل التعليمية نحو لعبة المغنية وبعدها.

الكلمات الأساسية : وسيلة تعليم ثلاثة الأبعاد، تنوع الحضارة، نتيجة التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai pendahuluan. Yang akan dipaparkan yaitu: A) Latar Belakang Masalah, B) Rumusan masalah, C) Tujuan pengembangan, D) Manfaat pengembangan, E) Asumsi pengembangan, F) Ruang lingkup pengembangan, G) Spesifikasi produk, H) Originalitas penelitian, I) definisi operasional, dan J) Sistematika Pembahasan.

A. Latar Belakang Masalah

UU Nomor 20/2003 tentang Sisdiknas mengatakan bahwa, Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.² Materi keragaman budaya, suku bangsa, baju adat, dan lagu daerah, tertuang pada kurikulum 2013 kelas IV Tema I subtema I “Keragaman Budaya Bangsaku”. Materi ini termasuk pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Menurut Prof. Dr. KH. Muhammad Tholchah Hasan, pendidikan merupakan proses perkembangan yang teologis (bertujuan). Pendidikan sebagai upaya pembinaan dan pewarisan nilai-nilai dan wawasan budaya,

² Hairus, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa* (Jakarta: Nirmana Media, 2015) hlm 17

mengemban satu kewajiban yang luas dan menentukan prestasi suatu ummat, suatu bangsa, bahkan menentukan tingkat sosio-kultural mereka.³ Sedangkan definisi pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah muatan pelajaran yang menjadi wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. PKn menjembatani terbentuknya sikap dan perilaku warganegara dalam hubungannya dengan kecintaan pada tanah air.⁴

Peserta didik selaku warga Negara Indonesia yang memiliki budaya beragam, wajib mengakui dan menghargai berbagai perbedaan. Perbedaan ini harus dipandang sebagai potensi kekuatan bangsa. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, keragaman diikat dalam norma dan aturan untuk menjaga harmoni kehidupan untuk meujudkan kesadaran moral dan hukum. Hidup bermasyarakat merupakan *sunatullah*, artinya manusia dilahirkan untuk menjadi bagian dari masyarakat, bukan untuk dirinya sendiri.

Akhir-akhir ini arus informasi semakin maju dan tidak dapat dikontrol lagi. Jika tidak digunakan dengan tepat, maka hal ini berdampak pada goyahnya jati diri bangsa. Tak luput juga yakni para peserta didik yang termasuk menjadi konsumen. Perlu adanya peran serta dari guru untuk ikut mengarahkan dan mewujudkan peserta didik yang cinta tanah air, sadar bela negara, persatuan nasional dalam suasana saling menghargai keberagaman.

³Hairus, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa* (Jakarta: Nirmana Media, 2015. hlm ix

⁴*Ibid.* hlm 4

Persatuan dalam keberagaman budaya, adat istiadat, tradisi, harus dibina dan ditingkatkan secara terpola, dan terus-menerus.

Selama ini praktik kegiatan pembelajaran PKn di sekolah pun belum berjalan dengan maksimal. Dengan kata lain, masih terdapat banyak permasalahan. Berikut ini hasil wawancara dengan guru kelas IV A MI Miftahul Huda Karangploso yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 September 2017, yakni:

“Kurangnya media yang digunakan oleh guru di dalam pembelajaran, berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Terutama pembelajaran yang menuntut siswa untuk hafal. Diantaranya pelajaran tentang suku adat, baju adat, dan lagu daerah. Guru tidak sempat membuat media pembelajaran karena sudah disibukkan dengan administrasi seperti RPP, penilaian pertema, dll. Guru membuat media pembelajaran pada materi-materi tertentu saja. Itupun media-media yang sederhana. Seperti: video dan gambar-gambar yang ada di internet. Media pembelajaran tidak hadir pada setiap pembelajaran. Semestinya guru-pun ingin adanya media-media pembelajaran disetiap pembelajaran. Agar siswa lebih fokus, tertarik, dan diharapkan pembelajaran lebih maksimal dalam mencapai kompetensi inti, maupun kompetensi dasar di masing-masing pembelajaran.⁵

Dari wawancara tersebut terlihat bahwa masih terdapat masalah-masalah pembelajaran pada materi keragaman baju adat dan lagu daerah yang dilakukan selama ini, yakni: Satu, pembelajaran tentang materi baju adat masih menggunakan poster/gambar 2 dimensi saja. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak *real*, dan kurang menarik. Poster/gambar yang dipakai berukuran kecil sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mengamati.

⁵ Wawancara dengan Bu Muflihah, guru kelas IV B MI Miftahul Huda Karangploso. Tanggal 5 September 2017

Sehingga dalam pembelajaran tersebut peserta didik masih belum cakap mengidentifikasi karakteristik/kekhasan baju adat dari berbagai daerah.

Dua, peserta didik masih banyak yang belum hafal lagu-lagu daerah. Terutama lagu daerah yang berasal bukan dari daerah kelahiran peserta didik tersebut. Peserta didik hanya hafal lagu daerah dari daerahnya sendiri. Padahal sebagai warganegara yang baik peserta didik harus mengenal lagu-lagu daerah dari berbagai daerah di Indonesia. Hal ini dibuktikan oleh peneliti, pada saat observasi awal.⁶ Peneliti mengajukan pertanyaan kepada beberapa siswa kelas IV secara acak, tentang judul-judul lagu daerah. Namun beberapa peserta didik menjawab dengan jawaban yang kurang tepat.

Tiga, saat pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang seadanya. Pembelajaran materi ini dianggap mudah, sehingga inovasi dalam pembuatan media pembelajarannya kurang diperhatikan. Padahal hadirnya inovasi dalam media pembelajaran tersebut sangat penting guna mendorong minat peserta didik, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Fakta dilapangan, pendidikan di Indonesia masih kurang memperhatikan peranan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bagaimana cara membuat siswa tertarik dengan suatu pelajaran masih kurang diberdayakan kepada peserta didiknya. Sikap dan tindakan

⁶Observasi peneliti pada tanggal 6 September 2017

seperti ini banyak terjadi apalagi pendidikan yang ada di plosok desa dengan minimnya media pembantu bagi peserta didik.

Tidak dapat kita pungkiri bahwa guru-guru di sekolah banyak yang tidak berminat dalam menciptakan kelas yang aktif. Khususnya Ibu guru yang sibuk dengan urusan rumah tangganya sehingga tidak sempat merancang pelaksanaan pembelajaran (RPP). Bahkan guru membuka pembelajaran yang akan di ajarkan saat masuk kelas. Ketika tidak ada rancangan pembelajaran, otomatis dalam kelas tidak terlaksana dengan baik. Baik gurunya, muridanya maupun akibat yang menimpa siswanya. Sehingga para siswanya banyak yang tidak faham dengan apa yang diterangkan dan berdampak jelek pada hasil belajarnya. Jika keadaan sudah begitu, maka perlu adanya bantuan yang dapat membantu memahami dan mempercepat siswa dalam memahami materi yang diberikan. Salah satunya dengan adanya media pembelajaran.

Banyak cara yang dapat dilakukan guru agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki setelah seseorang menerima pengalaman belajarnya.⁷ Menurut Mansur Muslich hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.⁸

⁷Nana Sudjanadan Ahmad Rivai,*Media Pengajaran* (Bandung:Sinar Baru Algesindo,2010) hal.22

⁸Mansur ,Muslich,*Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi* (Bandung, Reflika Aditama,2011) hal.38

Salah satu cara agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memperbaiki kualitas belajar mengajar. Diantaranya yakni menghadirkan media belajar. Pada dasarnya, media belajar sangat banyak, akan tetapi jarang bagi guru untuk mendesain sumber tersebut hingga menjadi menarik dan meningkatkan gairah siswa dalam belajar. Dengan keterbatasan tersebut, proses belajar mengajar dilakukan dengan gaya *Teacher Center* (berpusat pada guru) hanya mengutamakan gurunya saja

Dengan kurang maksimalnya pembelajaran yang ada di sekolah, perlu adanya berbagai perbaikan-perbaikan. Diantaranya adalah dengan menghadirkannya media pembelajaran yang bagus. Sehingga mampu membantu guru dalam kegiatan belajar-mengajar. Media pembelajaran yang dimaksudkan ialah untuk memberikan peserta didik pengalaman belajar yang lebih kongret, dan nantinya juga dapat membantu meningkatkan daya ingat.

Tersedianya media pembelajaran penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa dan hasil belajarnya. Interaksi antara siswa dengan media inilah yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Pembelajaran terjadi pada diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media, dan arena itu tanpa media, belajar tidak akan pernah terjadi.

Dalam pandangan Islam, media merupakan sarana yang penting dalam penyampaian pengetahuan atau pembelajaran. Allah telah memberikan penjelasan dalam surat Al-Alaq ayat 4-5 sebagai berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁹

Kemudian selain itu menurut Vernon A. Magnesen, manusia dapat belajar melalui 6 tingkatan. Yaitu: 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Dengan dasar itu maka peneliti ingin menghadirkan sebuah media pembelajaran 3 dimensi dimana media pembelajaran tersebut yang dapat dilihat dan dilengkapi audio yang bisa didengar oleh peserta didik. Sebagai upaya calon guru dan dapat pula digunakan oleh para guru untuk mencapai 50% pemahaman para peserta didiknya. Pembelajaran yang tercipta diharapkan mampu membangkitkan gairah belajar peserta didik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Atas dasar latar belakang diatas maka proposal skripsi ini diangkat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Boneka Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Baju Adat dan Lagu Daerah Kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso”**

⁹Departemen Agama, Al-Quran dan Terjemah

penelitian dan pengembangan ini dirasa sangat penting untuk direalisasikan. Pengembangan ini diasumsikan sangat dibutuhkan dan belum ada sebelumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran tiga dimensi berupa boneka bernyanyi pada materi keanekaragaman baju adat dan lagu daerah kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran materi baju adat dan lagu daerah kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso?
3. Bagaimana kemenarikan dan keefektifan media pelajaran boneka bernyanyi sehingga hasil belajar siswa meningkat di MI Miftahul Huda Karangploso?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran tiga dimensi berupa boneka bernyanyi pada materi keragaman baju adat dan lagu daerah untuk kelas IV MI.

2. Untuk mengukur kelayakan penggunaan media pembelajaran berupa boneka bernyanyi pada materi keragaman baju adat dan lagu daerah kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso.
3. Mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pelajaran boneka bernyanyi untuk meningkatkan hasil belajar materi baju adat dan lagu daerah siswa kelas IV MI Miftahul Huda Karangploso.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk boneka bernyanyi untuk materi keragaman baju adat dan lagu tema 1 pembelajaran 1 dalam muatan pelajaran PKn untuk meningkatkan mhasil belajar siswa kelas IV. Maka, dalam penelitian ini peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya pada berbagai pihak lain. Secara khusus, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti:
 - a. Menambah wawasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.
 - b. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi sekolah:
 - a. Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya.
 - b. Sebagai referensi terkait mencari alternative untuk menanggulangi permasalahan yang dihadapi para guru.

3. Bagi guru:

- a. Memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas media pembelajaran dengan lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi baju adat dan lagu daerah.
- b. Sebagai informasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- c. Memberikan motivasi untuk meningkatkan keterampilan pengembangan media pembelajaran.

4. Bagi siswa:

- a. Mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan menjadikan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran materi baju adat dan lagu daerah.
- c. Membantu siswa dalam memahami materi keragaman baju adat dan lagu daerah.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran tiga dimensi berupa boneka bernyanyi adalah:

- a. Tujuan utama dari pembelajaran PKn adalah sebagai upaya pembinaan dan pewarisan nilai-nilai dan wawasan budaya.

- b. Tersedianya media pembelajaran materi baju adat dan lagu daerah tema 1 pembelajaran pada muatan pelajaran PKn.
- c. Tujuan utama dari pembelajaran pada KD ini adalah untuk memahami siswa tentang perbedaan dari keragaman suku, baju adat, dan lagu daerah yang harus ditoleransi dan saling menghargai antar budaya.
- d. Dengan pengembangan media pembelajaran tiga dimensi berupa boneka yang memakai baju adat akan memberikan pengalaman belajar yang lebih *real* dan menarik bagi peserta didik. Dengan melihat langsung baju adat tersebut, walau ukurannya diperkecil akan membuat peserta didik lebih ingat dan hafal.
- e. Dengan disertainya audio/suara lagu daerah yang ada pada boneka akan menarik perhatian peserta didik untuk menghafalkannya. Tanpa ada rasa terpaksa dan tertekan peserta didik akan hafal dengan sendirinya.
- f. Saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik akan merasa seperti bermain. Padahal di dalam proses tersebut terdapat pembelajaran yang sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013 dan penanaman nilai-nilai keberagaman yang indah.

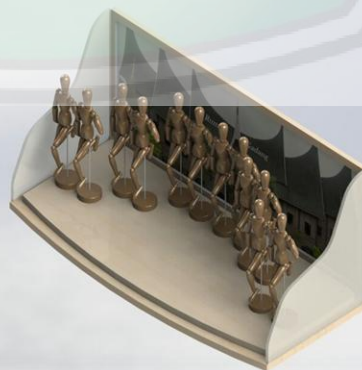
F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media tiga dimensi sebagai alat pembelajaran bagi guru dan siswa terkait dengan materi keragaman baju adat dan lagu daerah untuk siswa kelas IV tema 1 subtema 1. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah materi keragaman baju adat dan lagu daerah kelas IV kurikulum 2013 kelas IV, tema I, subtema I “Keragaman Budaya Bangsa”.
2. Media yang dihasilkan berupa boneka/model yang menggunakan baju adat dari suatu daerah.
3. Dilengkapi spiker disisi bawah untuk menyanyikan lagu daerah dari masing-masing model.
4. Dilengkapi remote untuk memutar lagu daerah yang telah disediakan.

Gambar 1.1

Rancangan desain produk. (sumber : dokumen pribadi)



G. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan ini berupa media pembelajaran tiga dimensi berupa boneka bernyanyi sebagai berikut:

1. Pengembangan media autoplay materi keragaman baju adat dan lagu daerah pada muatan pelajaran PKn kelas IV Semester satu yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:

Materi : Keragaman baju adat dan lagu daerah dari beberapa provinsi.

