

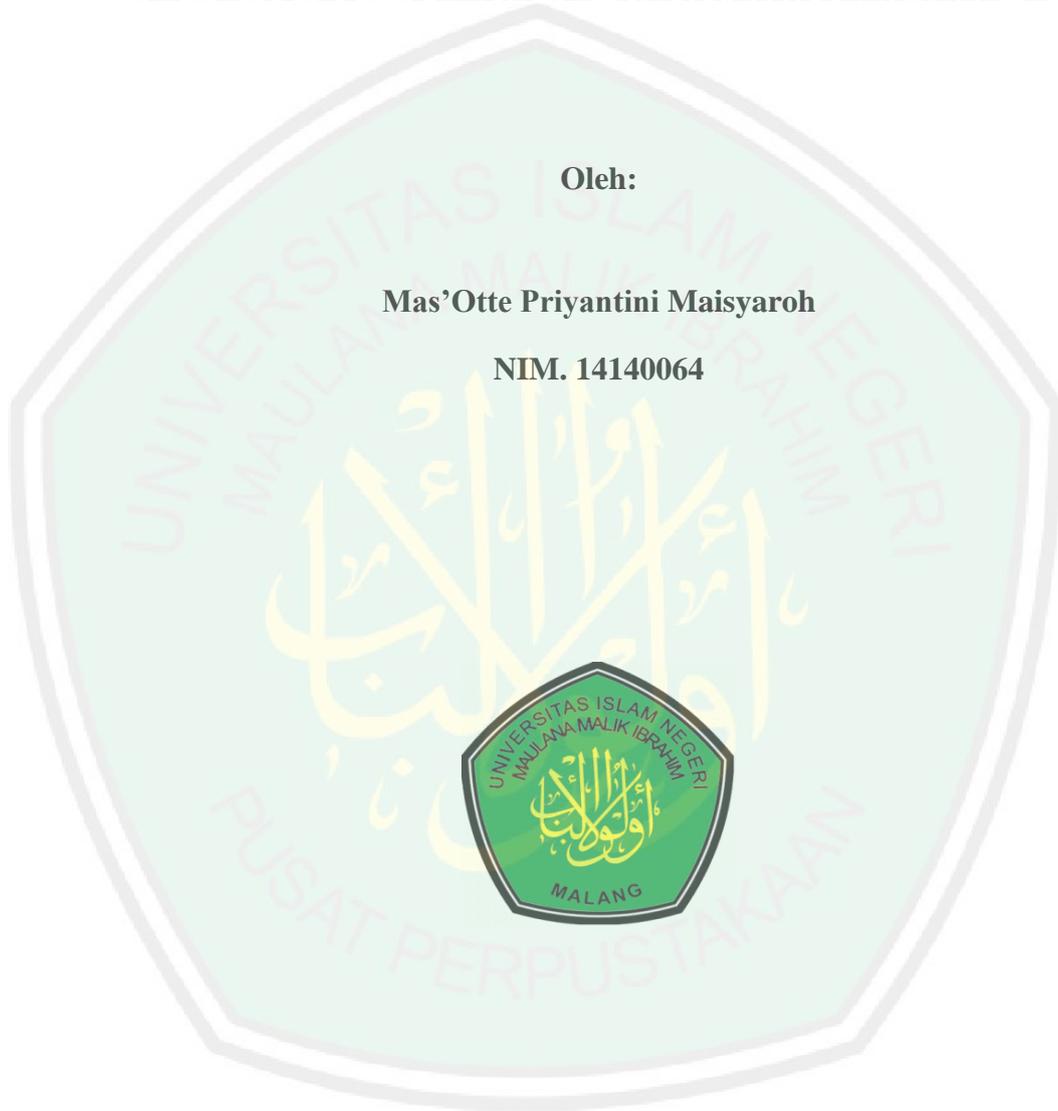
RINGKASAN

**PENGEMBANGAN MEDIA JELAJAH NUSANTARA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN
CEPOKOMULYO 01 KEPANJEN PADA MATA PELAJARAN IPS**

Oleh:

Mas'Otte Priyantini Maisyaroh

NIM. 14140064



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

2019

HALAMAN PENGESAHAN**PENGEMBANGAN MEDIA JELAJAH NUSANTARA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN
CEPOMULYO 01 KEPANJEN PADA MATA PELAJARAN IPS****SKRIPSI**

Disiapkan dan disusun oleh
Mas'Otte Priyantini Maisyaroh (14140064)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Mei 2019 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Panita Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

:

Sekretaris sidang
Dr. H. M. Padil, M.Pd.I
NIP.

:

Pembimbing
Dr. H. M. Padil, M.Pd.I
NIP.196512051994031 003

:

Penguji Utama
Dr. H. Mulyono, MA
NIP. 196606262005011003

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP.196508171998031003

ABSTRAK

Priyantini, Mas'Otte M.2019. *Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen Pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

Pembimbing Skripsi: Dr. H.M. Padil, M. Pd.I

Pengembangan media jelajah nusantara untuk kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen ini merupakan pengembangan media yang membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Media ini disusun secara melingkar dan menghadirkan gambar serta materi mengenai ciri khas kebudayaan dan hasil bumi beserta pekerjaan masyarakat pada masing-masing 16 Provinsi di Indonesia. Hal tersebut menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendiskripsikan desain pengembangan media jelajah nusantara. (2) Mendeskripsikan kelayakan media jelajah nusantara. (3) Mendeskripsikan kemenarikan media jelajah nusantara dan keefektifan media jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” sebelum dan sesudah penggunaan media jelajah nusantara pada siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen.

Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimana metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan suatu media pembelajaran berupa media jelajah nusantara. Metode penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu media jelajah nusantara untuk mata pelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV SD/MI. Berdasarkan hasil validasi media jelajah nusantara ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan prosentase rata-rata hasil dari validasi ahli materi sebesar 93% menyatakan valid dan layak, hasil dari validasi ahli desain sebesar 100% menyatakan valid dan layak, hasil dari validasi ahli pembelajaran sebesar 89% menyatakan valid dan layak. Sedangkan hasil prosentase tingkat kemenarikan dari sasaran uji coba yaitu siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen diperoleh sebesar 99% menyatakan valid dan menarik. Kemudian dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,028. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media jelajah nusantara. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Jelajah Nusantara, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Priyantini, Mas'Otte m. 2019. Media Jelajah Nusantara (Roaming Archipelago Media) development to improve student learning Outcomes Grade IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen on subjects IPS. Thesis, Islamic Elementary Teacher Education Departement, The Faculty of Tarbiyah and Teaching Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Thesis Supervisor: Dr. H.M. Padil, M. Pd.

Media Jelajah Nusantara (Roaming Archipelago Media)development for class IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen this is a media development that helps students to enhance learning outcomes SOCIAL SCIENCE subjects in theme 8 "Daerah Tempat Tinggalku". These media are arranged in circular and presents pictures and material on the cultural characteristics and the results of the Earth along society's work in each of the 16 provinces in Indonesia. It presents a fun learning and increase student learning motivation.

Form of research used by researchers is a method of research and development (Research and Development) where the method of this research aims to produce a product of the development of a learning media in the form of cruise media the archipelago. Methods of research and development adopted a research and development model of the Borg and Gall.

These learning media development has generated a learning media products namely media cruising the archipelago for subjects IPS theme 8 "Daerah Tempat Tinggalku" class IV SD/MI, based on the results of the validation of the outbound media nusantara shows validity which is proven by a percentage of the average of the results of the validation material expert of 93% declared valid and feasible, the results of the validation of the design experts of 100% declared valid and feasible, the results of expert validation study of 89% stated valid and feasible. While the percentage of results level of interest of the target of test, namely grade IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen acquired for 99% declared valid and interesting. Then from the results of the data analysis via the t-test formula test shows t_{hitung} of 2.028. So there is a difference in students before and after using the media jelajah nusantara. Then it can be concluded that the results of the development that has been done to increase student learning outcomes.

Key Words: Development, Media Jelajah Nusantara (Roaming Archipelago Media), Student Learning Outcomes

مجرده

فريبانتييني ، مسعود. ٢٠١٩. تصفح ميديا نوسانتارا تطوير لتحسين تعلم الطلاب نتائج الصف المدرسة الابتدائية الحكومية جي فواكواموليو كفانجن علي المواضيع العلوم الاجتماعية. اطروحه، قسم تعليم المعلمين مدرسة الإبدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعه إسلام النجم مولانا مالك إبراهيم كانت مؤسفة،

مشرف الاطروحه: د.حاج.م. فادل الماجستير،

تصفح وسائل الاعلام الصادرة نوسانتارا للفئة الرابعة المدرسة الابتدائية الحكومية جي فواكواموليو كفانجن هذا هو تطوير وسائل الاعلام التي تساعد الطلاب علي تعزيز نتائج التعلم مواضيع العلوم الاجتماعية في موضوع ثمانية "منطقه من بلدي الاقامه". يتم ترتيب هذه الوسائط في التعميم ويعرض الصور فضلا عن المواد المتعلقة بالخصائص الثقافية ونتائج الأرض علي امتداد عمل المجتمع في كل من المقاطعات الست عشره في اندونيسيا. ويقدم التعلم متعه وزيادة الدافع التعلم الطلاب.