Kelas : IV SD/MI.

Tema : Tema 1 Indah nya kebersamaan.
Subtema 1 keragaman budaya bangsaku.

KD : (3.4) Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

Muatan : PKn.

2. Objek penelitian terbatas pada materi keberagaman baju adat dan lagu daerah tema 1 pembelajaran 1 kelas IV MI Miftahul Huda Karangploso.
3. Penilaian kevalidan pada media boneka bernyanyi materi baju adat dan lagu daerah ini dilakukan oleh 4 validator, yaitu satu dosen PGMI

sebagai ahli materi, satu dosen PGMI sebagai ahli desain, dan satu guru kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso.

H. Originalitas Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini telah banyak dilakukan. Telah ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan media pembelajaran tentang keragaman budaya maupun media pembelajaran yang berupa tiga dimensi. Diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Laila Afifatun (Skripsi PGMI UIN Malang), yang berjudul “Pengembangan Media Tiga Dimensi pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidiyah Al-Falah Blitar (2014)”. Pada skripsi ini sama-sama mengembangkan media tiga dimensi berupa boneka/model yang memakai baju adat. Namun pada media tersebut keseluruhan boneka terbuat dari kain flannel, dan pada media ini boneka tidak dapat mengeluarkan bunyi (menyanyikan lagu daerahnya)
2. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ifa Alif (Skripsi TI UIN Malang), yang berjudul “3D Wayang Adventure Game untuk Pengenalan Budaya Wayang Nusantara Menggunakan Pathfinding Algorithm Sebagai Pembangkit Perilaku Pencarian NPC (2015)”. Pada penelitian

ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran tentang budaya nusantara, namun media yang dikembangkan disini merupakan media 3D berupa game yang dapat dimainkan oleh anak-anak. tujuan dari pembuatan media ini adalah memperkenalkan tokoh-tokoh wayang melalui permainan di komputer/berbasis IT. Penelitian ini tidak dibuat oleh seorang yang berlatar belakang pendidikan, namun dibuat oleh seorang yang berlatar belakang teknik informasi.

3. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Rahmatin Muntoha (Skripsi PGMI 2014), yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaamaan Budaya di Indonesia untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa kelas V di MIN Gedog Blitar”. Pada penelitian ini materi yang diangkat sama. Namun media yang dikembangkan adalah buku ajar yang berbasis IT. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini selain berbentuk buku ajar juga dilengkapi multimedia yang bisa diputar oleh guru dan disaksikan bersama-sama oleh siswa.

Untuk mempermudah memetakan persamaan dan perbedaan dari penelitian di atas, maka kami suguhkan tabel perbedaan, dan persamaan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Originalitas penelitian

NO	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Laila Afifatun Nisa' (Skripsi PGMI UIN Malang)	Pengembangan Media Tiga Dimensi pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidiyah Al-Falah Blitar (2014).	Media tiga dimesi berupa boneka/model yang memakai baju adat.	Bobeka/model tidak bisa bernyanyi/berbunyi.
2	Ifa Alif (Skripsi TI UIN Malang)	3D Wayang Advanture Game untuk Pengenalan Budaya Wayang Nusantara Menggunakan Pathfinding Alghorithm Sebagai Pembangkit Perilaku Pencarian NPC (2015).	Media tiga dimensi berupa game. Budaya Nusantara yang diangkat adalah tokoh-tokoh wayang.	Media tiga dimensi dengan budaya nusantara.
	Rahmatin Muntoha (Skripsi PGMI 2014)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keragaman Budaya di Indonesia untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa kelas V di MIN Gedog Blitar.	Pengembangan pada materi keragaman budaya di Indonesia.	Mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia yang diintegrasikan dengan Islam.

I. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini pengembangan lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran berupa boneka bernyanyi untuk materi baju adat dan lagu daerah kelas VI tema 1 subtema 1.

2. Media pembelajaran tiga dimensi

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Bentuk media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya

dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.

3. Boneka bernyanyi

Bentuk dari media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah bentuk media pembelajaran tiga dimensi yang berupa boneka yang menggunakan pakaian adat dan dapat mengeluarkan bunyi untuk menyanyikan lagu daerahnya. Media ini dapat dilihat dari arah mana saja dan dapat pula dipegang serta dapat mengeluarkan suara nyanyian lagu daerah.

4. Keragaman baju adat dan lagu daerah

Keragaman adalah suatu kondisi pada kehidupan masyarakat. Perbedaan seperti itu ada pada suku bangsa, ras, agama, baju adat, lagu daerah, makanan khas, dll. Keragaman yang ada di Indonesia adalah kekayaan dan keindahan bangsa. Keragaman yang ada pada media ini berfokus pada keragaman baju adat dan lagu daerah saja.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini akan disusun sebagai berikut:

Bab I, pada bab ini akan dibahas tentang uraian pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup

pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II, pada bab ini akan dibahas tentang kajian teori yang meliputi tentang pengertian media pembelajaran, media pembelajaran tiga dimensi, dan keragaman budaya di Indonesia. Penjelasan teori yang diambil berdasarkan dari berbagai sumber baik dari buku, internet, maupun jurnal.

Bab III, pada bab ini akan dibahas tentang metode penelitian, jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba pengembangan (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data), dan prosedur penelitian.

Bab IV, pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang berisi tentang penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

Bab V, pada bab ini akan dipaparkan penutup yang berisi pembahasan media pembelajaran tiga dimensi berupa boneka bernyanyi yang telah direvisi, dan saran pemanfaatan desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab II membahas mengenai kajian teori. Yang akan dipaparkan yaitu: A) Landasan Teori, dan B) Kerangka Berfikir.

a. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁰

Media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media

¹⁰ Zainal Aqib (2013) model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif) Bandung: Yrama Widya hlm 50

pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa.¹¹

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

¹¹<https://www.padamu.net/pengertian-media-pembelajaran> (diakses 4 November 2017 pukul 14.09 WIB)

- 5) Menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi siswa yang heterogen.
- 6) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 7) Efisien waktu dan tenaga.¹²

c. Fungsi media pembelajaran

Terdapat banyak pendapat mengenai fungsi media dalam pembelajaran. Salah satunya menurut Basyaruddin Usman dalam bukunya menjelaskan tentang fungsi dari media pembelajaran, yaitu¹³:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru/dosen
- 2) Memberikan pengalaman yang lebih nyata (yang abstrak menjadi konkret)
- 3) Menarik perhatian manusia lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- 4) Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi dengan kekuatan indera lain.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita.

¹² Zainal aqib. Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual. Hlm 52

¹³ Basyaruddin Usman dan Asnawir, hlm. 24-25

d. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Belajar mengajar di kelas merupakan komunikasi dimana guru dan siswa bertukar pikiran mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak efektif dan efisien. Hal itu disebabkan antarlain adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa dalam menerima pelajaran, kurangnya minat siswa, dan lain sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran disamping sebagai stimulus penyajian informasi, juga berfungsi untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi komunikasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik.

Urgensi penggunaan media pembelajaran dapat dipetakan sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman masing-masing siswa berbeda-beda karena factor keluarga dan masyarakat sekitar sangat menentukan macam pengalaman yang

dimiliki mereka. Dua anak yang hidup di lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan tersebut.

- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti: objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka melalui media akan dapat diatasi keterbatasan tersebut.
- 3) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 4) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik.
- 5) Media dapat membangkitkan minat belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat belajar terangsang.
- 6) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat

dilihat langsung oleh siswa, akan memberikan gambaran yang kongkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Di samping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.¹⁴

2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

a. Pengertian Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.¹⁵

Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli

¹⁴ Asnawir, media pembelajaran (Jakarta: ciputat pres 2002) hlm 13-15

¹⁵ <http://vhasande.blogspot.co.id/2014/04/media-pembelajaran-3-dimensi.html> (diakses pada 17 November 2017 pukul 07.20 WIB)

itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model atau boneka. Model atau boneka ialah tiruan dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari oleh siswa dalam wujud aslinya.

Menurut Nana Sujana dkk, model dapat dikelompokkan kedalam enam kategori, yaitu: model padat (solid model), model penampang (cutaway model), model susun (builed-up model), model kerja (working model) mock-up, dan diorama. Masing-masing kategori model tersebut mungkin mempunyai ukuran yang sama persis dengan ukuran aslinya atau mungkin dengan skala lebih besar atau lebih kecil dari objek sesungguhnya.

Berikut ini akan dijabarkan jenis-jenis model yang telah dikemukakan diatas:

1. Model Padat (solid model)

Suatu model padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar dari objek dan acapkali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna, dan susunannya. Contoh: Sejarah persenjataan; misalnya senapan, meriam, kapak, tombak, pedang.

2. Model penampang (cutaway model)

Model penampang memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, apabila bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya. Kadang-kadang model ini dinamakan model X-Ray atau model Crosssection yaitu model penampang memotong. Contoh: anatomi manusia dan hewan.

3. Model susun (builed-up model)

Model susun terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian penting dari objek itu.

Contoh: mata, telinga, jantung.

4. Model kerja (working model)

Model kerja adalah tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek, dan mempunyai beberapa bagian dari benda yang sesungguhnya. Contoh: peralatan music, seperti: biola, seruling, terompet, piano.

5. Mock-up

Mock-up adalah suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau system yang lebih rumit. Susunan nyata dari bagian-bagian pokok itu diubah sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah dimengerti oleh siswa. Contoh: penggunaan susunan perangkat tikus.

6. Diorama

Diorama adalah tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Contoh: interior gua.¹⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi

1) Kelebihan media pembelajaran tiga dimensi

- Memberikan pengalaman secara langsung
- Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme

¹⁶<http://nafimubarokdawam.blogspot.co.id/2012/05/media-pembelajaran-tiga-dimensi.html> (diakses pada 17 November 2017 pukul 07.50 WIB)

- Dapat menunjukkan objek secara utuh
- Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
- Dapat menunjukan alur suatu proses secara jelas

2) Kekurangan media pembelajaran tiga dimensi

- Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah banyak
- Penyimpanan memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit
- Untuk membuatnya memerlukan biaya yang besar
- Anak tuna netra sulit mengikutinya ¹⁷

1. Materi Keragaman Kebudayaan, Suku Bangsa, Baju Adat, dan Lagu Daerah di Indonesia

a. Pengertian Keragaman kebudayaan

Sebelum kita memahami keberagaman kebudayaan Indonesia, terlebih dahulu patut kiranya kita memahami arti kebudayaan itu sendiri, kata kebudayaan dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti *budi* atau *akal*. Dengan demikian kebudayaan di artikan sebagai hal hal yang bersangkutan dengan budi dan akal. Kata kebudayaan dalam bahasa Inggris diterjemahkan dengan istilah *culture*. Dalam

¹⁷ Laila Afifatun Nisa' "Pengembangan Media Tiga Dimensi pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MI Al-Falah Blitar", Skripsi FITK UIN Malang, 2014

bahasa Belanda di sebut *cultuur*. Kedua bahasa ini di ambil dari bahasa latin *colore* yg berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan, dan mengembangkan tanah. Dengan demikian *culture* atau *cultuur* diartikan sebagai segala kegiatan manusia untuk mengolah dan mengubah alam. ada pula yang berpendapat bahwa kata budaya dari budi daya yang berarti daya dari budi, yaitu berupa cipta, karsa, dan rasa.¹⁸

Dengan keanekaragaman kebudayaan Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan di bandingkan dengan Negara lainnya. Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi. Dan tak kalah pentingnya, secara social budaya dan politik masyarakat Indonesia mempunyai jalinan sejarah dinamika interaksi antar kebudayaan yang di rangkai sejak dulu. Interaksi antar kebudayaan di jalin tidak hanya meliputi antar kelompok sukubangsa yang berbeda, namun juga meliputi antar peradaban yang ada di dunia. Labuhnya kapal-kapal portugis di banten pada abad pertengahan missal nya telah membuka diri Indonesia pada lingkup pergaulan dunia internasional pada saat itu. Hubungan antar pedagang Gujarat dan pesisir jawa juga memberikan arti yang penting dalam membangun interaksi antar peradaban yang ada di Indonesia. Singungan-singungan

¹⁸ Iyoes Tobing. "Keragaman Kebudayaan di Indonesia"
https://www.academia.edu/27965042/MAKALAH_KERAGAMAN_BUDAYA_INDONESIA.pdf?auto=download

(diakses pada 10 November 2017 pukul 20.00 WIB)

peradaban ini pada dasarnya telah membangun daya elastisitas bangsa Indonesia dalam berinteraksi dengan perbedaan. Disisi yang lain bangsa Indonesia juga mampu menelisisik dan mengembangkan budaya local di tengah-tengah singgunagn antar peradaban itu.

b. Suku Bangsa di Indonesia

Masyarakat Indonesia terdiri atas bermacam-macam suku bangsa. Di [Indonesia](#) terdapat kurang lebih 300 suku bangsa. Setiap suku bangsa hidup dalam kelompok masyarakat yang mempunyai kebudayaan berbeda-beda satu sama lain. Jumlah suku bangsa di Indonesia ratusan jumlahnya.¹⁹

Berikut tabel daftar suku bangsa di Indonesia:

Tabel 2.1
Daftar suku bangsa di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Suku
1	Nangroe Aceh Darussalam	Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil, Anak Jame, Simeleuw, dan Pulau
2	Sumatera Utara	Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Fakfak, Batak Angkola, Batak Toba, Melayu, Nias, Batak Mandailing, dan Maya-maya
3	Sumatera Barat	Minangkabau, Melayu, dan Mentawai, Tanjung Kato, Panyali, Caniago, Sikumbang, dan Gusci

¹⁹Keragaman suku bangsa
<http://komunitasgurupkn.blogspot.com/2016/08/keragaman-suku-bangsa-dan-budaya-di.html> (diakses pada 10 November 2017 pukul 20.00)