والغرض من هذا البحث هو: (١) وصف تصميم وسائل الاعلام التنمية المبحرة في الأرخبيل. (٢) وصف جدوى من وسائل الاعلام الصادرة الأرخبيل. (٣) وصف الخان الكبير تصفح وسائل الاعلام الصادرة الأرخبيل وفعالية وسائل الاعلام استكشاف الأرخبيل في مواضيع العلوم الاجتماعية موضوع الثمانية "المنطقة حيث الحمد الغالي" قبل وبعد استخدام وسائل الاعلام الصادرة الأرخبيل في الصف الرابع الصف المدرسة الابتدائية الحكومية جي فواكواموليو كفانجن.

شكل من اشكال البحث التي تستخدمها الباحثين هو وسيله للبحث والتطوير (البحث والتطوير) حيث يهدف هذا البحث إلى إنتاج نتائج لتطوير وسائل الاعلام التعلم في شكل وسائل الاعلام كروز الأرخبيل. واعتمدت أساليب البحث والتطوير نموذجا للبحث والتطوير في بورغ وغال.

وقد ولدت هذه التنمية وسائل الاعلام التعلم منتجات وسائل الاعلام التعليمية وهي وسائل الاعلام المبحرة في الأرخبيل للمواضيع العلوم الاجتماعية موضوع الثمانية "المنطقة حيث الحمد الغالي" للصف الرابع مدرسة ابتدائية. استنادا إلى نتائج التحقق من وسائل الاعلام الصادرة الأرخبيل هذا يدل علي ان ثبت مع نسبه مئوية من متوسط نتائج خبير المواد التحقق من ٩٣٪ أعلنت صالحه ومجديه، نتيجة التحقق من صحة خبراء التصميم بنسبه ١٠٠٪ المصرح بها صالحه ومجديه ، ونتائج دراسة التحقق من صحة الخبراء من ٨٩٪ أعلنت صالحه ومجديه. في حين ان النسبة المئوية للنتائج الكمال الغريب من أهداف الاختبار ، وهي الصف الرابع المدرسة الابتدائية الحكومية جي فواكواموليو كفانجن المكتسبة ل ٩٩٪ أعلن صالحه ومثيره للاهتمام. ثم من نتائج تحليل البيانات عن طريق اختبار الصيغة t-الاختبار يظهر الناتج من ٢,٠٢٨. لذلك هناك فرق في الطلاب قبل وبعد استخدام وسائل الاعلام التصفح الأرخبيل. ثم يمكن الخلوصل إلى ان نتائج التطور الذي تم القيام به لزيادة نتائج تعلم الطلاب.

الكلمات الرئيسية: التنمية ، تصفح وسائل الاعلام الأرخبيل، نتائج تعلم الطلاب

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULi

LEMBAR PENGESAHANii

ABSTRAKiii

DAFTAR ISI.....vi

LATAR BELAKANG1

RUMUSAN MASALAH.....2

TUJUAN PENELITIAN.....2

RUANG LINGKUP PENGEMBANGAN.....3

KAJIAN PUSTAKA3

METODE PENELITIAN.....4

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....7

PEMBAHASAN8

DAFTAR PUSTAKA10



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39. Oleh karena itu IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.¹

Pendidikan merupakan suatu komunikasi, karena dalam proses pendidikan terdapat komunikator, komunikan, dan pesan sebagai komponen-komponen komunikasi. Secara konseptual arti komunikasi sendiri sudah mengandung pengertian memberitahukan dan menyebarkan berita, pengetahuan, pikiran-pikiran, nilai-nilai dengan maksud untuk menggugah partisipasi agar hal-hal yang diberitahukan itu menjadi milik bersama. Dengan

¹ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2009), hlm. 12.

demikian, pendidikan adalah bagian khususnya komunikasi, karena ia memiliki tujuan yang bersifat khusus. Peristiwa atau proses interaksi pendidikan adalah suatu proses teknis yang di dalamnya secara spesifik disebut proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru tidak dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik yang biasanya dikenal sebagai “media pembelajaran”. Dengan demikian, komponen-komponen komunikasi pembelajaran menjadi komunikator, komunikan, pesan, dan media.²

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah alat komunikasi dan penghubung antara guru dan siswa, karena di dalam pendidikan terdapat sebuah proses pembelajaran yang terjadi interaksi antara guru dan siswa. Dalam sebuah proses pembelajaran, sumber belajar bagi siswa tidak cukup apabila hanya guru, maka dari itu perlu adanya tambahan sumber belajar salah satunya adalah media pembelajaran. Mengapa guru tidak cukup dijadikan sebagai satu-satunya sumber belajar, karena informasi, wawasan dan pengetahuan serta pengalaman siswa akan terminimalisir. Sebuah wawasan, pengetahuan, informasi serta pengalaman sebaiknya dikumpulkan sebanyak dan sebaik mungkin agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan

² Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm. 2-4 dan 5.

tujuan yang diinginkan dan membangun semangat serta motivasi siswa dalam belajar.

Dalam dunia pendidikan berkembang motto : “Pengalaman adalah guru yang paling baik”, alam berkembang menjadi guru. Konsep ini tentunya tidak harus dimaknai seolah-olah belajar sekedar penjenjolan pengetahuan kepada siswa, seperti halnya yang dipikirkan dan dipraktikkan oleh mereka yang berparadigma ekstrem bahwa belajar pada hakikatnya harus melalui pengajaran atau berfokus kepada guru. Faktanya dalam praktik pengajaran selama ini, tatkala guru menjadi pusat kegiatan pengajaran, guru menjadi dominan, siswa seolah gelas kosong yang harus selalu diisi air. Disini guru selalu mendepositkan pengetahuan kepada siswa, sementara siswa pasif dan reseptif dan pembelajaran berlangsung tanpa ada demokratisasi.³

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa pengalaman dalam proses pembelajaran sangat diperlukan siswa. Siswa tidak akan mendapatkan pengalaman secara langsung, yang dapat dilakukan oleh dirinya sendiri, jika hanya guru yang menjelaskan pelajaran saat proses pembelajaran seperti tanpa adanya media. Oleh karena itu sangat diperlukan media sebagai alat belajar dan sumber belajar sehingga siswa memiliki pengalaman dalam kehidupannya. Melakukan sesuatu selain mendengarkan ceramah dari seorang guru saat mereka belajar di kelas.

³ Suyono, Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Remaja rosda karya, 2011), hlm. 9-10.

Akibat praktik belajar yang kurang kondusif dan tidak demokratis, Ronald Gross mengemukakan beberapa mitos tentang belajar diantaranya belajar itu membosankan, merupakan kegiatan yang tidak menyenangkan; belajar hanya terkait dengan materi dan keterampilan yang diberikan sekolah; pembelajaran harus pasif, menerima dan mengikuti apa yang diberikan guru; di dalam belajar, si pembelajar di bawah perintah guru; belajar harus sistematis, logis dan terencana; belajar harus mengikuti seluruh program yang telah ditentukan. Mitos semacam itu timbul karena dilandasi oleh fakta, banyak praktik pembelajaran di sekolah berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.⁴

Sesuai yang dikemukakan oleh Ronald merupakan sindiran atas kegiatan pembelajaran yang berlangsung monoton tanpa ada praktik dan hal-hal lain yang dapat dilakukan siswa secara langsung atau disebut sebagai pengalaman siswa. Sindiran tersebut yang hendaknya harus diperhatikan oleh kita sebagai calon guru yang nantinya jika mengajar hanya memberikan dan mentransfer materi sehingga menjadikan siswa terlihat pasif selama proses belajar tersebut. Kebiasaan mengajar seperti itu yang harus dihilangkan dan diganti menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi dengan adanya alat bantu pembelajaran seperti media.

Pembelajaran yang berpijak dan dirancang berdasarkan teori behaviorisme memandang pengetahuan bersifat objektif, tetap, pasti dan tidak

⁴ *Ibid.*, hlm. 12.

berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar merupakan transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Siswa diharapkan memiliki pemahaman yang sama tentang pengetahuan yang diajarkan. Proses berpikir utama siswa adalah “*meng-copy and paste*” pengetahuan seperti apa yang dipahami pengajar. Dalam proses belajar mengajar siswa dianggap sebagai objek pasif yang selalu membutuhkan motivasi dan penguatan dari pengajar.⁵

Pembelajaran yang hanya memberi materi kepada siswa dengan cara transfer termasuk ke dalam jenis pembelajaran behaviorisme. Belajar di kelas yang hanya duduk dan mendengarkan guru menyampaikan materi akan menciptakan suasana bosan bagi siswa. Pembelajaran yang membosankan akan membuat siswa malas untuk belajar selama kegiatan belajar mengajar. Oleh karenanya perlu digunakan sebuah cara untuk membangkitkan motivasi dan semangat siswa saat menerima materi dari seorang guru sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Sehubungan dengan kelemahan teori behaviorisme, banyak para ahli dan pemikir pendidikan yang kurang puas terhadap ungkapan para behavioris bahwa belajar sekadar hubungan antara stimulus dengan respon. Akibat kuatnya pengaruh behaviorisme pada dunia pendidikan, perubahan dari behaviorisme ke kognitivisme bukanlah perubahan yang linier, lurus dan serta merta. Terjadi apa yang disebut dengan revolusi kognitif yang esensinya tidak

⁵ *Ibid.*, hlm. 70.

menyetujui penerapan konsep behaviorisme yang mengabaikan proses mental atau pikiran itu.⁶

Sebagai calon guru kita hendaknya menyadari ketidakpuasan para ahli mengenai pembelajaran behaviorisme. Di mana pembelajaran tersebut hanya stimulus dan respon, guru menyampaikan materi dan siswa sekedar menerimanya tanpa ada kegiatan apapun. Pembelajaran harus berganti kepada pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa berperan aktif, mengajak siswa berfikir serta mampu memecahkan masalah sendiri seperti pembelajaran kognitivisme.

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.⁷ Sedangkan Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks,

⁶ *Ibid.*, hlm. 73-74.

⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 204.

dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁸

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat, manusia, materi dan kondisi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa, akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Apabila guru mampu menerapkan media pembelajaran dengan optimal, maka siswa tidak hanya mencapai penguasaan secara pengetahuan saja tetapi juga keterampilan dan sikap yang dibawanya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Media sabagai alat peraga merupakan salah satu faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dan erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena media yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Media yang tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju. Mengusahakan media yang baik dan tepat

⁸ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hlm. 3.

perlu dilakukan guru agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta belajar dengan baik pula.⁹

Dewasa ini telah banyak media yang dikembangkan sebagai bahan penelitian. Karena baik tenaga pendidik maupun calon tenaga pendidik telah memikirkan bagaimana generasi penerus nantinya jika tidak ada perubahan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dengan menciptakan dan mengembangkan media yang menyenangkan, memahami dan sesuai dengan mata pelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang diterimanya. Media tidak hanya dibuat begitu saja, namun juga harus memperhatikan kelayakannya jika diberikan kepada siswa nantinya. Kelayakan dapat dilihat dari bentuk dan isi dari media apakah sudah sesuai dengan pembelajaran maupun dengan karakteristik siswa. Karena hal tersebut akan menjadi penunjang terhadap keberhasilan belajar siswa, maka dari itu harus diperhatikan secara teliti.

Bermain diyakini oleh banyak ahli sebagai bentuk awal belajar, anak-anak bermain, bereksperimen di dunia nyata, mempelajari aturan-aturannya dan belajar untuk saling berinteraksi. Vygotsky berpendapat bahwa bermain amat penting bagi perkembangan anak, karena melalui bermain anak-anak membangun makna tentang lingkungan. Bermain meningkatkan kesegaran jasmani dan sekaligus memberikan manfaat bagi pembelajaran.¹⁰

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2010), hlm. 67-68.

¹⁰ Suyono, *op.cit.*, hlm. 129 dan 132.

Bermain sambil belajar dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang bagus dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah pada tanggal 30 September 2017 beliau mengatakan bahwa selama ini pembelajaran IPS dikesampingkan karena dianggap pelajaran yang umum dan mudah. Namun pada kenyataannya tidak sedikit dari siswa di kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen yang paham dengan pembelajaran IPS dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Salah satu faktor diantaranya adalah tidak ada media yang berada di kelas, yang dapat dijadikan sebagai perantara guru menyampaikan pelajaran IPS. Oleh karenanya media untuk pelajaran IPS dibutuhkan selama proses pembelajaran tersebut, apalagi medianya berbentuk media yang bagus, menarik dan dapat disenangi oleh siswa.¹¹

Dengan demikian dapat dilihat bahwa tidak adanya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar dikarenakan sumber belajar yang selalu sama dan tidak ada perbedaan setiap harinya. Materi IPS merupakan materi yang sangat berkaitan dengan kehidupan sosial di masyarakat tidak terkecuali membahas mengenai beragam kebudayaan di Nusantara.

Pada kenyataannya selama ini siswa sulit untuk mengingat gambar dan materi terutama pada materi keberagaman budaya yang membahas mengenai rumah adat, pakaian adat, senjata, tarian daerah dan yang berhubungan dengan

¹¹ Hasil wawancara kepala sekolah, pada tanggal 30 Oktober 2017.

kebudayaan setiap suku di Nusantara. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu media yang terdapat kaitannya dengan keberagaman budaya. Peneliti mengembangkan media pembelajaran mengenai ciri khas kebudayaan yang meliputi rumah adat, tarian daerah, makanan khas, masjid terkenal dan hasil bumi pada masing-masing Provinsi sesuai dengan materi yang ada di tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

Sebelumnya peneliti telah melihat media wisata dunia, media tersebut merupakan media yang berisi seluruh negara yang berada di bumi ini. Media tersebut dilengkapi dengan kondisi alam di negara masing-masing dan tempat bersejarah yang terkenal. Media tersebut dapat digunakan oleh semua kalangan anak-anak, khususnya kelas TK sampai kelas 6 SD. Setelah melihat media wisata dunia dan melihat kondisi siswa serta keterangan dari kepala sekolah peneliti ingin mengembangkan media tersebut menjadi media jelajah nusantara yang dikhususkan untuk siswa kelas IV SD/MI. Peneliti mengembangkan media yang di dalamnya berisi tentang sebagian provinsi yang ada di Indonesia yang terdiri dari 16 provinsi disertai dengan hasil bumi, jenis pekerjaan, ciri khas daerah dan masjid terbesar di daerah masing-masing provinsi. Peneliti juga akan menyesuaikan background pada lembar media dengan isi media jelajah nusantara. Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan “Pengembangan Media Jelajah Nusantara Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen Pada Mata Pelajaran IPS”. Dengan adanya Media Jelajah Nusantara ini,

diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang rumusan masalah yang bisa peneliti tentukan adalah :

1. Bagaimana desain pengembangan media jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan produk pengembangan media jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen?
3. Bagaimana tingkat keefektifan produk pengembangan media jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan desain pengembangan media jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen.
2. Menjelaskan tingkat kemenarikan produk pengembangan media jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen.

3. Menjelaskan tingkat keefektifan produk pengembangan media jelajah nusantara pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat menjadi bahan referensi sekaligus memiliki arti akademis sebagai sumbangan pemikiran terkait dengan pengembangan media jelajah Nusantara. Selain itu, untuk memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam mata pelajaran IPS di SD/MI.

2. Manfaat Praktis

Pengembangan media pembelajaran jelajah Nusantara diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media jelajah nusantara secara khusus antara lain:

a. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS, serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pengembangan ini juga akan mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

b. Bagi Sekolah/Guru

Sebagai pertimbangan bagi sekolah dan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar tetap memanfaatkan media pembelajaran jelajah

nusantara. Diharapkan dengan adanya media pengembangan ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

c. Bagi Pengembang

Sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan dan juga dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media khususnya pada mata pelajaran IPS.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media ini adalah:

1. Media pengembangan jelajah nusantara untuk SD kelas IV dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Media pengembangan jelajah nusantara untuk SD kelas IV dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Media jelajah nusantara untuk SD kelas IV dapat menumbuhkan ketertarikan siswa karena berhubungan dengan wilayah Negara yang ditematinya yaitu Negara Indonesia.
4. Memberikan pengetahuan berdasarkan pengalaman siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Keterbatasan Pengembangan bahan ajar ini adalah:

1. Media pembelajaran jelajah Nusantara ini dibuat berdasarkan KD mata pelajaran IPS Kelas IV SD yang berbunyi “mengidentifikasi kegiatan

ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi”, pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

2. Media pembelajaran jelajah nusantara ini hanya berbasis cetak (hardware) saja.
3. Hanya diujicobakan untuk SD yaitu kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kapanjen.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pengembangan ini diperuntukkan untuk siswa SD/MI kelas IV sebagai sumber belajar tambahan.
2. Berisi tentang lokasi wilayah nusantara Indonesia yang terdiri dari sebagian Provinsi di Indonesia yaitu 16 Provinsi.
3. Sebagian Provinsi Indonesia yang tercantum dalam media jelajah nusantara yang berjumlah 16 diantaranya yaitu Papua, Maluku, Gorontalo, Sulawesi Selatan, Kalimantan Selatan, Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Jawa Timur, Jawa Barat, Banten, Bali, Jakarta, Yogyakarta, Jambi dan Riau.
4. Dilengkapi dengan hasil bumi pada masing-masing provinsi.
5. Dilengkapi dengan pekerjaan sesuai hasil bumi pada masing-masing provinsi.

6. Dilengkapi dengan ciri khas budaya daerah di masing-masing provinsi.
7. Dilengkapi dengan gambar yang bernuansa islam yaitu masjid yang terbesar di masing-masing provinsi.
8. Media pengembangan jelajah nusantara dikembangkan menggunakan aplikasi inskcape, yang dibentuk menjadi media cetak menggunakan kertas art paper A3+ dengan ukuran 32 x 48 cm, tipe huruf *Eras Demi ITC*, *Eras Medium ITC* dan *Eras Bold ITS*, ukuran huruf 16.

H. Originalitas Peneliti

1. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul. Oleh Ananda Galuh Suasari – Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Hasil penelitian pengembangan media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Nusantara memiliki kriteris valid dengan hasil validasi ahli materi pada tahap pertama memperoleh jumlah skor 24 dengan rata-rata 4,8 dan hasil validasi ahli materi pada tahap kedua memperoleh jumlah skor 47 dengan rata-rata 47. Hasil validasi ahli media pada tahap pertama memperoleh jumlah skor 72 dengan rata-rata 3,6 dan hasil validasi ahli media pada tahap kedua memperoleh jumlah skor 79 dengan rata-rata 3,95 kemudian hasil validasi pada tahap ketiga memperoleh jumlah skor 97 dengan rata-rata 4,85. Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan rata-rata skor 4,27 dengan kriteria “sangat baik”.