4	Riau	Melayu, Akit, Talang Mamak, Orang utan Bonai, Sakai, dan Laut, dan Bunoi
5	Riau Kepulauan	Melayu, Siak, dan Sakai
6	Jambi	Batin, Kerinci, Penghulu, Pedah, Melayu, Jambi, Kubu, dan Bajau
7	Bengkulu	Muko-muko, Pekal, Serawai, Pasemah, Enggano, Kaur, Rejang, dan Lembak
8	Sumatera Selatan	Melayu, Kikim, Semenda, Komering, Pasemah, Lintang, Pegagah, Rawas, Sekak Rambang, Lembak, Kubu, Ogan, Penesek Gumay, Panukal, Bilida, Musi, Rejang, dan Ranau
9	Lampung	Pesisir, Pubian, Sungkai, Semenda, Seputih, Tulang Bawang, Krui Abung, dan Pasemah
10	Bangka Belitung	Bangka, Melayu, dan Tionghoa
11	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten
12	DKI Jakarta	Betawi
13	Jawa Barat	Sunda
14	Jawa Tengah	Jawa, Karimun, dan Samin
15	D.I. Yogyakarta	Jawa
16	Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger, dan Osing
17	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit
18	Nusa Tenggara Barat	Bali, Sasak, Samawa, Mata, Dongo, Kore, Mbojo, Dompu, Tarlawi, dan Sumba
19	Nusa Tenggara Timur	Sabu, Sumba, Rote, Kedang, Helong, Dawan, Tatum, Melus, Bima, Alor, Lie, Kemak, Lamaholot, Sikka,

		Manggarai, Krowe, Ende, Bajawa, Nage, Riung, dan Flores
20	Kalimantan Barat	Kayau, Ulu Aer, Mbaluh, Manyuke, Skadau, Melayu-Pontianak, Punau, Ngaju, dan Mbaluh
21	Kalimantan Tengah	Kapuas, Ot Danum, Ngaju, Lawangan, Dusun, Maanyan, dan Katingan
22	Kalimantan Selatan	Ngaju, Laut, Maamyang, Bukit, Dusun, Deyah, Balangan, Aba, Melayu, Banjar, dan Dayak
23	Kalimantan Timur	Ngaju, Otdanum, Apokayan, Punan, Murut, Dayak, Kutai, Kayan, Punan, dan Bugis
24	Sulawesi Selatan	Mandar, Bugis, Toraja, Sa'dan, Bugis, dan Makassar
25	Sulawesi Tenggara	Mapute, Mekongga, Landawe, Tolaiwiw, Tolaki, Kabaina, Butung, Muna, Bungku, Buton, Muna, Wolio, dan Bugis
26	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Bugis, dan Mamasa
27	Sulawesi Tengah	Buol, Toli-toli, Tomini, Dompelas, Kaili, Kulawi, Lore, Pamona, Suluan, Mori, Bungku, Balantak, Banggai, dan Balatar
28	Gorontalo	Gorontalo
29	Sulawesi Utara	Minahasa, Bolaang Mangondow, Sangiher Talaud, Gorontalo, Sangir, Ternate, Togite, Morotai, Loda, Halmahera, Tidore, dan Obi
30	Maluku	Buru, Banda, Seram, Kei, dan Ambon

31	Maluku Utara	Halmahera, Obi, Morotai, Ternate, dan Bacan
32	Papua Barat	Mey Brat, Arfak, Asmat, Dani, dan Sentani
33	Papua	Sentani, Dani, Amungme, Nimboran, Jagai, Asmat, dan Tobati
34	Kalut	Suku Bajau, Suku Berau, Suku Burusu, Suku Dayak Agabag, Suku Dayak Kayan, Suku Dayak Kenyah, Suku Dayak Lundayeh, Suku Dayak Tingalan, Suku Suluk, Suku Tidung

d. Macam-macam Baju Adat di Indonesia

- 1) Pakaian adat dari Provinsi Nangroe Aceh Darussalam adalah Ulee Balang, konon katanya dahulu pakaian ini hanya dipakai untuk kalangan kerajaan saja, namun saat ini setiap orang bisa menggunakannya.
- 2) Pakaian adat dari Provinsi Sumatera Utara adalah Ulos, pakaian atau kain Ulos tidak hanya dikenal didaerah Sumatera Utara, melainkan juga nasional.
- 3) Pakaian adat dari Provinsi Sumatera Barat adalah Pakaian Penghulu dan Bundo Kandung, pakaian tradisional penduduk asli daerah Minangkabau.
- 4) Pakaian adat dari Provinsi Riau adalah Pakaian Adat Tradisional Melayu, pakaian ini umumnya terbagi menjadi 3

pakaian menurut daerahnya seperti Siak Riau, Indragiri, dan Bengkalis Riau.

- 5) Pakaian adat dari Provinsi Kepulauan Riau adalah Pakaian Adat Tradisional Melayu, sama seperti pakaian asli dari Provinsi Riau (daratan).
- 6) Pakaian adat dari Provinsi Jambi adalah Pakaian Adat Melayu, sama seperti sebagian besar pakaian adat yang ada di Pulau Sumatera.
- 7) Pakaian adat dari Provinsi Sumatera Selatan adalah Aesan Gede, konon katanya pakaian adat asli Sumatera Selatan ini terinspirasi dari zaman Kerajaan Sriwijaya yang pernah berjaya di bumi Sumatera Selatan tersebut.
- 8) Pakaian adat dari Provinsi Bangka Belitung adalah Paksian, pakaian ini amat mirip dengan pakaian Aesan Gede dari Sumatera Selatan.
- 9) Pakaian adat dari Provinsi Bengkulu sama seperti pakaian adat dari daerah Sumatera lainnya, antara pakaian pria dan wanita tidak terlihat perbedaan yang mencolok, kekhasannya ada pada aksesoris yang berupa logam.
- 10) Pakaian adat dari Provinsi Lampung adalah Pakaian Tulang Bawang, pakaian asli Lampung ini memiliki perbedaan antara pakaian yang digunakan di daerah pesisir dan pakaian yang digunakan di daerah daratan.

- 11) Pakaian adat dari Provinsi DKI Jakarta adalah Pakaian Betawi, pakaian ini mendapat pengaruh (khususnya pada corak) dari berbagai macam daerah bahkan bangsa seperti Arab, Cina, Melayu, dan budaya barat.
- 12) Pakaian adat dari Provinsi Jawa Barat adalah Kebaya, secara umum pakaian ini lebih sering digunakan oleh wanita ketimbang pria.
- 13) Pakaian adat dari Provinsi Banten adalah Pakaian Adat Pangsi, pakaian ini sering dikenakan Suku Baduy (Suku di Banten) dalam kesehariannya.
- 14) Pakaian adat dari Provinsi Jawa Tengah adalah Pakaian Kebaya, pakaian mirip dengan pakaian Kebaya dari yang ada di Provinsi Jawa Barat.
- 15) Pakaian adat dari Provinsi DI Yogyakarta adalah Pakaian Adat Tradisional Kesatrian, kita sering melihatnya ketika ada acara dikerajaan.
- 16) Pakaian adat dari Provinsi Jawa Timur adalah Pesa'an, ini merupakan pakaian asli Jawa Timur yang berasal dari daerah Madura dan sekitarnya.
- 17) Pakaian adat dari Provinsi Bali itu bervariasi, namun kalau kita melihatnya selintas saja maka akan nampak terlihat sama. Secara umum pakaian ini memiliki banyak sekali aksesoris, ornamen yang memiliki nilai dan makna.

d. Macam-macam Lagu Daerah di Indonesia

Tabel 2.2
Daftar Lagu Daerah di Indonesia

Daerah	Judul Lagu
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Aceh	<ul style="list-style-type: none"> • Bungong Jeumpa • Jambo-Jambo • Lembah Alas
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Sumatera Utara	<ul style="list-style-type: none"> • Rambadia • Say Selamat Masinegar • Sengko-sengko • Sigulempong • Sik Sik Sibatumanikam • Sinanggar Tulo • Sing Sing So • Sitara Tillo • Sory Ya Katulla • Anju Ahu • Tano Niha
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Riau	<ul style="list-style-type: none"> • Lancang Kuning • Ocu Maantau • Rang Talu • Soleram • Zapin Pantai Solop • Zapin Laksmana Raja di Laut
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Sumatera Barat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Daro • Ayam Den Lapeh • Badindin • Bareh Solok • Dayung Palinggam • Gelang Sipaku Gelang • Ka Parak Tingga • Kambanglah Bungo • Kampuang Nan Jauh Di Mato • Kaparak Tingga • Kutang Barendo • Lah Laruik Sanjo • Mak Inang • Malam Baiko • Paku Gelang • Saringgik Duo Kupang • Tari Payung

	<ul style="list-style-type: none"> • Tak Tong-Tong
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Jambi	<ul style="list-style-type: none"> • Batanghari • Dodoi Si Dodoi • Injit-Injit Semut • Pinang Muda • Selendang Mayang • Timang-Timang Anakku Sayang
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Banten	<ul style="list-style-type: none"> • Dayung Sampan • Jereh Bu Guru • Tong Sarakah
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> • Jali-Jali • Keroncong Kemayoran • Kicir-Kicir • Lenggang Kangkong • Ondel Ondel • Surilang • Sirih Kuning • Ronggeng
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Jawa Barat	<ul style="list-style-type: none"> • Bajing Luncat • Bubuy Bulan • Cing Cangkeling • Es Lilin • Manuk Dadali • Neng Geulis • Nenun • Panon Hideung • Pepepling • Peuyeum Bandung • Pileuleuyan • Sapu Nyere Pegat Simpai • Tokecang • Warung Pojok • Badminton • Bandung • Cinta Nusa • Colenak • Lingkung Lembur • Raden Dewi Sartika • Reumbeuy Bandung • Sabilulungan
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Lampung	<ul style="list-style-type: none"> • Cangget Agung • Lipang Lipandang

	<ul style="list-style-type: none"> • Tanoh Lado • Bumi Lampung • Sakai Sambayan • Penyandangan • Anak Tupai • Adi-adi Laun Lambar • Muloh Tungga • Cangget Agung • Lipang Lipandang • Tanoh Lado • Sang Bumi Ghuwai Jughai • Bumi Lampung • Sakai Sambayan • Penyandangan • Anak Tupai • Adi-adi Laun Lambar • Muloh Tungga • Seminung
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Jawa Tengah	<ul style="list-style-type: none"> • Bapak Pucung • Cublak-cublak Suweng • Gambang Suling • Gek Kepriye • Gundhul Pacul • Lir-Ilir • Jamuran • Jaranan • Padhang Wulan
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Jawa Timur	<ul style="list-style-type: none"> • Rek Ayo Rek • Tanduk Majeng (Madura) • Kembang Malathe • Keraban Sape
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Bali	<ul style="list-style-type: none"> • Dewa Ayu • Macepet Cepetan • Mejangeran • Meyong-Meyong • Ngusak Asik • Tari Bali • Ratu Anom • Putri cening Ayu
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Nusa Tenggara Barat	<ul style="list-style-type: none"> • Kadal Nongaq • Moree • Orlen-orlen • Pai Mura Rame • Tebe Onana • Tutu Koda

	<ul style="list-style-type: none"> • Helele U Ala De Teang
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Nusa Tenggara Timur	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Kambing Saya • Bolelebo • Desaku • Lerang Wutun • O Nina Noi • Orere • Potong Bebek Angsa • Manalolo Banda • Putar-Putar Kopi
Lagu-lagu Daerah dari Provinsi Papua	<ul style="list-style-type: none"> • Yamko Rambe Yamko • Apuse • E Mambo Simbo • Sajojo

4. Materi baju adat dan lagu daerah di 6 provinsi

a. Lampung

Baju adat Lampung terdiri atas penutup kepala, baju jaz dengan leher tertutup, celana panjang dan kain songket yang melingkar dipinggang. Di depan perut diselipkan sebilah belati. Sementara pakaian adat wanitanya terdiri atas kain songket dan tudung kepala yang khas.²⁰ Lagu daerah : Cangget Agung.

b. DKI Jakarta

Pakaian adat DKI Jakarta terdiri atas penutup kepala dengan baju jas menutup leher, celana panjang, kain batik yang diselingkarkan di pinggang, dan sebilah belati yang diselipkan di perut. Pakaian

²⁰ Dinda Mahariesti. (2014). Ensiklopedi Budaya Khas Indonesia. Banten: Talenta Pustaka Indonesia. Hlm 32

adat wanitanya terdiri atas baju kebaya, selendang panjang, yang menutup kepala, serta kain batik.²¹

Lagu daerah : Ondel-ondel

c. Jawa Tengah

Pakaian adat pria jawa tengah terdiri atas penutup kepala, baju jas sikepan, korset, keris yang diselipkan di pinggang dan kain batik yang pola dan coraknya sama dengan pasangannya. Pakaian adat wanitanya terdiri atas kebaya panjang dan kain batik. Pakaian ini dilengkapi dengan perhiasan berupa subang, kalung, dan gelang.

Rambut wanitanya disanggul.²²Lagu daerah : Gundhul Pacul.

d. Jawa Timur

Pakaian adat Jawa Timur terdiri atas celana, baju lengan panjang tanpa leher, kaos belang-belang, dan tutup kepala. Pakaian wanitanya terdiri atas kebaya pendek dan kain sebatas lutut dan perhiasan berupa kalung.²³

Lagu daerah : Rek Ayo Rek.

e. Sulawesi Selatan

Pakaian adat prianya terdiri atas baju model teluk belangga dan sarung sebatas lutut. Pakaian adat wanitanya terdiri atas baju kurung dan kain panjang.²⁴

²¹ *ibid.* Hlm 38

²² Dinda Mahariesti. (2014). *Ensiklopedi Budaya Khas Indonesia*. Banten: Talenta Pustaka Indonesia. Hlm 47

²³ *Ibid.* Hlm 55

²⁴ *Ibid.* Hlm 73

Lagu daerah : Angging Mamiri.

f. Papua

Pakaian tradisional pria terdiri dari hiasan yang terbuat dari gigi binatang dan tulang binatang, dilengkapi dengan hiasan di kaki.

Pakaian wanitanya baju rumbai-rumbai dari dada hingga lutut.²⁵

Lagu daerah : Yamko Rambe Yamko.