2. Penggunaan Media Tiket Jelajah Nusantara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kreyo Kecamatan Klangeran, Kabupaten Cirebon Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia. Oleh Fitrotul Jannah – Universitas Pendidikan Indonesia. Semarang, 2015.

Hasil penelitian penggunaan media tiket jelajah nusantara melalui pembelajaran kooperatif *inside-outside* dengan hasil tes belajar pada awalnya hanya 36,4% saja yang tuntas, namun saat diberikan tindakan pelaksanaan siklus I, mengalami peningkatan, sehingga terdapat 45% siswa yang tuntas, dan ketika pelaksanaan siklus II dilakukan, terdapat 77% siswa yang tuntas. Kemudian setelah pelaksanaan siklus III dilakukan, kembali mengalami peningkatan yaitu 86% siswa dikatakan tuntas, sehingga pada siklus III ini dapat dikatakan berhasil sesuai dengan target yang ingin dicapai, yaitu 85%.

3. Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Keberagaman Suku Melalui Permainan Jelajah Nusantara Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 189 Jakarta. Oleh Wulandari, guru kelas VII D SMP Negeri 189 Jakarta

Hasil survei menunjukkan pada pertemuan pertama penilaian pengetahuan diperoleh data dari hasil post test 12 siswa mencapai nilai KKM dan 23 siswa tidak mencapai nilai KKM. Kemudian pada penilaian keterampilan diperoleh data dari penilaian praktik 29 siswa mencapai nilai KKM dan 6 siswa tidak mencapai nilai KKM. Pada penilaian sikap

diperoleh data 3 siswa sangat baik, 30 siswa baik dan 2 siswa kurang baik. Pada pertemuan kedua penilaian pengetahuan diperoleh data dari hasil post test 34 siswa mencapai nilai KKM dan 1 siswa tidak mencapai nilai KKM. Kemudian pada penilaian keterampilan diperoleh data dari penilaian praktik 35 siswa mencapai nilai KKM dan 0 siswa tidak mencapai nilai KKM. Pada penilaian sikap diperoleh data 4 siswa sangat baik, 31 siswa baik dan 0 siswa kurang baik.

4. Pengembangan Buku Teks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP Kurikulum 2013 Kelas IX Semester 1. Oleh Hilda Fikriyati – Universitas Negeri Semarang, 2015.

Hasil penelitian dan uji coba buku teks IPS SMP Kelas IX Semester 1 yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dengan mendapatkan skor kelayakan dari tim ahli penyusunan bahan ajar sebesar 95.90%, ahli materi 97.01% dan ahli kegrafikan 80.97%, jika dirata-rata buku teks kelas IX Semester 1 mendapat nilai layak. Buku teks mendapat respon positif dari siswa, hal itu dibuktikan dengan penilaian siswa. Penelitian ini menghasilkan buku teks yang dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar dalam pembelajaran kurikulum 2013.

Untuk memudahkan melihat persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, maka dibuat tabel seperti berikut:

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No.	Penelitian	Metode	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas

	Terdahulu				Penelitian
1.	<p>Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul. Oleh Ananda Galuh Suasari – Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.</p>	<p>- Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg dan Gall</p> <p>- Prosedur pengembangannya terdiri dari langkah yang meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan,</p>	<p>- Jenis penelitian yang digunakan Research and Development (R&D)</p> <p>- Mengembangkan media untuk pembelajaran IPS</p> <p>- Pengembangan media berupa jelajah Indonesia</p>	<p>- Pengembangan media ditujukan untuk siswa kelas V SD Negeri Wonosari Baru Gunungkidul</p> <p>- Materi yang dikembangkan adalah materi peninggalan sejarah</p>	<p>- Penelitian berjenis Research and Development (R&D)</p> <p>- Materi yang dikembangkan adalah tema 4 (Berbagai Pekerjaan)</p> <p>- Media pengembangan ini ditujukan untuk siswa kelas IV SD/MI</p> <p>- Penelitian dilakukan di SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen</p>

		<p>pengembangan bentuk awal produk, uji coba lapangan awal,utama, a, operation al, revisi produk utama, operation al dan akhir serta desiminas i dan implemen tasi</p>			
2.	Penggunaan Media Tiket	- Penelitian ini	- Penelitian ini	- Penelitian ini	- Penelitian berjenis

Jelajah Nusantara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Inside-Outside Circle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kreyo Kecamatan Klangeran, Kabupaten Cirebon Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya di Indonesia. Oleh Fitrotul	menggunakan penelitian tindakan kelas - Prosedur pengembangannya terdiri dari langkah yang meliputi refleksi awal, studi pendahuluan dengan mengkaji literatur dan	menggunakan media untuk pembelajaran IPS - Media penelitian ini berupa jelajah nusantara	digunakan melalui pembelajaran tipe <i>inside-outside</i> - Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa - Media Penelitian ini untuk materi keberagaman suku bangsa dan budaya	Research and Development (R&D) - Materi yang dikembangkan adalah tema 4 (Berbagai Pekerjaan) - Media pengembangan ini ditujukan untuk siswa kelas IV SD/MI - Penelitian dilakukan di SDN 01 Cepokomulyo Kapanjen
---	---	---	--	---

	<p>Jannah – Universitas Pendidikan Indonesia. Semarang, 2015.</p>	<p>melakuka n konsultas i, menyusu n perencana an awal sesuai dengan tahap awal, melakuka n tindakan pada putaran pertama, menyusu n rencana tahap dua, melakuka</p>		<p>- Penelitian ini ditujukan untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Kreyo Kecamatan Klangenan, Kabupaten Cirebon</p>	
--	---	--	--	---	--

		n tindakan pada putaran kedua sesuai dengan rencana kedua			
3.	Jurnal Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Keberagaman Suku Melalui Permainan Jelajah Nusantara Pada Siswa Kelas VII D	- Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas - Prosedur pengembangannya	- Penelitian ini menggunakan media untuk pembelajaran IPS - Penelitian ini menggunakan	- Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa - Media Penelitian	- Penelitian berjenis Research and Development (R&D) - Materi yang dikembangkan adalah tema 4 (Berbagai Pekerjaan) - Media

<p>SMP Negeri 189 Jakarta. Oleh Wulandari guru kelas VII D SMP Negeri 189 Jakarta.</p>	<p>terdiri dari langkah yang meliputi refleksi awal, studi pendahuluan dengan mengkaji literatur dan melakukan konsultasi, menyusun perencanaan awal sesuai</p>	<p>permainan jelajah nusantara</p>	<p>ini untuk materi keberagaman suku - Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas VII D SMP Negeri 189 Jakarta.</p>	<p>pengembangan ini ditujukan untuk siswa kelas IV SD/MI - Penelitian dilakukan di SDN 01 Cepokomulyo Kapanjen</p>
--	---	------------------------------------	---	--

		dengan tahap awal, melakuka n tindakan pada putaran pertama, menyusu n rencana tahap dua, melakuka n tindakan pada putaran kedua sesuai dengan rencana			
--	--	---	--	--	--

		kedua			
4.	Pengembangan Buku Teks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMP Kurikulum 2013 Kelas IX Semester 1. Oleh Hilda Fikriyati – Universitas Negeri Semarang, 2015.	- Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Sugiyono. - Tahap-tahap pengembangannya meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk,	- Jenis penelitian yang digunakan Research and Development (R&D). - Penelitian ini mengkaji tentang pelajaran IPS.	- Penelitian ini mengembangkan bahan ajar berupa buku teks IPS kurikulum 2013 - Penelitian ini ditujukan untuk siswa SMP kelas IX.	- Penelitian berjenis Research and Development (R&D) - Materi yang dikembangkan adalah tema 4 (Berbagai Pekerjaan) - Media pengembangan ini ditujukan untuk siswa kelas IV SD/MI - Penelitian dilakukan di SDN 01 Cepokomulyo Kapanjen

		validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian , revisi produk dan pembuatan produk masal.			
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan uraian diatas, bahwasanya pengembangan ini fokus pada pengembangan media jelajah nusantara mata pelajaran IPS kelas IV pada tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku).

I. Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menilai produk/model yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPS yang kemudian dilakukan penilaian secara bertahap untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berbentuk informasi maupun alat.

3. Media Jelajah Nusantara

Media jelajah nusantara dalam penelitian ini adalah media yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran dengan mengajak siswa berkeliling di berbagai wilayah provinsi di nusantara (17 Provinsi Indonesia), selain itu siswa dapat mengetahui hasil bumi pada setiap provinsi, pekerjaan sesuai dengan hasil bumi, tarian, makanan khas dan masjid terbesar dari masing-masing provinsi, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi pelajaran IPS dalam penelitian ini mencakup sebagian provinsi yang ada di Indonesia, yaitu 17 provinsi. Dalam masing-masing provinsi akan

disebutkan hasil bumi beserta pekerjaannya, ciri khas budaya serta gambar yang bernuansa islam yaitu masjid terbesar di setiap provinsi.

5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan hasil yang diperoleh dari pemahaman siswa dalam memahami materi melalui sebuah penilaian. Hasil belajar siswa diperlukan sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa bisa dilihat dan dianalisis setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media yang dibuat oleh peneliti dan mengerjakan soal yang terkait dengan materi.

J. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini terdiri dari bagian utama, yaitu kajian analisis dan produk pengembangan.

Bagian I

Bagian ini memuat kajian analitis yang disajikan dalam lima bab, yaitu:

1. Bab 1 pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Pustaka, yang terdiri dari kajian tentang media pembelajaran, pengembangan media, media jelajah nusantara, mata pelajaran IPS dan karakteristik siswa SD.

3. Bab III Metode Pengembangan, yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan (meliputi tahap analisis situasi awal, tahap pengembangan rancangan bahan ajar, tahap penulisan bahan ajar, dan tahap penilaian bahan ajar), dan uji coba produk (meliputi desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data).
4. Bab IV Hasil Pengembangan, yang terdiri dari penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi data.
5. Bab V Penutup, yang terdiri dari dua sub bab, yang pertama adalah kajian produk yang telah direvisi, yang kedua adalah implikasi pembahasan yang meliputi saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

Bagian II

Bagian ini memuat produk hasil pengembangan yang terdiri dari media pembelajaran jelajah nusantara mata pelajaran IPS untuk kelas IV SD/MI.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harafiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Dijelaskan pula oleh Raharjo bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Gerlach dan Ely mengatakan media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹²

Adapula yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat

¹² Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 7.

bantu pendengaran dan penglihatan (*Audio Visual aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan.¹³

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang berupa berbagai jenis komponen sebagai pesan yang disampaikan sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta mendorong siswa belajar secara cepat, tepat dan mudah.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung agar materi mudah disampaikan kepada siswa, sehingga siswa cepat menangkap dan menguasai pelajaran dan mencapai tujuan belajar yang inginkan. Berikut ini adalah fungsi dari media pembelajaran :¹⁴

1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Mudhofir dalam bukunya yang berjudul *Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar* (1992:1-2) menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen

¹³ Nanang Hanafiah, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2010), hlm. 59-60.

¹⁴ Yuhdi Munadi, *op. cit.*, hlm. 37-48.

sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar. Pemahaman di atas sejalan dengan pernyataan Edgar Dale (Ahmad Rohani, 1997:102) bahwa sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami, yang dapat menimbulkan peristiwa belajar. Maksudnya adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

2) Fungsi Semantik

Kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik. Bila simbol-simbol kata verbal tersebut hanya merujuk pada benda, misalnya Candi Borobudur, Big Ben di London, jantung manusia, atau ikan paus, maka masalah komunikasi akan menjadi sederhana artinya guru tidak terlalu kesulitan untuk menjelaskannya. Ia bisa menjelaskan kata verbal itu dengan menghadirkan photo Candi Borobudur dan Big Ben, *mock up* jantung manusia, dan gambar ikan paus. Bila kata tersebut merujuk pada peristiwa, sifat sesuatu, tindakan, hubungan konsep,

dan lain-lain, misalnya kata iman, etika, akhlak, atau tanggung jawab, maka masalah komunikasi akan menjadi tambah rumit apabila melalui bahasa verbal. Namun bagi guru yang kreatif dan mampu mendayagunakan media secara tepat hal itu dapat dengan mudah diatasi, yakni dengan memberikan penjelasan melalui bahasa dramatisasi, simulasi, cerita, cerita bergambar, dan lain-lain.

3) Fungsi Manipulatif

Media memiliki dua kemampuan, yang pertama mengatasi batas-batas ruang dan waktu yakni kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi. Kedua kemampuan media mengatasi keterbatasan inderawi yakni membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya penting bagi seorang guru dan siswa, media adalah penghubung keberhasilan belajar siswa. Dengan media maka dapat membantu menyamakan pemikiran, pandangan dan pemahaman seorang siswa, meskipun antara siswa satu dengan

siswa lainnya memiliki perbedaan jika dilihat dari beberapa aspek.

Manfaat media adalah sebagai berikut : ¹⁵

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

d. Macam-Macam Media

Berikut ini adalah beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar di Indonesia : ¹⁶

- 1) Media Grafis

¹⁵ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 25-26.

¹⁶ Arief Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 28-75.

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Secara khusus berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Beberapa jenis media grafis akan kita bicarakan dalam bahasan di bawah ini.

- a) Gambar/Foto
 - b) Sketsa
 - c) Diagram
 - d) Bagan/*Chart*
 - e) Grafik
 - f) Kartun
 - g) Poster
 - h) Peta/Globe
 - i) Papan Flanel
 - j) Papan Buletin
- 2) Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio antara lain :

- a) Radio
 - b) Alat Perkam Pita Magnetik (*tape recorder*)
 - c) Laboratorium Bahasa
- 3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio atau visual saja. Beberapa jenis media proyeksi antara lain :

- a) Film Bingkai
- b) Film Rangkai
- c) Media Transparasi
- d) Proyektor Tak Tembus Pandang
- e) Mikrofis
- f) Film
- g) Film Gelang
- h) Televisi
- i) Video

j) Permainan dan Simulasi

e. Kriteria Pemilihan Media

Ada 4 kriteria yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick and Carey. Pertama, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang berada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (portable). Keempat, efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal mungkin lebih murah dibanding dengan media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.¹⁷

f. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Ambiyar, kelayakan media dapat dibagi menjadi 3 yaitu:¹⁸

¹⁷ Rustika Candra. *Skripsi Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. (Malang : UIN Malang, 2016). hlm. 20.

¹⁸ Nunu Mahmud, *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, UIN Suska Riau. No. 1. Vol. 37. Juni 2012.

- 1) Kelayakan praktis, dalam praktek pemilihan media sering dilakukan atas dasar praktis yaitu: pertama familiaritas dengan jenis media, kedua ketersediaan media setempat, ketiga ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, keempat ketersediaan sarana dan pendukung.
- 2) Kelayakan teknis, pemilihan harus memenuhi persyaratan kualitatif (kualitas) atau dapat tidaknya media merangsang dan mendukung proses belajar siswa. Ada dua macam kualitas yang dipertimbangkan yaitu:
 - a) Kualitas pesan (kurikulum), dinilai menurut; pertama relevansi dengan tujuan/ sasaran belajar, kedua kejelasan struktur pengajaran, ketiga kemudahan untuk dicerna/dipahami dan keempat sistematika yang logis.
 - b) Kualitas visual, yaitu mengikuti prinsip-prinsip visualisasi, prinsip ini menjadi dasar desain atau layout visual. Lay out visual meliputi:
 - (1) Keindahan : Menarik, membangkitkan motivasi.
 - (2) Kesederhanaan : Sederhana, jelas, terbaca.
 - (3) Penonjolan : Penekanan pada hal yang penting.
 - (4) Kebulatan : Kesatuan konseptual yang bulat.
 - (5) Keseimbangan : Seimbang dan harmonis.
- 3) Kelayakan biaya, mengapa harus pilih yang mahal bila sama efektifnya.

g. Keefektifan Media Pembelajaran

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.¹⁹

Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas, media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.²⁰ Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku.²¹

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 227.

²¹ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 130.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media

Borg and Gall (1989) mengemukakan penelitian dan pengembangan adalah strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Ini adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung tiga pengertian pokok. *Pertama*, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat kelas, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran serta yang lainnya. *Kedua*, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. *Ketiga*, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran. *Keempat*, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.²²

Menurut pengertian lain Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas

²² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rasdakarya, 2011), hlm. 127.

kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.²³

b. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah upaya mengembangkan produk yang sudah ada menjadi produk yang lebih baik dan sesuai dengan sasaran yang akan dituju sehingga tercipta produk baru. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.²⁴

Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu

²³ Rustika Candra, *op.cit.*, hlm. 20.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297.

direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.²⁵

3. Media Jelajah Nusantara

a. Pengertian Media Jelajah Nusantara

Media Jelajah Nusantara merupakan media yang dirancang dengan memperhatikan visual. Media ini didesain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa serta pemahaman terhadap mata pelajaran IPS materi wilayah nusantara di Indonesia. Siswa diajak menjelajah sebagian wilayah Indonesia yang terdiri dari 16 provinsi melalui media jelajah nusantara, diantaranya yaitu Papua, Maluku, Gorontalo, Sulawesi Selatan, Kalimantan Selatan, Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Jawa Timur, Jawa Barat, Banten, Bali, Jakarta, Yogyakarta, Jambi dan Riau.

Media ini digunakan dengan cara dimainkan sendiri oleh siswa sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Sistem permainannya adalah siswa dibentuk kelompok, setiap kelompok akan maju secara bergilir untuk bermain keliling dan jelajah provinsi di Indonesia menggunakan media jelajah nusantara. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat dimainkan, akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga diharapkan dapat

²⁵ Rustika Candar, *op.cit.*, hlm. 135.

menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahamannya.

Media Jelajah Nusantara dapat dikembangkan kembali oleh guru untuk materi pembelajaran lainnya dengan mengubah isi media dan memodifikasinya. Media ini didesain sedemikian rupa agar memudahkan guru memodifikasi untuk mata pelajaran yang lainnya. Media ini menggunakan aplikasi umum yang sering ditemui yaitu microsoft pubhliser yang mudah digunakan sehingga guru tidak akan kesulitan ketika ingin memodifikasinya.

Media Jelajah Nusantara dikembangkan berdasarkan materi wilayah nusantara pada KD mata pelajaran IPS yang berbunyi:

“mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi”, pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

Media Jelajah Nusantara terdiri dari beberapa komponen yaitu beberapa lembar Jelajah Nusantara dan buku panduan.