5. Hasil Belajar

Sebelum membahas tentang hasil belajar, terlebih dahulu kita membahas tentang belajar. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.²⁶ Sedangkan pengertian lain dari belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁷

Syekh Abdul Aziz dan Abdul Majid menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terdapat dalam kitab *At-Taarbiyah Wa thuruqut Tadris*, belajar adalah perubahan di dalam diri jiwa peserta didik yang dihasilkan dari pengalaman terdahulu sehingga menimbulkan perubahan baru. Sedangkan menurut Oemar Hamalik

²⁵ Opcit. Hlm 116

²⁶ Drs. Daryanto, *Belajar dan Mengajar* (Bandung:CV.Yrama Widya,2010),hal.2

²⁷ Ibid.,hal.2

belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.²⁸

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan kegiatan tertentu. Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki setelah seseorang menerima pengalaman belajarnya.²⁹ Menurut Mansur Muslich hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.³⁰

6. Pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Para ahli pendidikan dan psikologi menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku manusia baik melalui latihan maupun pengalaman. Dalam pengertian tersebut, tersirat bahwa adanya dorongan manusia untuk belajar, sehingga seseorang mau melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang (latihan) untuk mencapai tujuan yang ingin diharapkan, yaitu perubahan perilaku (baik secara kognitif, efektif, maupun psikomotor).³¹

²⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), hal. 27

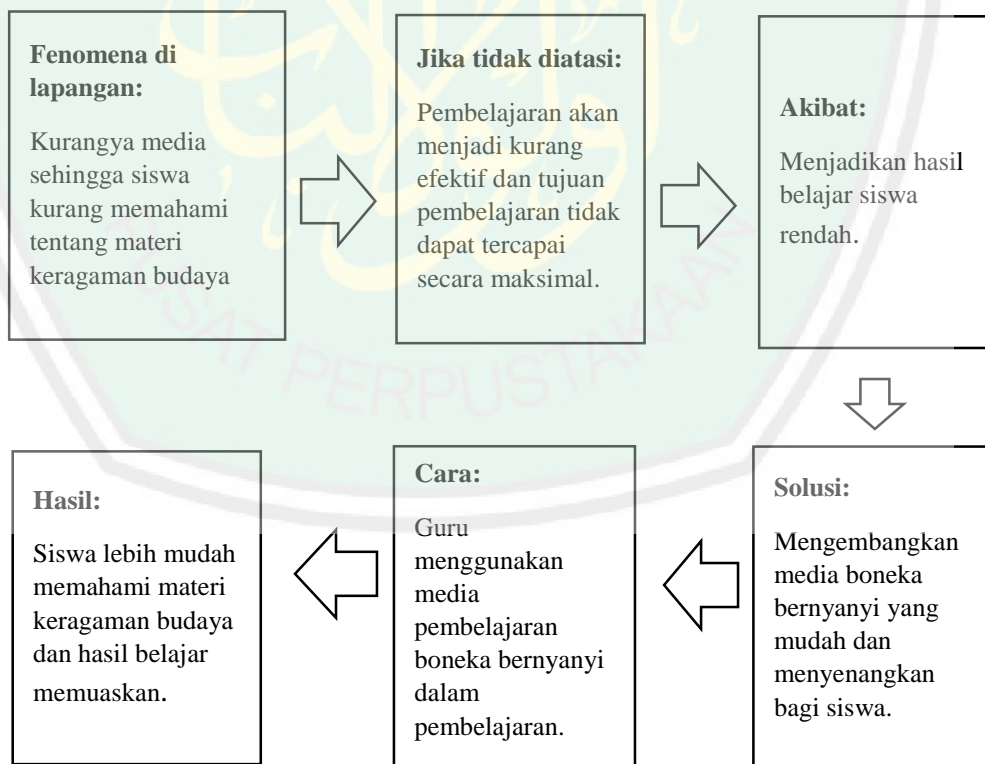
²⁹Nana Sudjana, *op.cit.*, hal. 22

³⁰Mansur, Muslich, *Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi* (Bandung, Reflika Aditama, 2011), hal. 38

³¹Esa Nur Wahyuni. (2010). *Motivasi dalam Pembelajaran*. UIN-Malang Press. Hlm. 3

Untuk memaksimalkan hasil belajar banyak hal dapat guru lakukan, salah satunya yakni membuat media pembelajaran. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan hasil belajar dapat mencapai target. Media pembelajaran yang dibuat haruslah sesuai dengan keadaan dan karakter siswa. Media pembelajaran boneka bernyanyi ini adalah media pembelajaran tiga dimensi untuk materi keragaman budaya. Tujuan dilakukan pengembangan dari media ini adalah untuk memaksimalkan proses belajar mengajar dan yang nantinya akan berefek pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

B. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

Bab III membahas mengenai metode penelitian. Yang akan dipaparkan yaitu:

A) Jenis penelitian dan pengembangan, B) Model pengembangan, C) Prosedur pengembangan, dan D) Uji coba.

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³² Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.³³ proses yang dimaksud adalah berupa strategi atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan penelitian ini yaitu meliputi kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan. Semua langkah tersebut akan terdapat dalam model pengembangan.

B. Model Pengembangan

³²Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm 407

³³Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta:Kencana, 2010), hlm. 215

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini merupakan salah satu model procedural yang bersifat deskriptif, model ini juga sesuai dengan karakteristik jenis penelitian Research and Development (R&D) yaitu menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan.

Adapun tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall³⁴ terdiri dari 10 tahapan yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Meliputi kajian pustakan, pengamatan, atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal.

2. Perencanaan

Mencakup kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas yaitu: merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.

3. Pengembangan draf produk awal

Tujuan ini berupa pengembangan format produk awal, atau draft awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbook*, dan alat evaluasi.

4. Uji coba lapangan awal

³⁴ Punaji Setyosari, Metode Penelitian dan Pengembangan (Jakarta: Prenada media, 2015) hlm. 292

Uji coba ini dilakukan terhadap format program yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

5. Merevisi hasil uji coba

Revisi produk, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal ini untuk memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh pada saat uji coba.

6. Uji coba lapangan

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba awal, kemudian diujicobakan lagi kepada subyek coba yang lebih besar lagi.

7. Revisi produk

Revisi produk, yang dikerjakan, berdasarkan hasil uji coba lapangan.

8. Uji pelaksanaan lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai maka diperlukan uji lapangan.

9. Revisi produk akhir

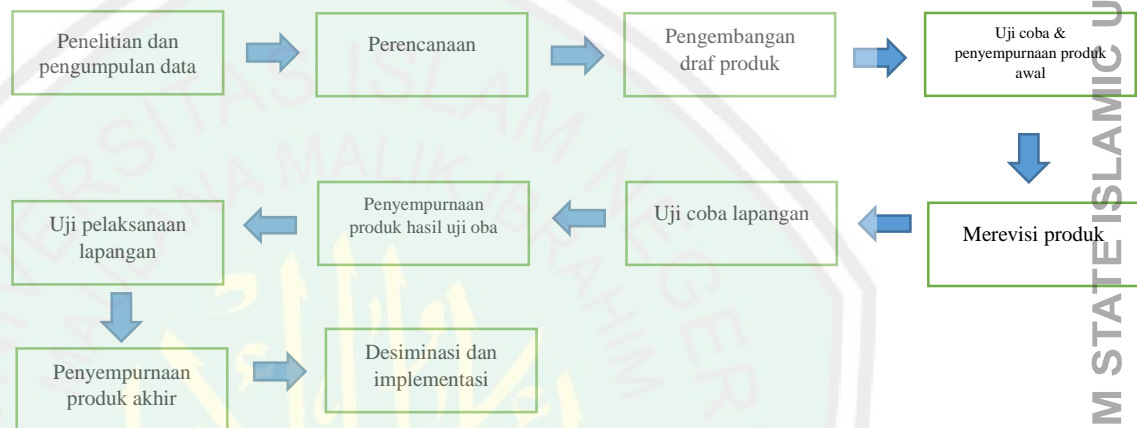
Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

10. Dimensi dan implementasi

Menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum

pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan diatas maka dapat digambarkan sebagai berikut:



C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pengembangan oleh Borg & Gall, sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model tersebut, namun dalam penelitian ini hanya mengadopsi 6 langkah saja. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Adapun langkah-langkah yang diadopsi adalah sebagaimana berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran di kelas IV A MI Miftahul Huda Karangploso untuk

mengetahui karakteristik siswa dan kebutuhan-kebutuhan siswa di dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga mewawancarai guru kelas yaitu bu Muflikhah untuk menggali lebih dalam kondisi siswa, dan macam-macam media yang digunakan oleh guru. Dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa ada permasalahan yakni tidak hafalnya siswa pada materi keragaman budaya Indonesia dan kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk materi keragaman budaya di Indonesia.

2. Perencanaan

Setelah peneliti menggali informasi lebih dalam kepada guru kelas melalui wawancara, kemudian peneliti menentukan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam media pembelajaran yang nantinya akan dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran yang berpedoman pada kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pada silabus kelas IV SD/MI Semester 1, tema 1 (Indahnya kebersamaan), subtema 1 (Keragaman Budaya Bangsa).
- b. Mengkaji tentang berbagai media pembelajaran yang cocok untuk siswa SD/MI.

3. Pengembangan draf produk

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk awal yang meliputi menyiapkan materi pembelajaran, kemudian merancang desain produk dan kemudian membuat produk media pembelajaran tersebut yang berupa boneka yang memakai pakaian adat dan dilengkapi audio untuk menyanyikan lagu daerah dari masing-masing daerahnya. Desain awal berdasarkan desain peneliti sendiri yang disusun sesempurna mungkin. Namun produk awal ini dapat dirubah, ditambah, dan dikurangi, menyesuaikan dengan hasil uji coba awal lapangan dan validasi para ahli.

4. Uji coba & revisi produk awal

Pada tahap ini peneliti mengujikan produk awal yang sudah dibuat. Selama pengujian ini peneliti meminta para ahli untuk mengoreksi produknya layak atau tidak layak untuk dilanjutkan. Selain itu peneliti juga mewawancarai guru kelas untuk memberikan masukan tentang produk yang telah dihasilkan. Dari masukan tersebut dapat digunakan untuk menyempurnakan produk yang dibuat.

5. Merevisi produk akhir

Setelah melakukan uji coba awal peneliti memperbaiki produk yang dikembangkannya, seperti membenahi bobot materi atau

menambahkan desain pada boneka bernyanyinya yang lebih menarik sesuai dengan saran dari guru kelas maupun ahli isi dan ahli desain.

Berikut penjelasan dalam bentuk tabel:

Tabel 3.1
Model pengembangan langkah utama penelitian dan pengembangan Borg and Gall

5 Langkah Utama	10 Langkah Borg and Gall
1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal	1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan	2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal	3. Pengembangan format produk awal
4. Uji lapangan dan revisi produk	4. Uji coba awal
	5. Revisi produk
	6. Uji coba lapangan
	7. Revisi produk
5. Revisi produk akhir	8. Uji lapangan
	9. Revisi produk akhir
	10. Desiminasi dan implementasi

D. Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan.

1. Desain uji coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelas homogen yang setiap kelasnya ada sekitar 20 siswa. Disini peneliti mengambil kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas control. Pengujian dilakukan dengan pretest dan posttest. Produk berupa media pembelajaran ini diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifannya. Tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifan bahan ajar diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- 1) Validasi oleh ahli materi pembelajaran PKn
- 2) Validasi oleh ahli desain media pembelajaran
- 3) Validasi oleh ahli pembelajaran
- 4) Uji lapangan

2. Subyek uji coba

Sebelum dilakukan uji coba lapangan dalam penelitian dan pengembangan ini perlu dilakukan uji coba awal untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahu

kevalidan media pembelajaran ini perlu di uji coba kepada para ahli meliputi:

1) Dosen validator ahli materi pembelajaran PKn

Adapun kualifikasi ahli materi pembelajaran ini adalah:

- Memiliki latar belakang pendidikan mkinimal S2 pendidikan
- Menguasai materi keragaman budaya di Indonesia

2) Dosen validator desain media pembelajaran

Adapun kualifikasi ahli desain media pembelajaran ini adalah:

- Memiliki latar belakang pendidikan mkinimal S2 pendidikan
- Orang yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran
- Telah berpengalaman dalam mendesain media pembelajaran

3) Guru kelas IV sebagai ahli pembelajaran

Adapun kualifikasi ahli pembelajaran ini adalah:

- Telah menjadi guru kelas IV SD/MI minimal 3 tahun
- Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 pendidikan
- Memahami materi dan kurikulum SD/MI

4) Sedangkan sasaran dari uji coba ini adalah siswa kelas IV B MI

Miftahul Huda karangploso kabupaten Malang.

3. Jenis data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua macam, yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari penskoran berupa prosentase untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran

tersebut, dan data kualitatif yang diperoleh dari tanggapan atau saran dari validator.

4. Instrument pengumpulan data

- Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV A MI Miftahul Huda untuk memperoleh data kualitatif tentang keadaan siswa dan tanggapan guru tentang media pembelajaran yang selama ini digunakan.

- Observasi

Observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui sendiri kondisi pembelajaran di kelas. Dalam hal ini peneliti mengobservasi keadaan pembelajaran di kelas IV A&B MI Miftahul Huda Karangploso Kabupaten Malang.

- Tes Pencapaian Pemahaman (Pre-test dan Post -test)

Sedangkan tes perolehan hasil pemahaman yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar meningkat, dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi.

- Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang diajukan untuk memperoleh informasi dari reponden. Angket ini ditujukan kepada subjek uji coba. Dipilihnya angket sebagai intrumen pengumpulan

data dikarenakan angket dinilai lebih efektif dan efisien dalam pengumpulan data dari responden. Tujuan dari penggunaan angket untuk mengetahui tanggapan dari ahli konten, ahli desain, dan ahli pembelajaran mengenai kelayakan/kevalidan produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut sebagai bahan pengembangan lebih lanjut. Berikut ini akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini.

1.. Aspek materi

Tabel 3.2
Angket aspek materi

No	Aspek yang dinilai	SKOR
1	Kesesuaian konten dengan kurikulum.	1 – 4
2	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.	1 – 4
3	Kesesuaian konten dengan indikator.	1 – 4
4	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami.	1 – 4
5	Media pembelajaran boneka bernyanyi ini menyajikan materi yang menarik.	1 – 4

2. Aspe

Tabel 3.3
Angket aspek desain

NO	Aspek yang dinilai	SKOR
1	Pengoperasian media	1 – 4
2	Desain dan tampilan	1 – 4
3	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1 – 4
4	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	1 – 4
5	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	1 – 4

3. Aspek pembelajaran

Tabel 3.4
Angket aspek pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	SKOR
1	Pengoperasian media	1 – 4
2	Desain dan tampilan	1 – 4
3	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1 – 4
4	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	1 – 4

5	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	1 – 4
---	---	-------

4. Aspek penggunaan

Tabel 3.5
Angket aspek penggunaan

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Apakah media pembelajaran boneka bernyanyi ini mudah dioperasikan?	1 – 4
2	Apakah media pembelajaran boneka bernyanyi ini menarik untuk dipelajari?	1 – 4
3	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini ananda semangat dalam belajar?	1 – 4
4	Apakah media ini dapat membantu ananda memahami materi baju adat dan lagu daerah?	1 – 4
5	Apakah boneka yang ada di media pembelajaran ini menarik?	1 – 4
6	Apakah lagu yang ada di media ini dapat didengar dengan jelas?	1 – 4

5. Teknik analisis data

Analisis yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu:

- o Analisis data tentang kevalidan produk

Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus berikut.³⁵

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase kevalidan

$\sum x$ = jumlah total skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan digunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 3.5
Tabel skala likert

Skala Nilai (Skor)	Presentasi (%)	Tingkat Kevalidan
4	80 – 100	Valid/ tidakrevisi
3	60 – 79	Cukup valid / tidakrevisi
2	40 – 59	Kurang valid / revisisebagian
1	0 – 39	Tidak valid/ revisi

³⁵ Suharsimi Arikunto. Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran (Jakarta: Bumi Aksara) hlm. 313

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran boneka bernyanyi dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor minimal 60 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid/layak. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid/layak.

- Analisis data uji coba

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar subjek uji coba yakni kelas IV B MI Miftahul Huda sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi. Untuk mengolah data ketercapaian pemahaman siswa dari tes yang diberikan kepada siswa dibantu dengan program SPSS untuk menghitung varians dalam mengetahui homogen tidaknya antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah analisis data yang digunakan pada penelitian ini :

- Pretest-post Test
 - Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata. Dari kelompok tersebut.

Rata-rata ini di dapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu. Hal ini dapat dirumuskan sebagai berikut :³⁶

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

Σ = Epsilon(bacajumlah)

X_i = Nilai x ke I sampai ke n

N = Jumlah individu

Me = Rata-rata

▪ Varian

Salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians. Varians merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Akar varians disebut standar deviasi atau simpangan baku.³⁷

$$s^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}$$

Keterangan :

s^2 = Varians sampel

³⁶Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung :alfabeta, 2010), hlm. 49

³⁷*Ibid.* 56

s = Simpangan baku sampel

n = Jumlah sampel

- Uji T (T-test)

Rumusan t-test yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi dapat di rumuskan sebagai berikut:

$$T = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

x_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

x_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = varians posttest kelas eksperimen

S_2^2 = varians posttest kelas kontrol

H_0 = Tidak terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah

H_a = Terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah.³⁸

³⁸Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung : alfabeta, 2010), hlm .121

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Bab IV membahas mengenai hasil penelitian. Data yang akan dipaparkan ada 4 pokok yaitu: A) Penyajian data uji coba, B) Analisis data, C) Revisi produk. Data yang disajikan berupa masukan ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Berikut adalah paparan dari data yang dihasilkan.

A. Penyajian data uji coba

Data yang diperoleh dari penelitian ini ada 2 macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh dari 2 penilaian. Yakni uji validasi ahli dan lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran boneka bernyanyi ini diperoleh dari 3 validator yang terdiri dari validator ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kuantitatif berdasarkan angket penilaian skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validator dan siswa terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Tabel penskoran angket validasi ahli konten, ahli desain, ahli pembelajaran.

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Tidak sesuai	4

Berikut adalah penyajian data penilaian angket validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran.

1. Ahli materi

a. Profil ahli materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran boneka bernyanyi ini divalidasi oleh Bapak M. Irfan Islamy, M.Pd selaku dosen ilmu pengetahuan sosial. Beliau merupakan salah satu dosen PGMI yang memang bidangnya adalah ilmu pengetahuan sosial dan PKn.

b. Hasil validasi ahli materi

Hasil data validasi ahli materi pada media pembelajaran boneka bernyanyi dapat di dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Hasil angket validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	SKOR
1	Kesesuaian konten dengan kurikulum.	4
2	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.	4
3	Kesesuaian konten dengan indikator.	3
4	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami.	4
5	Media pembelajaran boneka bernyanyi ini menyajikan materi yang menarik.	4
Jumlah		19
Skor max		20

Adapun dahasil kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi media pembelajaran terhadap media boneka bernyanyi adalah sebagai berikut:

Tabel. 4,3
Hasil validasi media pembelajaran boneka bernyanyi berdasarkan ahli materi

Nama Validator	Komentar & saran
M. Irfan Islamy, M.Pd	Ditambahkan RPP dan teks materi untuk dibawa siswa, agar siswa dapat menyimak pelajaran yang diberikan dengan baik.

2. Ahli desain

a. Profil ahli desain

Validasi ahli desain pada media pembelajaran boneka bernyanyi ini divalidasi oleh Ibu Maryam Faizah, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen PGMI yang memang ahli pada bidang media pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli desain

Hasil data validasi ahli desain pada media pembelajaran boneka bernyanyi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Media Pembelajaran Boneka Bernyanyi
Berdasarkan Ahli Desain

NO	Aspek yang dinilai	SKOR
1	Pengoperasian media	4
2	Desain dan tampilan	4
3	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4
4	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	3
5	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	4
Jumlah		19
Skor Max		20

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain media terhadap mediapembelajaran boneka bernyanyi adalah sebagai berikut:

Tabel. 4,5
Hasil Validasi Media Pembelajaran Boneka Bernyanyi
Berdasarkan Ahli Desain

Nama Validator	Komentar & saran
Maryam Faizah, M.Pd	Desain sudah bagus, namun sebaiknya ditambahkan buku petunjuk penggunaan agar memudahkan guru/siapapun yang akan menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi ini.

3. Ahli Pembelajaran

a. Profil ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran boneka bernyanyi ini divalidasi oleh Ibu Muflihah, S.Pd.I. Beliau merupakan guru kelas IV-B MI Miftahul Huda. Beliau sudah berpengalaman mengajar sekitar 10 tahun di MI tersebut.

b. Hasil validasi ahli pembelajaran

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli pembelajaran media terhadap media boneka bernyanyi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
 Hasil Validasi Media Pembelajaran Boneka Bernyanyi
 Berdasarkan Ahli Pembelajaran

NO	Aspek yang dinilai	SKOR
1	Pengoperasian media	4
2	Desain dan tampilan	4
3	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4
4	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	3
5	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	4
Jumlah		19
Skor max		20

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli pembelajaran media terhadap media boneka bernyanyi adalah sebagai berikut:

Tabel. 4,7
 Hasil Validasi Media Pembelajaran Boneka Bernyanyi
 Berdasarkan Ahli pembelajaran

Nama Validator	Komentar & saran
Muflihah, S.Pd.I.	Sudah baik dan menarik media pembelajaran yang dibuat. Siswa terlihat antusias ketika pembelajaran berlangsung.

4. Siswa/Pengguna

a. Profil Siswa

Berikut ini adalah nama-nama siswa sebagai responden pada penelitian ini:

Tabel 4.8
 Profil Siswa Kelas IV-B MI Miftahul Huda Sebagai Responden

Responden	Nama Siswa	Kode
1	Ainun Nadhifah	X1
2	Alva Nur Janah	X2
3	Andra Abi Saputra	X3
4	Elsa Azula	X4
5	Jesicca Septi Raisha Fardani	X5
6	Mirza Kholila	X6
7	Mochammad Nadjib Alfirdaus	X7
8	Muchamad Zidan Al Fadir	X8

9	Muhamad Afrizal	X9
10	Muhammad Jidan Firmansyah	X10
11	Muhammad Reda Anggaresta	X11
12	Muhammad Wahyu Sya'bani	X12
13	Nailil Muna	X13
14	Nazila Rohmaniyah	X14
15	Puji Rohmatun Nisa	X15
16	Rangga Cipta Perdana	X16
17	Rorenita Seril Bayu Anantasya	X17
18	Slamet Roni Afiansyah	X18
19	Windi Putri Yunita	X19
20	Younes Azzahra Ramadani	X20
21	Zakiya Nisa`ur Rochmah	X21
22	Muhammad Nizar Budiansyah	X22

- b. Hasil Uji CobData validasi dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran boneka bernyanyi kelas IV-B MI Miftahul Huda Malang sebagai berikut:

Tabel. 4,9
Data hasil uji coba kelas IV-B MI Miftahul Huda Malang

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Apakah media pembelajaran boneka bernyanyi ini mudah dioperasikan?	3,3,4,4,3,4, 4,4,4,4,4,3, 4,4,4,3,4,4, 4,4,4,4
2	Apakah media pembelajaran boneka bernyanyi ini menarik untuk dipelajari?	4,4,4,4,4,4, 3,4,3,4,4,4, 4,4,4,4,4,3, 4,3,4,3
3	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini ananda semangat dalam belajar?	4,4,4,4,4,4, 4,4,3,4,4,4, 4,4,4,4,4,3, 4,3,3,4
4	Apakah media ini dapat membantu ananda memahami materi baju adat dan lagu daerah?	4,3,4,4,4,4, 3,4,3,4,4,4, 4,4,4,4,4,3, 4,3,4,3
5	Apakah boneka yang ada di media pembelajaran ini menarik?	4,4,4,4,3,4, 4,4,4,4,4,3, 3,4,4,4,4,3, 4,3,4,4
6	Apakah lagu yang ada di media ini dapat didengar dengan jelas?	4,3,4,4,4,4, 4,4,3,4,4,4, 3,4,4,4,4,4, 4,3,3,4

5. Hasil Pretest dan Posttest

Berikut adalah hasil dari uji coba lapangan pretest dan posttest siswa kelas IV-B MI Miftahul Huda Karangploso, pada kelas eksperimen:

Tabel 4.10
Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen (siswa kelas IV-B MI Miftahul Huda Karangploso Malang)

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Ainun Nadhifah	70	95
2	Alva Nur Janah	60	85
3	Andra Abi Saputra	65	90
4	Elsa Azula	55	85
5	Jesicca Septi Raisha Fardani	50	90
6	Mirza Kholila	70	95
7	Mochammad Nadjib Alfirdaus	75	95
8	Muchamad Zidan Al Fadir	65	90
9	Muhamad Afrizal	80	100
10	Muhammad Jidan Firmansyah	60	85
11	Muhammad Reda Anggaresta	55	90
12	Muhammad Wahyu Sya'bani	70	95

13	Nailil Muna	75	95
14	Nazila Rohmaniyah	70	85
15	Puji Rohmatun Nisa	60	90
16	Rangga Cipta Perdana	80	100
17	Rorenita Seril Bayu Anantasya	75	95
18	Slamet Roni Afiansyah	60	90
19	Windi Putri Yunita	75	100
20	Younes Azzahra Ramadani	80	95
21	Zakiya Nisa`ur Rochmah	75	100
22	Muhammad Nizar Budiansyah	70	95
Rata-rata		67,9	92,7

B

Berikut adalah hasil dari uji coba lapangan pretest dan posttest siswa kelas IV-A MI Miftahul Huda Karangploso, pada kelas kontrol:

Tabel 4.11
Hasil pretest dan posttest kelas kontrol (siswa kelas IV-A MI Miftahul Huda Karangploso Malang)

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	RAHMAT ROZIKIN	70	85

2	EVI SULISTYOWATI	55	75
3	ACHMAD AJJUNUDY FADILAH	65	85
4	AFIDATUL FAUZIAH	60	80
5	AKHSANUL IMAN	65	75
6	ALFIN SYAFIQ ANANTA	70	90
7	ANASTASYA DYAH AYU PROBONINGRUM	60	80
8	DELLA MAHARANI	50	70
9	KESIYA PUTRI AMELIA	55	75
10	M. IZAM AKBAR	65	75
11	MONIKA SASKIA PUTRI	60	80
12	MUCH. QOLBI FADLI MUDZAKAR	75	90
13	MUHAMMAD BILAL ABI JAYA	70	75
14	MUHAMMAD VAZA ZAKIYYAN	75	90
15	MUKHAMMAD KHARIES KHABIBUR ROHMAN	70	85
16	NUR ALIYAH	75	85
17	SESILIA RIZQYA MIRANDA	70	80
18	SETYA NING ARUM	65	75
19	VIVI MAYA SYARI	70	90
20	YOUNGGA RAGIL ANUGRAH	65	80
21	YANUAR ANDRA WILI YULIANTO	65	75
Rata-rata		65,4	80,7

Perbandingan antara kelas B (kelas eksperimen) dan kelas A (kelas kontrol) bahwasannya siswa pada kelas eksperimen mengalami

hasil belajar yang meningkat. Karena hasil posttest dari kelas eksperimen menunjukkan lebih tinggi rata-ratanya dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga media pembelajaran boneka bernyanyi ini sangat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembuktian hasil rata-rata kelas meningkat ketika menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi.

B. Analisis Data

1. Uji ahli materi media pembelajaran

Produk yang akan divalidasi oleh ahli materi yaitu berupa media pembelajaran 3 dimensi boneka bernyanyi. Paparan deskriptif hasil validasi dosen ahli materi diajukan melalui metode kuisisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Analisis data uji ahli materi media pembelajaran boneka bernyanyi.

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kesesuaian konten dengan kurikulum	3	4	75%	cukup valid	tidak revisi
2	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4	4	100%	valid	tidak revisi
3	Kesesuaian konten dengan indicator	3	4	75%	cukup valid	tidak revisi

4	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	4	4	100%	valid	tidak revisi
5.	Media Pembelajaran boneka bernyanyi ini menyajikan materi yang menarik	4	4	100%	valid	tidak revisi
Jumlah		18	20	90 %	valid	tidak revisi

Keterangan :

X = Skor total jawaban responden

X_i = Skor jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 90\%$$

Tabel 4.12, menunjukkan hasil penilaian dosen ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi. Menyatakan valid, pada poin 2, 4, 5, dan menyatakan cukup valid pada poin 1, 3, sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran pada aspek materi tidak perlu revisi.