1) Lembaran Jelajah Nusantara

Lembaran Jelajah Nusantara berjumlah 17 lembar, lembar pertama berupa sampul dan lembar lainnya yang berjumlah 16 berisi tentang provinsi yang ada di Indonesia, tiap lembar berupa hasil bumi tiap provinsi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi, serta ciri khas budaya disertai dengan masjid yang paling besar pada masing-masing provinsi. Lembar Jejalah Nusantara didesain

menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran 32 x 48 cm. *Font* huruf pada lembar Jelajah Nusantara adalah *Eras Demi ITC*, *Eras Medium ITC* dan *Eras Bold ITC*, ukuran hurufnya sebesar 14.

2) Buku Panduan

Buku panduan berisi tentang latar belakang, tujuan, kelebihan dan kelemahan media jelajah nusantara dan buku panduan serta aturan dan tata cara penggunaan media jelajah nusantara. Buku ini dibuat untuk memudahkan guru ketika mendampingi siswa dalam menggunakan media tersebut. Buku panduan ini didesain menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran 21 x 15 cm.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Jelajah Nusantara

Langkah penggunaan Media Jelajah Nusantara terbagi menjadi dua bagian yaitu untuk guru dan siswa. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

(1) Langkah-Langkah Penggunaan Media Untuk Guru

- (a) Langkah pertama, sebelum siswa bermain jelajah 16 provinsi guru menyiapkan siswa dengan membuka buku tematik pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.
- (b) Langkah kedua, guru mengulas kembali provinsi mana saja yang sudah dipelajari di buku tema 8.
- (c) Langkah ketiga, guru memberikan penjelasan bahwa Media Jelajah Nusantara ini merupakan media yang dibuat

secara khusus sebagai penunjang belajar untuk tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” agar siswa lebih mudah mengingat dan memahami provinsi-provinsi yang ada di Indonesia dari segi hasil bumi beserta mata pencahariannya, ciri khas kebudayaan serta ditambahi dengan salah satu etnik islam yaitu berupa masjid yang terkenal di tiap provinsinya.

- (d) Langkah keempat, guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 6 siswa.
- (e) Langkah kelima, guru memastikan bahwa siswa sudah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.
- (f) Langkah keenam, guru mengkondisikan kelas hingga siswa benar-benar siap mengikuti permainan menjelajah Provinsi.
- (g) Langkah ketujuh, guru membantu setiap kelompok saat membaca dan memahami langkah-langkah penggunaan media jelajah yang ditujukan untuk siswa.

(2) Langkah-Langkah Penggunaan Media Untuk Siswa

- (a) Sebelum memulai langkah pertama siswa sudah berkumpul dengan anggota kelompoknya masing-masing (terdiri dari 6 anggota) dan siap mengikuti permainan Jelajah Nusantara.

- (b) Salah satu anggota dari masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mendengarkan arahan guru mengenai aturan bermain Media Jelajah Nusantara.
- (c) Setiap kelompok akan mendapat kesempatan untuk berkeliling secara bergantian menjelajah wilayah 16 Provinsi Indonesia menggunakan media jelajah nusantara.
- (d) Langkah pertama, siswa mengeluarkan lembaran-lembaran provinsi yang ada di dalam tas.
- (e) Langkah kedua, siswa mengecek apakah 16 provinsi yang tercetak menjadi 32 lembar sudah lengkap beserta buku panduannya.
- (f) Langkah ketiga, siswa harus mengamati bahwa lembar pertama berisi materi tentang kebudayaan, makanan khas dan masjid yang terkenal. Lembar yang kedua berisi materi tentang hasil bumi dan pekerjaan yang sesuai dengan hasil buminya. Pada setiap dua lembar disampingnya terdapat kancing di bagian atas dan bawah untuk menggabungkan antara provinsi satu dengan provinsi lainnya.
- (g) Langkah keempat, yaitu mengancingkan kancing yang ada di samping setiap dua lembar sehingga nantinya media membentuk melingkar.

- (h) Langkah kelima, mengamati apakah setiap dua lembar sudah dikancingkan sehingga berbentuk lingkaran dan 16 provinsi sudah tersusun melingkar dengan lengkap dan rapi.
- (i) Langkah keenam, kelompok yang mendapatkan kesempatan berkeliling provinsi, dibagi dua dengan rincian 3 siswa berada di dalam lingkaran dan 3 siswa berada di luar lingkaran.
- (j) Langkah ketujuh, siswa yang berada didalam maupun diluar lingkaran mengelilingi dan menjelajah 16 provinsi di Indonesia.
- (k) Langkah kedelapan, siswa yang menjelajah harus mengamati setiap daerah jelajahnya dan dianjurkan untuk membawa buku dan alat tulis untuk mencatat hal-hal yang dirasa penting.
- (l) Langkah kesembilan, siswa yang menjelajah di dalam bergantian dengan siswa yang menjelajah diluar lingkaran.
- (m) Langkah kesepuluh, setelah penjelajahan selesai setiap siswa diberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang ada di dalam media jelajah nusantara.

c. Keunggulan Media Jelajah Nusantara

Media Jelajah Nusantara tentunya dikembangkan karena memiliki keunggulan-keunggulan dibandingkan dengan media

sebelumnya dan media lainnya. Keunggulan media ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media Jelajah Nusantara adalah media yang tidak biasa dari pada media yang lain.
- 2) Media Jelajah Nusantara masaih jarang ditemukan di berbagai tempat.
- 3) Media ini dirancang agar dapat dimainkan oleh siswa sehingga pembelajaran melibatkan siswa.
- 4) Media ini merupakan media yang dapat digunakan siswa untuk bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.
- 5) Guru dapat mengembangkan dan memodifikasi media ini untuk mata pelajaran lain.

4. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*”. Namun pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di

persekolahan tersebut ada yang berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti program penejaraan. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.²⁶

Sedangkan menurut Somantri, Pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti *Social Studies*, *Sosial Education*, *Citizenship Education* dan *Social Science Education*. Sementara Djahiri dan Ma'mun (1978) berpendapat bahwa "IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa".²⁷

Lebih lanjut Somantri mengemukakan bahwa untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-pedagogis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila.²⁸

b. Pembelajaran IPS di SD

²⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 19-20.

²⁷ Rudy Gunawan, *op.cit.*, hlm. 17.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 18.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.²⁹

Dalam pembelajaran terdapat beberapa pendapat yang melandasi aktivitas dan prosesnya. Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs mengemukakan beberapa pendapat yang melandasi proses pembelajaran. *Pertama*, pembelajaran bertujuan memberikan bantuan agar belajar siswa menjadi efektif dan efisien. Jadi, guru hanyalah pemberi bantuan dan bukan penentu keberhasilan atau kegagalan belajar siswa. *Kedua*, pembelajaran bersifat terprogram. Pembelajaran dirancang untuk tujuan jangka pendek, menengah maupun jangka panjang. *Ketiga*, pembelajaran dirancang melalui pendekatan sistem. Karena bila dirancang secara sistematis dipercaya akan mempengaruhi perkembangan murid secara individual. *Keempat*, pembelajaran dirancang berdasarkan pengetahuan tentang teori belajar. Pembelajaran IPS yang berlandaskan sistem berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Pembelajaran IPS merupakan kegiatan mengubah karakteristik siswa

²⁹ Bahtiar Rizqi, *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SD Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang*. (Malang : UIN Malang, 2015), hlm. 31-32.

sebelum belajar IPS (input) menjadi siswa yang memiliki karakteristik yang diinginkan (output). Karena itu, langkah pertama dalam merencanakan pembelajaran IPS adalah perumusan tujuan pembelajaran tersebut.³⁰

c. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial.³¹

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut :³²

³⁰ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi* (Bandung :Alfabeta, 2011), hlm. 47.

³¹ Rudy Gunawan, *op.cit.*, hlm. 37.

³² *Ibid.*, hlm. 39.

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Ada 3 kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu :³³

- 1) Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemasyarakatan. Udin S. Winasaputra mengemukakan bahwa dimensi intelektual merujuk pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan proses berpikir atau pembelajaran yang menyangkut proses kognitif bertaraf tinggi dari mulai kemampuan pemahaman sampai evaluasi. S. Hamid Hasan menambahkan bahwa pada proses

³³ Bahtiar Rizqi, *op.cit.*, hlm. 37-38.

berpikir mencakup pula kemampuan dalam mencari informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan temuan.

2) Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

S. Hamid Hasan mengartikan nilai sebagai sesuatu yang menjadi kriteria suatu tindakan, pendapat atau hasil kerja itu bagus/positif atau tidak bagus/negatif. Franz Von Magnis menyatakan bahwa etika adalah penyelidikan filsafat tentang bidang moral, ialah bidang yang mengenai kewajiban-kewajiban manusia serta tentang yang baik dan yang buruk.