2. Uji ahli desain media pembelajaran

Produk yang akan divalidasi oleh ahli desainya yaitu berupa media pembelajaran boneka bernyanyi. Paparan deskriptif hasil validasi dosen ahli desain diajukan melalui metode kuisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13
Analisis data uji ahli desain media pembelajaran boneka bernyanyi.

No	Aspek yang dinilai	X	X _i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Tampilan	4	4	100%	valid	tidak revisi
2	Bentuk dan tatanan	4	4	100%	valid	tidak revisi
3	Kemenarikan boneka	4	4	100%	valid	tidak revisi
4	Kejelasan dan kesesuaian audio	3	4	75%	cukup valid	tidak revisi
5	Pengoperasian media	4	4	100%	valid	tidak revisi
Jumlah		19	20	95%	valid	tidak revisi

Keterangan :

X = Skor total jawaban responden

X_i = Skor jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor total}}{\Sigma \text{ bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 95\%$$

Tabel 4.13, menunjukkan hasil penilaian dosen ahli desain terhadap produk pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi. Menyatakan valid, pada poin 1, 2, 3, 5 dan menyatakan cukup valid pada poin 4, sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran pada aspek desain tidak perlu revisi.

3. Uji ahli pembelajaran

Produk yang akan divalidasi oleh ahli pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran boneka bernyanyi. Paparan deskriptif hasil validasi oleh ahli desain diajukan melalui metode kuisisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.14
Analisis data uji ahli pembelajaran media pembelajaran boneka bernyanyi.

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Pengoperasian media	4	4	100%	valid	tidak revisi
2	Desain dan tampilan	4	4	100%	Valid	tidak revisi

3	Kesesuaian konten dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	4	100%	Valid	tidak revisi
4	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	3	4	75%	cukup valid	tidak revisi
5	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami	4	4	100%	Valid	tidak revisi
Jumlah		19	20	100%	95%	tidak revisi

Keterangan :

X = Skor total jawaban responden

X_i = Skor jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 95\%$$

Tabel 4.14, menunjukkan hasil penilaian dosen ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi. Menyatakan valid, pada poin 1, 2, 3, 5 dan menyatakan cukup valid pada poin 4, sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran pada aspek pembelajaran tidak perlu revisi.

2. Uji Lapangan (siswa)

Berikut adalah penyajian analisis data media pembelajaran boneka bernyanyi terhadap siswa:

Tabel 4.15
Analisis data siswa Kelas IV-B MI Miftahul Huda Karangploso

NO	Kode	Butir pernyataan						Jumlah	Total maksimum
		1	2	3	4	5	6		
1.	X1	3	4	4	4	4	4	23	24
2.	X2	3	4	4	3	4	3	21	24
3.	X3	4	4	4	4	4	4	24	24
4.	X4	4	4	4	4	4	4	24	24
5.	X5	3	4	4	4	3	4	22	24
6.	X6	4	4	4	4	4	4	24	24
7.	X7	4	3	4	3	4	4	22	24
8.	X8	4	4	4	4	4	4	24	24

9.	X9	4	3	3	4	4	3	21	24
10.	X10	4	4	4	4	4	4	24	24
11.	X11	4	4	4	4	4	4	24	24
12.	X12	3	4	4	4	3	4	22	24
13.	X13	4	4	4	4	3	3	22	24
14.	X14	4	4	4	4	4	4	24	24
15.	X15	4	4	4	4	4	4	24	24
16.	X16	3	4	4	4	4	4	23	24
17.	X17	4	4	4	4	4	4	24	24
18.	X18	4	3	3	3	3	4	20	24
19.	X19	4	4	4	4	4	4	24	24
20.	X20	4	3	3	3	3	3	19	24
21.	X21	4	4	3	4	4	3	22	24
22.	X22	4	3	4	3	4	4	22	24
Jumlah								449	528

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{449}{528} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 85,04\%$$

3. Hasil Pretest dan Posttest

a. Rata-rata hitung (mean)

Dalam mean ini data yang diolah yaitu adalah data hasil pretest dan posttest dari kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus mean : } Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Tabel 4.16
Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Hasil rata-rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen	67,9	92,7
Kontrol	65,5	80,7

b. Varians

Dalam varians ini data yang diolah yaitu adalah data hasil pretest dan posttes dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian data tersebut dikelola melalui aplikasi SPSS. Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus varians : } s^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

Tabel 4.17
Hasil varians kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok	Hasil rata-rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen	77,76	25,54
Kontrol	47,31	38,21

c. Homogenitas

Dalam homogenitas ini data yang diolah adalah dari perhitungan varians. Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus Homogenitas} : \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$\text{Homogenitas pretest} : \frac{77,76}{47,31} = 1,64$$

$$F \text{ tabel} = 2,88$$

$$\text{Homogenitas posttest} : \frac{38,21}{25,54} = 1,49$$

$$F \text{ tabel} = 2,83$$

Tabel 4.18

Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol

Homogenitas	F hitung	F tabel	Keterangan
Pretest	1,64	2,88	Homogen
Posttest	1,49	2,83	Homogen

d. Uji T

Dalam menghitung Uji T ini data yang diolah adalah data hasil dari perhitungan posttest kelas kontrol dan posttes varians kelas kontrol. Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$T = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

x_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

x_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = varians posttest kelas eksperimen

S_2^2 = varians posttest kelas kontrol

$$T = \frac{92,7 - 80,7}{\sqrt{\frac{(22,1 - 1)25,54 + (21 - 1)38,21}{22 + 21 - 2} \left(\frac{1}{22} + \frac{1}{21} \right)}}$$

$$T = \frac{12}{\sqrt{\frac{536,3 + 764,2}{41} \left(\frac{21 + 22}{462} \right)}}$$

$$T = \frac{12}{\sqrt{31,72(0,093)}}$$

$$T = \frac{12}{\sqrt{2,95}}$$

$$T = \frac{12}{1,72}$$

$$T = 6,98$$

$$T \text{ hitung} = 6,987$$

$$T \text{ tabel} = 2,021$$

$$T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$$

$$6,987 > 2,021$$

Dari perhitungan di atas dapat diperoleh $T_{hitung} = 6,98$. Uji T digunakan untuk menguji hipotesis, sehingga T_{hitung} harus lebih besar dari T_{tabel} . Dari perhitungan diperoleh data bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($6,98 > 2,02$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. T_{tabel} yang didapat berasal dari tabel distribusi T dengan taraf signifikan 5%.

C. Revisi Produk

1. Revisi produk oleh ahli materi

Ahli materi pada media pembelajaran boneka bernyanyi ini di uji validasikan kepada Bapak Irfan Islamy, M.Pd. Beliau adalah dosen murni lulusan ilmu pengetahuan sosial. Beliau banyak memberikan wawasan dan juga masukan pada konten materi media pembelajaran boneka bernyanyi ini. Pada uji validasi materi ini tidak banyak yang perlu direvisi. Beliau berkata bahwa KI, KD, dan indikator yang ada harus dapat diterjemahkan dalam media pembelajaran yang dibuat.

Karena dirasa telah sesuai, beliau memberikan saran untuk membuat RPP agar nantinya saat penerapan media pembelajaran tersebut lebih jelas dan efisien. Selain RPP beliau juga menambahkan agar selain media pembelajaran, siswa juga diberikan materi pegangan (selembaran kertas yang berisi ciri-ciri baju adat dan lirik lagu daerah yang ada pada media pembelajaran).

2. Revisi produk oleh ahli desain

Validator ahli desain pada media pembelajaran boneka bernyanyi ini adalah Ibu Maryam Faizah, M.Pd. Beliau adalah dosen PGMI yang ahli dibidang pengembangan media pembelajaran. Beliau memberikan komentar dan saran yang mendukung atas pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi ini sebagai berikut:

- a. Sebaiknya ditambahkan materi penjelasan untuk membuka di dalam audionya.
 - b. Perlu adanya buku petunjuk penggunaan agar memudahkan siapapun yang memakai media pembelajaran ini.
3. Revisi produk oleh ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran pada media pembelajaran boneka bernyanyi ini adalah guru praktisi lapangan yang merupakan guru dari MI Miftahul Huda Karangploso. Beliau adalah Ibu Muflihah, S.Pd yang merupakan guru kelas IV-B. Menurut ahli pembelajaran, media pembelajaran boneka bernyanyi ini sangatlah mendukung jalannya pembelajaran. Karena memang pada pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah menggunakan media pembelajaran sejenis boneka bernyanyi ini. Sehingga ketika siswa diberikan media pembelajaran ini siswa merasa menemukan gaya belajar baru, asik, dan menyenangkan yang dapat dipelajari dengan layaknya bermain ketika bermain.

Menurut ahli pembelajaran, media pembelajaran boneka bernyanyi ini sangat mendukung jalannya pembelajaran. Sebelumnya, di sekolah tersebut jarang menggunakan media pembelajaran seperti boneka

bernyanyi ini untuk materi baju adat dan lagu daerah kelas IV. Dari pernyataan yang disampaikan beliau maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti tidak ada revisi.

4. Revisi produk dari uji lapangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa data yaitu siswa merasa gembira ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi. Beberapa siswa sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung mendekati media, melihat dengan dekat dengan antusias, meminta diputarkan lagi lagu-lagu daerah yang ada di media pembelajaran ini, ada pula beberapa siswa yang mengatakan “Bu, besok belajar pakai ini lagi ya”, “Bu, ini-nya ditinggal dikelas saja ya”, dll.

Siswa menginginkan adanya media belajar yang unik, dan menarik disetiap pembelajaran yang berlangsung. Dari sikap siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran boneka bernyanyi ini dikatakan valid dan tidak perlu revisi karena adanya respon dan tanggapan siswa yang sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan dipaparkan 3 hal pokok yaitu: A) Kajian produk yang telah direvisi, B) Kesimpulan, C) Saran yang meliputi 1) Saran pemanfaatan produk, 2) Saran diseminasi produk, dan 3) Saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kajian produk yang telah direvisi

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV MI Miftahul Huda Karangploso, maka dibuatlah pengembangan produk media pembelajaran berupa boneka bernyanyi. Produk pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, konsultasi, validasi ahli, dan uji lapangan. Berikut adalah uraian tentang produk pengembangan media pembelajaran berupa boneka bernyanyi:

1. Identitas produk
 - a. Bentuk : Media pembelajaran 3 dimensi
 - b. Isi materi : Keragaman baju adat dan lagu daerah
 - c. Sasaran : Siswa kelas IV MI Miftahul Huda Karangploso
 - d. Nama pembuat : Fika Izzatul Mufida
2. Kajian aspek desain
 - a. Boneka

Media pembelajaran ini menggunakan boneka barbie sejumlah 6 pasang. 1 pasang terdiri dari 1 boneka laki-laki dan 1 boneka perempuan yang telah mengenakan baju adat dari daerah tertentu. Tinggi dari

boneka ini sekitar 30 cm. keseluruhan boneka ini ditata rapi di dalam box.

b. Box

Box dari media pembelajaran ini berbentuk balok. Bahan yang digunakan terdiri dari *polycarbonate* (termoplastik yang biasanya digunakan untuk atap bangunan), dan akrilik. Ukuran panjang box adalah 100 cm, lebar 25 cm, dan tinggi 55 cm. dibagian bawah box telah dipasang spiker untuk memutar lagu daerah dan sensor untuk menghubungkan ke *remote*.

c. *Remote*

Media pembelajaran boneka bernyanyi ini dilengkapi dengan *remote* untuk memutar lagu daerah dan lampu led yang dipasang di depan masing-masing boneka. Menu pada *remote* ini bisa digunakan untuk mengurangi-menambah volume suara lagu daerah, *pause* lagu daerah yang sedang diputar, menyalakan salah satu lampu led pada boneka yang ditunjuk, menyalakan semua lampu led, maupun mematikan semua lampu led.

3. Kajian aspek materi

a. Model baju adat

- 1) Lampung : Baju adat Lampung terdiri atas penutup kepala, baju jaz dengan leher tertutup, celana panjang dan kain songket yang melingkar dipinggang. Di depan perut diselipkan sebilah belati.

Sementara pakaian adat wanitanya terdiri atas kain songket dan tudung kepala yang khas.

- 2) DKI Jakarta : Pakaian adat DKI Jakarta terdiri atas penutup kepala dengan baju jas menutup leher, celana panjang, kain batik yang diselenggarakan di pinggang, dan sebilah belati yang diselipkan di perut. Pakaian adat wanitanya terdiri atas baju kebaya, selendang panjang, yang menutup kepala, serta kain batik.
- 3) Jawa Tengah : Pakaian adat pria jawa tengah terdiri atas penutup kepala, baju jas sikepan, korset, keris yang diselipkan di pinggang dan kain batik yang pola dan coraknya sama dengan pasangannya. Pakaian adat wanitanya terdiri atas kebaya panjang dan kain batik. Pakaian ini dilengkapi dengan perhiasan berupa subang, kalung, dan gelang. Rambut wanitanya disanggul.
- 4) Jawa Timur : Pakaian adat Jawa Timur terdiri atas celana, baju lengan panjang tanpa leher, kaos belang-belang, dan tutup kepala. Pakaian wanitanya terdiri atas kebaya pendek dan kain sebatas lutut dan perhiasan berupa kalung.
- 5) Sulawesi Selatan : Pakaian adat prianya terdiri atas baju model teluk belangga dan sarung sebatas lutut. Pakaian adat wanitanya terdiri atas baju kurung dan kain panjang.
- 6) Papua : Pakaian tradisional pria terdiri dari hiasan yang terbuat dari gigi binatang dan tulang binatang, dilengkapi dengan hiasan di kaki. Pakaian wanitanya baju rumbai-rumbai dari dada hingga lutut.

b. Lirik lagu daerah

1) Lampung : Cangget Agung

Sessat agung sai wawai, talo butabuh tarei cangget

Gawei adattano tigher cakak pepadun

Adat budayo Lampung

Nayah temmen ragem wawaino

Jepano, gerudono rato sebatin

Cangget agung, cangget agung

Mulei batangan, dilem kutomaro, dilem kutomaro

Mejjeng busanding, gawei adat lapping

Gawei adat lapping, jak zaman tuho

Lapah gham jamo-jamo, ngelestareiken adat lapping

2) DKI Jakarta: Ondel-ondel

Nyok kita nonton ondel-ondel ... Nyok. Nyok kita ngarak ondel-ondel ... Nyok

Ondel-ondel ade anaknya nye ... Boy. Anaknya ngiger ter iteran ...

Soy

Mak bapak ondel-ondel ngibing ... Ser. Ngarak penganten

disunatin ... Ser

Goyangnya asik ndut-ndutan ... Dut. E nyang ngibing ige-igelan ...

Gel

Plak dumblang dumblang plak-plak. Gendang nyaring ditepak

Yang ngiringin nandak. Pade surak-surak

Tangan iseng jailin. Kepale anak ondel-ondel

Taroin puntungan. Rambut kebakaran

Anak ondel-ondel jijikrakan ... Krak. Kepale nyale berkobaran ...

Bul

Yang ngarak pada kebingungan ... Ngung. Disiramin air

cecomberan ... Byur

3) Jawa Tengah : Gundhul Pacul

Gundul gundul pacul cul gelelengan

Nyunggi nyunggi wakul kul gembelengan

Wakul ngglimpang segane dadi sak ratan

Wakul ngglimpang segane dadi sak rattan

4) Jawa Timur : Rek Ayo Rek

Rek ayo rek mlaku mlaku nang Tunjungan

Rek ayo rek rame rame bebarengan

Cak ayo cak sopo gelem melu aku

Cak ayo cak nggolek kenalan cah ayu

Ngalor ngidul liwat toko ngumbah moto

Masio mung senggal senggol ati lego

Sopo ngerti nasib Awak lagi mujur

Kenal anake sing dodol rujak cingur

Jok dipikir Angger podho gelem mlaku

Jok dipikir angger podho gak duwe sangu

Mangan tahu jok dicampur nganggo timun

Malam minggu jok podho digawe nglamun

5) Sulawesi Selatan : Anging Mamiri

Anging mammiri ku pasang

Pitujui tontonganna

Tusarroa takkaluppa (2X)

E..aule... Namangngu'rangi

Tutenayya...tutenayya pa'risi'na (2X)

Battumi anging mammiri

Anging ngerang dinging-dinging

Namalantang saribuku

E..aule... Mangerang nakku

Nalo'lorang... nalo'lorang je'ne mata

Anging mammiri ku pasang

Pitujui tontonganna

Tusarroa takkaluppa

6) Papua : Yamko Rambe Yamko

Hee yamko rambe yamko aronawa kombe

Hee yamko rambe yamko aronawa kombe

Temino kube kubano ko bombe ko

Yuma no bungo awe ade

Temino kibe kubano ko bombe ko

Yuma no bungo awe ade

Hongke hongke hongke riro. Hongke jombe jombe riro

Hongke hongke hongke riro. Hongke jombe jombe riro

4. Kelebihan dan kekurangan

a. Kelebihan media pembelajaran boneka bernyanyi

- 1) Siswa mengamati langsung baju adat dari suatu daerah dan mendengarkan lagu daerahnya.
- 2) Ketika mendengarkan lagu daerah, secara tidak langsung siswa juga belajar sedikit bahasa daerah yang digunakan pada daerah lain.
- 3) Siswa dapat dengan mudah menghafal ciri khas baju adat tertentu dengan menyenangkan.
- 4) Siswa belajar secara audio visual.
- 5) Siswa dapat menghafalkan lagu daerah dengan menyenangkan.

b. Kekurangan media pembelajaran boneka bernyanyi

- 1) Hanya mencakup 6 baju adat dan lagu daerah.
- 2) Harus menggunakan listrik agar lagu daerah bisa diputar.
- 3) Box berukuran besar sehinggasusah untuk dipindah-pindahkan.

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil hasil uji coba media pembelajaran autoplay ini dapat diberikan kesimpulan diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk media pembelajaran 3 dimensi berupa boneka bernyanyi untuk materi keragaman baju adat dan lagu daerah kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso.
2. Dari hasil penilaian, media pembelajaran ini memiliki tingkat kevalidan dan daya tarik yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian validator ahli dan uji coba lapangan.
3. Berdasarkan analisis pretest dan posttest dihasilkan tingkat keefektifan yang didapatkan melalui uji T. Berdasarkan analisis uji T tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $t_{hitung} = 6,987$ dan $t_{tabel} = 2,021$. Kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika setelah menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi ini.

C. Saran

1. Saran keperluan pemanfaatan produk

Media pembelajaran boneka bernyanyi ini dapat mengisi ketersediaan atau menambah keragaman media pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya kelas IV SD/MI, yang mana dapat menjadi acuan atau rujukan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di MI Miftahul Huda Karangploso. Pemanfaatan media pembelajaran ini ada beberapa hal yang disarankan, yaitu:

- a) Harus ada aliran listrik.

- b) Ruangannya harus tertutup agar lagu daerah dapat didengarkan dengan baik.
 - c) Sebaiknya ruangannya tidak terlalu terang agar lampu LED dapat dilihat dengan baik.
2. Saran desiminasi produk

Produk pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa atau sekolah MI Miftahul Huda saja. Sehingga saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran boneka bernyanyi ini yang dapat diterima oleh banyak khalayak atau sekolah. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh banyak guru atau sekolah di luar yang lebih membutuhkan.

3. Saran keperluan pengembangan produk lebih lanjut

Karena pengembangan media pembelajaran boneka bernyanyi ini masih terbatas pada 6 daerah saja, maka saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat melengkapi daerah-daerah yang belum ada pada media pembelajaran ini. Saran selanjutnya yaitu agar pembahasan pada penelitian selanjutnya tidak fokus pada hasil belajar saja, bisa juga pada aspek motivasi belajar, pemahaman, atau keterampilan yang lainnya yang dapat membantu proses jalannya pembelajaran di sekolah yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran. Departemen Agama RI.. CV Darus Sunnah
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*.
Bandung: Yrama Widya
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung:
Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekata. Praktik*, Jakarta: PT.
Rineka Ciptta.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Benny. A.Pribadi. 2010 *Model Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. 2017. *Indahnya Kebersamaan tema 1*.
Kemendikbud
- Daryanto. 2010. *Belajar Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Hairus. 2015. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa*.
Jakarta: Nirmana Media
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Laila Afifatun Nisa'. 2014. *Pengembangan Media Tiga Dimensi pada Materi Ragam
Suku Bangsa dan Budaya dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MI Al-Falah
Blitar*. Skripsi FITK UIN Malang
- Mahariesti, Dinda. 2014. *Ensiklopedi Budaya Khas Indonesia*. Banten: Talenta
Pustaka Indonesia

Muslich, Mansur. *Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung: Reflika Aditama

Nur Wahyuni, Esa. 2010. *Motivasi dalam Pembelajaran*. UIN Press

Prastoo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press

Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada media

Sri Anita. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta:Yuma Pressindo.

Sudjana, Nana.2002. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitan*. Yogyakarta: Teras.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Iyoes Tobing. "Keragaman Kebudayaan di Indonesia"

https://www.academia.edu/27965042/MAKALAH_KERAGAMAN_BUDAYA_INDONESIA.pdf?auto=download (diakses pada 10 November 2017 pukul 20.00 WIB)

Keragaman suku bangsa

<http://komunitasgurupkn.blogspot.com/2016/08/keragaman-suku-bangsa-dan-budaya-di.html> (diakses pada 10 November 2017 pukul 20.00 wib)

Daftar mama suku bangsa Indonesia

<http://www.mediabelajar.info/2012/09/daftar-nama-suku-bangsa-indonesia.html?m=1>

(diakses pada 26 November 2017 pukul 21.15 wib)

Lagu-lagu daerah di Indonesia

<http://kumpulan-ilmu-pengetahuan-umum.blogspot.co.id/2017/08/lagu-lagu-daerah-dari-34-provinsi-di-indonesia.html?m=1> (diakses pada 26 November 2017 pukul 21.20 wib)



LAMPIRAN 1





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 156/Un.03.1/TL.00.1/05/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

07 Mei 2018

Kepada
Yth. Kepala MI Miftahul Huda Karangploso Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Fika Izzatul Mufida
NIM : 14140082
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Boneka Bernyanyi pada Materi Keragaman Baju Adat dan Lagu Daerah Kelas IV untuk Meningkatkan Hasil Belajar di MI Miftahul Huda Karangploso
Lama Penelitian : Mei 2018 sampai dengan Juli 2018
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI

LAMPIRAN 2



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU

MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA

TERAKREDITASI "A"

NSM. 111235070098 --- NPSN. 60715079

Jalan Masjid 23 Desa Ngenep Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang 65152

Telepon (0341) 464215

Surat Keterangan

Nomor. 054/KM-02/77-038/V/2018

Yang bertandatangan dibawah ini kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Karangploso menerangkan nama dibawah ini:

Nama : Fika Izzatul Mufida

NIM : 14140082

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melaksanakan penelitian di MI Miftahul Huda Karangploso dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Bernyanyi pada Materi Keragaman Baju Adat dan Lagu Daerah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Huda Karangploso.**

Dengan ini surat keterangan penelitian kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Mei 2018



Kepala Madrasah

Latqman Effendi, M.Pd.I

LAMPIRAN 3

PROFIL VALIDATOR AHLI

1. Ahli Materi

Nama : Irfan Islamy, M.Pd
NIP :
Instansi : FITK UIN MALIKI MALANG
Pendidikan : S2 Pendidikan

2. Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama : Maryam Faizah, M.Pd
NIDT : 19901225 20160801 2 015
Instansi : FITK UIN MALIKI MALANG
Pendidikan : S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

3. Ahli Pembelajaran

Nama : Muflihah, S.Pd.I
NIP :
Instansi : MI Miftahul Huda Karangploso Malang
Pendidikan : S1 Pendidikan Agama Islam

LAMPIRAN 4

Nama : Fika Izzatul Mufida

NIM : 14140082

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI

BERUPA BONEKA BERNYANYI PADA MATERI KERAGAMAN BAJU ADAT DAN LAGU DAERAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI MI MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO.

ANGKET VALIDASI ASPEK MATERI/ISI

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1 Sangat tidak sesuai	2 Kurang sesuai	3 Sesuai	4 Sangat sesuai
1	Kesesuaian konten dengan kurikulum				✓
2	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar				✓
3	Kesesuaian konten dengan indikator			✓	
4	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓
5	Media Pembelajaran boneka bernyanyi ini menyajikan materi yang menarik				✓

LAMPIRAN 5

Nama : Fika Izzatul Mufida

NIM : 14140082

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI
BERUPA BONEKA BERNYANYI PADA MATERI KERAGAMAN BAJU
ADAT DAN LAGU DAERAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KELAS IV DI MI MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO.

ANGKET VALIDASI ASPEK DESAIN

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1 Sangat tidak menarik	2 Kurang menarik	3 Menarik	4 Sangat menarik
1	Tampilan				✓
2	Bentuk dan tatanan				✓
3	Kemenarikan boneka				✓
4	Kejelasan dan kesesuaian audio			✓	
5	Pengoperasian media				✓

LAMPIRAN 6

Nama : Fika Izzatul Mufida

NIM : 14140082

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI

BERUPA BONEKA BERNYANYI PADA MATERI KERAGAMAN BAJU

ADAT DAN LAGU DAERAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL

BELAJAR KELAS IV DI MI MIFTAHUL HUDA KARANGPLOSO.

ANGKET VALIDASI ASPEK PEMBELAJARAN

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1 Sangat sulit	2 Sulit	3 Mudah/S esuai	4 Sangat mudah/ sesuai
1	Pengoperasian media				✓
2	Desain dan tampilan				✓
3	Kesesuaian konten dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar				✓
4	Keserasian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI			✓	
5	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami				✓

LAMPIRAN 7

Komentar :

Sudah baik dan menarik. Membuat anak-anak lebih semangat dalam belajar.

Saran :

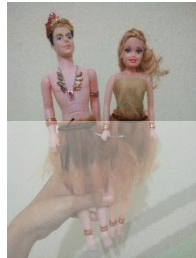
Semoga akan ada media-media untuk materi yang lain.

Mengetahui,
Validator



Muflihah, S. Pd.

I. Cocokkanlah gambar baju adat dibawah ini dengan asal daerahnya !



1.

a. Jawa Tengah



2.

b. Sulawesi

Selatan



3.

c. Jawa Timur



4.

d. DKI Jakarta



5.

e. Lampung



6.

f. Papua

II. Simak Lagu Daerah yang diputar oleh Guru, kemudian lengkapi lirik yang kurang pada lagu daerah dibawah ini dengar tepat !

1. Nyok kita nonton ondel-ondel, Nyok
Nyok kita _____, Nyok
2. Nyunggi nyunggi wakul kul _____
Wakul ngglimpang segane dadi sak ratan
3. _____ nang Tunjungan
Rek ayo rek rame rame bebarengan
4. _____, aronawa kombe
Hee yamko rambe yamko, aronawa kombe
5. Anging mammiri ku pasang
Pitujui tontonganna _____

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti !

1. Sebutkan 3 ciri-ciri baju adat dari Jawa Timur!
2. Sebutkan 3 lagu daerah beserta asal daerahnya!
3. Apa saja yang dapat kita lakukan agar Indonesia tetap bersatu?

MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA BERNYANYI

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum ananda mengisi angket ini, mohon ananda mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran boneka bernyanyi ini.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c, atau d yang sesuai dengan penilaian ananda.