3) Pengembangan Tanggung Jawab dan Patisipasi Sosial

Dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial yakni yang mengembangkan tujuan IPS dalam membentuk warga negara yang baik, adalah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Tujuan pembelajaran, termasuk IPS, berorientasi pada siswa. Terdapat tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Istilah *Cognitive* berasal dari bahasa Latin yaitu *cognito*, yang berarti pengetahuan. Berkaitan dengan respon intelektual seseorang. Karena itu Bloom, Englehart, Hill, Furst, dan Krathwohl membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan dari jenjang paling rendah sampai jenjang paling tinggi yaitu

pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.³⁴

Pada level kognitif paling rendah, tingkat pengetahuan, seseorang tidak akan mengetahui apakah pengetahuannya berubah atau tidak, jika ia diminta untuk melakukan sesuatu seperti menyebutkan, menjelaskan dan sejenisnya. Dick dan Carey menyatakan bahwa tujuan pembelajaran harus mencerminkan apa yang harus dilakukan siswa setelah mereka menyelesaikan proses belajar. Tujuan IPS pada level pengetahuan tidak cukup membentuk warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia yang baik. Tujuan pembelajaran tersebut harus ditingkatkan pada jenjang yang lebih tinggi yaitu pemahaman. Pada level ini siswa dituntut mampu menerjemahkan, menyatakan kembali dengan bahasa sendiri, melihat hubungan antara bagian, dan menyimpulkan apa yang mereka baca dan pelajari.³⁵

Afektif adalah kategori ranah tujuan pembelajaran. Ranah pembelajaran ini memiliki lima tingkatan yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom, Krathwohl dan Masia pada tahun 1964. Mulai dari tingkatan paling rendah yaitu penerimaan, respon, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Tujuan selanjutnya

³⁴ Rudy Gunawan, *op.cit.*, hlm. 47-48.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 48.

adalah penerapan pengetahuan (aplikasi) dalam pemecahan masalah. Siswa dituntut mampu memunculkan masalah dan memecahkannya menurut ilmu IPS yang dimilikinya. Jenjang analisis menuntut siswa mampu menganalisis suatu fenomena, misalnya tawuran pelajar, korupsi dan sebagainya. Diharapkan pada level ini siswa mampu mengidentifikasi berbagai kekliruan dalam pemikiran, menunjukkan kesalahan, membedakan fakta, asumsi, pendapat, dugaan atau kesimpulan. Jenjang selanjutnya, kelima diharapkan siswa dapat memadukan bagian-bagian menjadi satu kesatuan baru (sintesis). Jenjang terakhir evaluasi. Diharapkan pada jenjang ini siswa mampu menilai pengambilan keputusan tentang metode, ide atau produk yang digunakan. Untuk merumuskan tujuan ini digunakan berbagai kata kerja operasional seperti menghargai, membandingkan, mengkritisi, mempertahankan, menilai, memberi alasan, dan sebagainya.³⁶

Kategori ranah pembelajaran IPS ketiga adalah ranah psikomotorik. Ranah ini juga memiliki lima jenjang yang paling mudah sampai yang paling rumit, yaitu imitasi, manipulasi, presesi, artikulasi dan naturalisasi. Pada imitasi, guru mencontohkan dan siswa mengikutinya. Pada manipulasi, guru menjelaskan secara lisan, dan murid melaksanakan dengan perbuatan. Pada jenjang presesi, siswa mampu mencontoh

³⁶ *Ibid.*, hlm. 48-49.

karena mendengar dan memahami penjelasan guru. Pada artikulasi, siswa mengkoordinasi bermacam tingkah laku menjadi satu perbuatan yang mempunyai urutan konsisten. Sedangkan pada jenjang naturalisasi, siswa berperilaku secara spontan. Jenjang ini adalah jenjang psikomotorik tertinggi.³⁷

5. Hasil belajar

a. Pengertian Keberhasilan Belajar Mengajar

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman kepada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khususnya dapat tercapai. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, guru perlu mengadakan tes formatif untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasainya. Fungsi penilaian ini adalah untuk memberikan umpan balik kepada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil.³⁸

b. Indikator Keberhasilan

³⁷ *Ibid.*, hlm. 49.

³⁸ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 105.

Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:³⁹

- a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

c. Tingkat Keberhasilan

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:⁴⁰

1) Istimewa/maksimal

Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.

2) Baik sekali/optimal

Apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasi oleh siswa.

3) Baik/minimal

³⁹ *Ibid.*, hlm. 106.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 107.

Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja yang dikuasi oleh siswa.

4) Kurang

Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasi siswa.

6. Evaluasi Hasil Belajar

a. Pengertian dan Prinsip Umum Evaluasi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran. Evaluasi menempati kedudukan penting dan merupakan bagian utuh dari proses dan tahapan kegiatan pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi, guru dapat mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukannya.⁴¹Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuantelah tercapai. Evaluasi hasil belajar menekankan kepada diperolehkan informasi tentang seberapaakah perolehan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan.⁴²

Agar evaluasi yang dilakukan dapat memberikan manfaat sebagaimana diharapkan, maka evaluasi harus dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip yang tepat. Arikunto mengemukakan bahwa ada satu prinsip umum dan penting dalam kegiatan evaluasi, yaitu adanya

⁴¹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 104.

⁴² *Ibid.*, hlm. 111.

triangulasi atau hubungan erat tiga komponen, yaitu tujuan, kegiatan pembelajaran atau KBM dan evaluasi.⁴³

b. Tujuan Evaluasi Hasil Belajar

Secara umum evaluasi bertujuan untuk melihat sejauh mana suatu kegiatan tertentu dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut Reece dan Walker terdapat beberapa alasan mengapa evaluasi harus dilakukan, yaitu:⁴⁴

- 1) Memperkuat kegiatan belajar.
- 2) Menguji pemahaman dan kemampuan siswa.
- 3) Memastikan pengetahuan prasyarat yang sesuai.
- 4) Mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran.
- 5) Memotivasi siswa.
- 6) Memberi umpan balik bagi siswa.
- 7) Memelihara standar mutu.
- 8) Mencapai kemajuan proses dan hasil belajar.
- 9) Memprediksi kinerja pembelajaran selanjutnya.
- 10) Menilai kualitas belajar.

7. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

a. Pengertian Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan

⁴³ *Ibid.*, hlm. 110.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 111.

dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Setidaknya ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa, yaitu : *Pertama*, Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal yakni kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan ini merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing siswa. *Kedua*, Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup, dan status sosial. *Ketiga* Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian menurut Winkel meliputi: fungsi kognitif mencakup taraf intelegensia dan daya kreativitas, bakat khusus, organisasi kognitif, taraf kemampuan berbahasa, daya fantasi, gaya belajar, teknik-teknik belajar; fungsi konatif-dinamik mencakup karakter-hasrat-berkehendak, motivasi belajar, perhatian-konsentrasi; fungsi afektif mencakup tempramen, perasaan, sikap, minat; fungsi sensori-motorik; dan beberapa hal lain yang menyangkut kepribadian siswa seperti individualitas biologis, kondisi mental, vitalitas psikis, dan perkembangan kepribadian.⁴⁵

Pengertian mengenai karakteristik siswa ini memiliki arti yang cukup penting dalam interaksi belajar-mengajar. Terutama bagi guru, informasi mengenai karakteristik siswa senantiasa akan sangat berguna dalam memilih dan menentukan pola-pola

⁴⁵ Yuhdi Munadi, *op.cit.*, hlm. 187-188.

pengajaran yang lebih baik, yang dapat menjamin kemudahan belajar bagi setiap siswa. Guru akan dapat merekonstruksi dan mengorganisasikan materi pelajaran sedemikian rupa, memilih dan menentukan metode dan media yang lebih tepat, sehingga akan terjadi proses interaksi dari masing-masing komponen belajar-mengajar secara optimal.⁴⁶

b. Karakteristik Individu Sebagai Peserta Didik

Setiap individu memiliki ciri, sifat bawaan, dan karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan sekitarnya. Ahli psikologi berpendapat bahwa kepribadian dibentuk oleh perpaduan faktor pembawaan dan lingkungan. Karakteristik bawaan, baik yang bersifat biologis maupun psikologis, dimiliki sejak lahir. Apa yang dipikirkan, dikerjakan, atau dirasakan seseorang, atau merupakan hasil perpaduan antara apa yang ada di antara faktor-faktor biologis yang diwariskan dan pengaruh lingkungan sekitarnya.⁴⁷

Tanpa memedulikan umur seorang anak, karakteristik pribadi yang dibawa ke sekolah terbentuk dari pengaruh lingkungan. Hal itu berpengaruh cukup besar terhadap keberhasilan atau kegagalannya di sekolah dan pada masa-masa perkembangan selanjutnya. Karakteristik yang berkaitan dengan perkembangan faktor biologis cenderung lebih bersifat tetap, sedangkan

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 188.

⁴⁷ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hlm. 12.

karakteristik yang berkaitan dengan faktor psikologis lebih mudah berubah karena dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan.⁴⁸

c. Pengertian Karakteristik Siswa SD Kelas IV

Siswa pada kelas IV berusia sekitar 9-10 tahun, adapun karakteristik anak usia 9-10 tahun adalah sebagai berikut.⁴⁹

1) Ciri Khas Secara Fisik/Jasmani

- a) Aktif mengembangkan koordinasi otot besar dan kecil.
- b) Kekuatannya bertambah.
- c) Ingin menguasai keterampilan dasar.
- d) Senaang olahraga dalam tim dan kegiatan-kegiatan atletik lainnya.
- e) Mengikuti kata hati.

2) Ciri Khas Secara Mental/Kognitif

- a) Selalu ingin belajar hal-hal baru.
- b) Kemampuan untuk memahami pandangan orang lain mulai berkembang.
- c) Mulai mengenal perasaan “malu” dalam situasi-situasi tertentu.
- d) Pemahaman konsep berkembang berdasarkan lingkungan sekitarnya.
- e) Keterampilan menulis dan berbahasa terus berkembang.