B. Pertanyaan- pertanyaan angket

1. Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan?
 - a. Sangat tidak mudah
 - b. Kurang mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
2. Apakah media pembelajaran ini menarik untuk dipelajari/digunakan?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Kurang menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran boneka bernyanyi ini ananda semangat dalam belajar?
 - a. Sangat tidak memberi semangat
 - b. Kurang memberi semangat
 - c. Memberi semangat
 - d. Sangat memberi semangat

4. Apakah media boneka bernyanyi ini dapat membantu ananda memahami materi keragaman baju adat dan lagu daerah ?
- Sangat tidak membantu
 - Kurang membantu
 - Membantu
 - Sangat membantu
5. Apakah boneka yang ada di media pembelajaran ini menarik?
- Sangat tidak menarik
 - Kurang menarik
 - Menarik
 - Sangat menarik
6. Apakah lagu yang ada di media ini dapat didengar dengan jelas?
- Sangat tidak jelas
 - Kurang jelas
 - jelas
 - Sangat jelas

Malang, 7 - Mei - 2018

Validator,


Muflihah, S.Pd

NIP.

LAMPIRAN 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Miftahul Huda
Tema	: 1. Indah nya Kebersamaan
Sub Tema	: 1. Keragaman Budaya Bangsaku
Kelas/Semester	: IV/ Genap
Materi Pokok	: B. Indonesia : Gagasan pokok dan pendukung Pkn : Keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia
.Pembelajaran ke	: 4
Alokasi Waktu	: 5 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MU AT AN	KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR	
Pkn	3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1	Menyebutkan keragaman suku bangsa, baju adat, dan lagu daerah yang ada di Indonesia.
	4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1	Mencontohkan persatuan dan kesatuan yang dapat dilakukan oleh siswa di lingkungannya.
Baha sa Indo nesia	3.1	Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks.	3.1.1	Mengetahui perbedaan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang disajikan.
	4.1	Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan kedalam tulisan.	4.1.1	Menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari setiap paragraf teks yang disajikan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks bacaan yang disajikan, siswa mampu membedakan gagasan pokok dan gagasan pendukung dengan tepat.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan gagasan pokok setiap paragraf dalam teks dengan benar.
3. Setelah menyimak penjelasan dari guru, siswa mampu menghafal beberapa suku bangsa, baju adat, dan lagu daerah yang ada di Indonesia dengan benar.

4. Setelah melakukan diskusi, siswa mampu menjelaskan beberapa perilaku persatuan dan kesatuan yang dapat dilakukan oleh siswa di lingkungannya dengan rinci.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bahasa Indonesia
Gagasan pokok dan gagasan pendukung
2. Pkn
Keragaman suku bangsa, baju adat, dan lagu daerah yang ada di Indonesia

E. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Saintifik

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Cooperatif Learning
3. Demonstrasi
4. Penugasan

G. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa Tema 1 (Indahnya Kebersamaan) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, halaman 46 – 57. Revisi 2017
- Lingkungan sekitar kelas
- Internet

H. MEDIA PEMBELAJARAN

- Media Pembelajaran Boneka Bernyanyi
- Papan tulis

KEGI- ATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	5M	PPK	WAKTU	
KEGIATAN PENDAHULUAN	1	Guru mengucapkan salam dilanjutkan berdoa, dipimpin oleh salah satu siswa.		Religius	1 menit
	2	Guru mengecek kehadiran siswa.		Mandiri	1 menit
	3	Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran dengan mengamati video yang diputar tentang keragaman budaya di Indonesia.		Gotong royong	3 menit
	4	Guru memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberi contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik dengan kegiatan tanya jawab.		Mandiri	1 menit
	5	Guru mengajukan pertanyaan dengan mengaitkan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya tentang keberagaman bahasa & gaya dan menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan yaitu tentang teks nonfiksi dan gaya listrik.		Mandiri	2 menit
	6	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.		Mandiri	2 menit
	7	Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.		Mandiri	3 menit
	KEGIATAN INTI	1	Siswa membaca teks "Urang Kanekes, si Suku Baduy" yang ada pada buku	Mengamati	Mandiri
2		Siswa dan guru bertanya jawab berkaitan dengan bacaan yang telah dibaca siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.	Menanya & menalar	Mandiri	3 menit
3		Siswa mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari setiap paragraf dalam teks dengan bantuan guru.	Mencoba	Mandiri	5 menit
4		Perwakilan siswa maju ke depan kelas untuk membacakan hasil pekerjaannya.	Mengkomunikasikan	Mandiri	5 menit
5		Siswa mengamati media pembelajaran "Boneka Bernyayi"	Mengamati	Mandiri	5 menit

	6	Siswa Menyimak penjelasan dari guru dengan memperhatikan media pembelajaran.	Mengamati & Menalar	Mandiri	20 menit	
	7	Siswa dan guru bernyanyi bersama lagu daerah yang tersedia di dalam media pembelajaran.	Mencoba	Mandiri	15 menit	
	8	Guru memberikan pertanyaan secara acak kepada siswa tentang baju adat dan lagu daerah yang telah dibahas.	Mengkomunikasikan	Mandiri	5 menit	
	9	Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya.	Mencoba	Mandiri	5 menit	
	10	Guru menjelaskan lembar tugas yang harus dikerjakan.	Menamati	mandiri	1 menit	
	11	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara individu.	Mengamati, mencoba & menalar	Mandiri	10 menit	
	12	Secara berkelompok siswa mendiskusikan sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan yang bisa dilakukan untuk menghadapi keberagaman.	Mngkomunikasikan & mencoba	Mandiri	10 menit	
	13	Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi di depan kelas.	Mengkomunikasikan & mencoba	Mandiri	5 menit	
	KEGIATAN PENUTUP	1	Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses kegiatan yang sudah dilaksanakan.		Mandiri	1 menit
		2	Guru bersama siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.		Mandiri	3 menit
		3	Guru bersama peserta didik melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas individual maupun kelompok.		Mandiri & gotong royong	2 menit
		4	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.		Mandiri	2 menit

J. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian : Tes, non tes, kinerja
2. Alat Penilaian Rubrik



Malang, 9 Mei 2018

Guru,

Fika Izzatul Mufida
NIM. 14140082

Lampiran :

1. Lembar evaluasi
2. Rubrik Penilaian
3. Lembar Kegiatan Percobaan

Lembar Penilaian

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Listrik statis dapat terjadi karena...
 - a. Muatan listrik tidak mengalir pada suatu benda
 - b. Muatan listrik mengalir dari kutub positif ke negatif
 - c. Muatan listrik sejenis
 - d. Muatan listrik tidak sejenis
2. Makna keragaman yang tepat adalah....
 - a. Hal beragam
 - b. Keadaan seragam
 - c. Perihal beragam-ragam
 - d. Menjadikan seragam
3. Contoh peralatan listrik adalah....
 - a. Kipas angin
 - b. Meja
 - c. Kursi
 - d. Pintu
4. Bagaimana lampu di rumahmu dapat menyala? Jelaskan secara singkat!

5. Ketika apa uatan listrik bisa terjadi? Jelaskan secara singkat!

LAMPIRAN 9

1. Cocokkanlah gambar baju adat dibawah ini dengan asal daerahnya! *andra abisa Putra*



a. Jawa Tengah

b. Sulawesi Selatan

c. Jawa Timur

d. DKI Jakarta

e. Lampung

f. Papua

gs

II. Simak Lagu Daerah yang diputar oleh Guru, kemudian lengkapi lirik yang kurang pada lagu daerah dibawah ini dengar tepat !

1. Nyok kita nonton ondel-ondel, Nyok
Nyok kita Yarak ondel on del, Nyok
2. Nyunggi nyunggi wakul kul Gembelengan
Wakul ngglimpang segane dadi sak ratan
3. Rek ayorek mlahomlah nang Tunjungan
Rek ayo rek rame rame bebarengan
4. He Yamko rambe Yamko, aronawa kombe
Hee yamko rambe yamko, aronawa kombe
5. Anging mammiri ku pasang
Pitujui tontonganna ksarwa taklan lura

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti !

1. Sebutkan 3 ciri-ciri baju adat dari Jawa Timur!
2. Sebutkan 3 lagu daerah beserta asal daerahnya!
3. Apa saja yang dapat kita lakukan agar Indonesia tetap bersatu?

↳ Pepayanku rambe Yamko
Jatim: rek ayorek

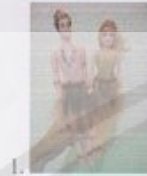
laku laku menahai sekeret sekeret
laku laku menahai sekeret sekeret
Peran puji maha luh Sewel
warah warah putih

betawi & ondel ondel
toleransi
I UVA

95

Mirza
no. absen: 06

1. Cocokkanlah gambar baju adat dibawah ini dengan asal daerahnya !



a. Jawa Tengah

b. Sulawesi Selatan

c. Jawa Timur

d. DKI Jakarta

e. Lampung

f. Papua

II. Simak Lagu Daerah yang diputar oleh Guru, kemudian lengkapi lirik yang kurang pada lagu daerah dibawah ini dengar tepat !

1. Nyok kita nonton ondel-ondel, Nyok
Nyok kita ngarak ondel, Nyok
2. Nyunggi nyunggi wakul kul gepengan
Wakul ngglimpang segane dadi sak ratan
3. Rek ayo rek mlaku nang Tunjungan
Rek ayo rek rame rame bebarengan
4. Hee yamko rambe yamko aronawa kombe
Hee yamko rambe yamko, aronawa kombe
5. Anging mammiri ku pasang
Pitujui tontonganna kusa rua takkan lupo

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti !

1. Sebutkan 3 ciri-ciri baju adat dari Jawa Timur! baju laki-laki nyo ada lorek merah putih, wanita pakek batik, baju kebaya, kebaya nyo sampai lutut
2. Sebutkan 3 lagu daerah beserta asal daerahnya! Jawa Timur: rek ayo rek, Betawi: ondel-ondel, Papua: Hee yamko rambe yamko
3. Apa saja yang dapat kita lakukan agar Indonesia tetap bersatu? menjaga nama baik negara, melestarikan budaya, toleransi

LAMPIRAN 10

```
FREQUENCIES VARIABLES=PREEKS POSTEKS PRECON POSTCON  
/STATISTICS=VARIANCE MEAN  
  
/ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies



Notes

Output Created		25-May-2018 10:58:01
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=PREEKS POSTEKS PRECON POSTCON /STATISTICS=VARIANCE MEAN /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.016
	Elapsed Time	00:00:00.032

[DataSet0]

Statistics

		PREEKS	POSTEKS	PRECON	POSTCON
N	Valid	22	22	21	21
	Missing	0	0	1	1
Mean		67.9545	92.7273	65.4762	80.7143
Variance		77.760	25.541	47.262	38.214

Frequency Table

PREEKS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	4.5	4.5	4.5
	55	2	9.1	9.1	13.6
	60	4	18.2	18.2	31.8
	65	2	9.1	9.1	40.9
	70	5	22.7	22.7	63.6
	75	5	22.7	22.7	86.4
	80	3	13.6	13.6	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

POSTEKS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	85	4	18.2	18.2	18.2
	90	6	27.3	27.3	45.5
	95	8	36.4	36.4	81.8
	100	4	18.2	18.2	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PRECON

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	4.5	4.8	4.8
	55	2	9.1	9.5	14.3
	60	3	13.6	14.3	28.6
	65	6	27.3	28.6	57.1
	70	6	27.3	28.6	85.7
	75	3	13.6	14.3	100.0
	Total	21	95.5	100.0	
Missing	System	1	4.5		
Total		22	100.0		

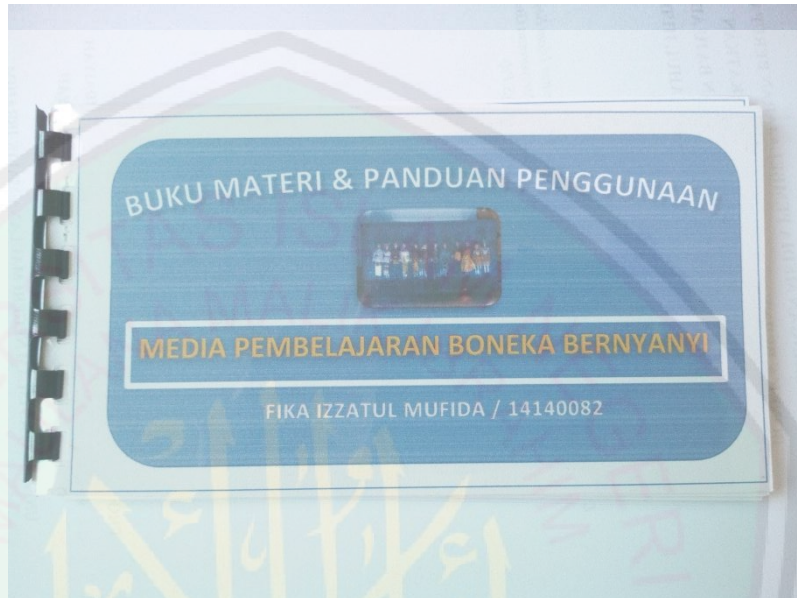
POSTCON

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	4.5	4.8	4.8
	75	7	31.8	33.3	38.1
	80	5	22.7	23.8	61.9
	85	4	18.2	19.0	81.0
	90	4	18.2	19.0	100.0
Total		21	95.5	100.0	
Missing	System	1	4.5		
Total		22	100.0		

LAMPIRAN 11




LAMPIRAN 12



LAMPIRAN 13



LAMPIRAN 14



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id/ email :fitk@uin-malang.ac.id









BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Fika Khatul Mufida

NIM : 19140082


Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BONEKA
 BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA
 KELAS IV MI MIFTAHL HUDA

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Sulalah, M.Ag



No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	28 - des - 2018	Revisi Hasil Ujian Proposal	
2.	4 - Jan - 2018	Acc Hasil Ujian	
3.	29 - Maret - 2018	Revisi Bab IV	
4.	21 - April - 2018	Acc Bab IV	
5.	25 - Mei - 2018	Revisi Bab V	
6.	28 - Mei - 2018	Acc Bab V	
7.	4 - Juni - 2018	Revisi Bab VI	
8.	7 - Juni - 2018	Acc Ujian Skripsi	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 20.....

Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001

Certificate No. ID08/1219

LAMPIRAN 15

Biodata Penulis



Nama : Fika Izzatul Mufida
NIM : 14140082
Ttl : Malang 04 Januari 1996
Alamat : Girimoyo, Karangploso Kab. Malang
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Tahun Masuk : 2014
No Hp : 085692330334
Email : fikaizzatul@gmail.com