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 13.

⁴⁹ Sunarto, Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 18-19.

- f) Dapat memahami lebih dari “seluruh gambar yang ada.
- g) Sangat kreatif dan senang menemukan hal-hal baru.
- h) Sangat ingin tahu.
- i) Mudah mengingat.
- j) Mengetahui tentang konsep yang benar dan salah.

3) Ciri Khas Secara Sosial/Emosional

- a) Lebih mengutamakan teman-teman sebaya dalam kelompoknya.
- b) Pengaruh dari kelompoknya sangat kuat.
- c) Lebih peka dalam memilih teman.
- d) Umumnya mudah bergaul dan percaya diri.
- e) Perilaku bersaing mulai berkembang.
- f) Mulai memisahkan diri dari keluarga, dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang terpisah dari keluarga.
- g) Selera humor berkembang.
- h) Mengalami rangkaian emosi-takut, merasa bersalah, marah.
- i) Mengetahui peristiwa yang terjadi disekitarnya, meskipun secara emosional belum cukup dewasa untuk mengatasi akibat-akibatnya.

B. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasikan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁰ Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁵¹ Produk pendidikan yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan itu tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan lain sebagainya, akan tetapi juga bisa berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pembelajaran.

Tahapan proses dalam penelitian dan pengembangan biasanya membentuk siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk tertentu sesuai dengan kebutuhan, melalui langkah desain awal produk, uji coba produk awal untuk menemukan berbagai kelemahan, perbaikan kelemahan, diujicobakan kembali, diperbaiki sampai akhirnya ditemukan produk yang

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 297.

⁵¹Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2002), hlm. 215.

dianggap ideal.⁵² Produk yang akan dikembangkan peneliti adalah Media Jelajah Nusantara untuk Sekolah Dasar kelas IV yang akan difokuskan pada mata pelajaran IPS di tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku).

B. Model Pengembangan

Model pengembangan perangkat pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan menurut Borg & Gall. Jenis pengembangan Borg & Gall terdiri dari 10 langkah. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall:⁵³

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan memiliki nilai tambah. Masalah dapat di atasi melalui R & D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang

⁵² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 129-130.

⁵³ Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 298-302, 310-311.

dapat mengatasi masalah tersebut. Disini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

3. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Produk yang dihasilkan adalah produk yang dimanfaatkan yaitu produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif secara rasional. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang, dan barang tersebut yang diujicoba. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan sistem kerja tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah sistem kerja yang baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem lama atau sistem yang lain.

7. Revisi Produk

Desain produk perlu untuk direvisi, agar nyaman dalam menggunakannya. Setelah direvisi, maka perlu diujicobakan lagi, setelah diperbaiki maka dapat diproduksi. Pengujian sistem dengan pengumpulan data melalui kuisioner ini dipandang kurang akurat, maka dalam kenyataan pengujian menggunakan kuisioner tetapi melalui pengamatan dengan instrumen yang valid dan reliabel.

8. Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, harus dinilai kekurangan atau hambatan untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

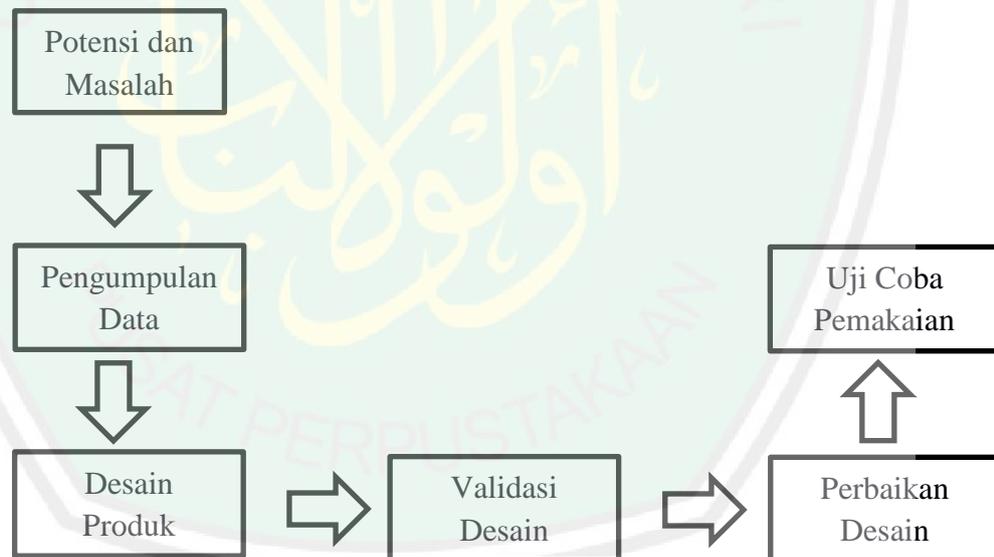
Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk.

10. Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil 6 langkah dari 10 langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Langkah-langkahnya digambarkan ke dalam gambar berikut ini:⁵⁴

Gambar 1.1
Langkah-Langkah Penggunaan Metode R & D



C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh

⁵⁴ *Ibid.*, hlm. 298.

Borg & Gall, peneliti hanya menggunakan 6 langkah dari ke 10 langkah Borg & Gall karena keterbatasan waktu dan untuk memudahkan peneliti dalam penelitiannya. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Potensi Masalah

Pada langkah ini peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas mengenai kesulitan dan kendala siswa di kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kapanjen saat pembelajaran IPS, selain itu peneliti juga melihat kondisi kelas IV sebagai ruang belajar mereka untuk menemukan kekurangan pada ruang belajar seperti tidak adanya media.

2. Mengumpulkan data

Setelah potensi dan masalah ditemukan, peneliti mengumpulkan data-data yang terkumpul, pengumpulan data dilakukan untuk mengatasi kesulitan dan kendala siswa serta mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswa saat pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara menganalisis kesulitan dan kendala siswa serta ketersediaan media pembelajaran di SDN 01 Cepokomulyo Kapanjen.

3. Desain Produk

Dalam hal ini peneliti memulai untuk membuat media jelajah nusantara. Sebelum pembuatan media, peneliti membuat persiapan yaitu menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media dan materi yang akan diletakkan dalam media. Materi yang akan diletakkan dalam media yaitu mengenai hasil bumi beserta pekerjaan sesuai hasil bumi dari 17 provinsi

serta bagaimana ciri khas budaya di masing-masing daerah tersebut. Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media jelajah nusantara guru mampu menyampaikan materi secara unik, menarik, dan menyenangkan. Siswa juga dapat menggunakan media tersebut dengan mandiri, selain itu dengan menggunakan media tersebut siswa dapat belajar dan bermain. Dengan adanya media tersebut pembelajaran menjadi tidak membosankan dan menumbuhkan semangat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Validasi Produk

Setelah media dibuat oleh peneliti, peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media jelajah nusantara yang telah dibuat untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media. Tahap validasi dilihat dari aspek materi dan desain media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli desain. Pada tahap ini peneliti menggunakan angket sebagai penilaiannya.

5. Perbaikan Desain

Setelah dilakukan penilaian dari ahli media dan materi pelajaran, media tersebut diperbaiki sehingga menjadi media yang sempurna, yaitu benar-benar efektif dan layak digunakan.

6. Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba pemakaian, media jelajah nusantara digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen. Pada tahap ini media digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Selain uji coba media, peneliti juga memberikan angket kepada siswa dan guru setelah media digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media yang sudah dibuat peneliti.

D. Uji Coba

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.⁵⁵

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan validitas dan efektifitas produk. Produk berupa media pembelajaran jelajah nusantara ini diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Pemberian masukan dan saran oleh dosen pembimbing mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

⁵⁵Zainal arifin, *op.cit.*, hlm. 132.

2) Perbaiki media pembelajaran yang dilakukan oleh pengembang.

b. Tahap Validasi

Pada tahap validasi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu:

- 1) Ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran memberikan komentar masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk angket terbuka yang bertujuan untuk mengetahui komentar dan saran perbaikan serta mengetahui kelayakan media tersebut digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan bahan ajar berdasarkan komentar masukan dan saran perbaikan.

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa satu kelas yakni kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen yang berjumlah 37 siswa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji kelayakan atau validator pada penelitian ini ditemukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

a. Ahli isi/materi

Dosen yang merupakan ahli bidang pembelajaran IPS, yaitu merupakan dosen di perguruan tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan minimal S-2, berpengalaman mengajar dua tahun terakhir

dalam ilmu IPS. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendatangi ahli isi bidang pembelajaran tematik
- 2) Menjelaskan proses pengembangan yang dilakukan
- 3) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan

b. Melalui instrumen angket diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas media yang dikembangkan dari segi isi atau materi yang nantinya digunakan untuk perbaikan media jelajah nusantara

c. Ahli desain pengembangan

Ahli desain produk (grafika) ditetapkan sebagai validasi desain bahan ajar ini adalah pendidikan minimal D3 bidang grafika, berpengalaman mengajar minimal lima tahun berturut-turut bidang grafika, bersedia mengikuti seluruh proses penilaian.

d. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran jelajah nusantara adalah guru bidang studi dengan pendidikan minimal S1 Pendidikan. pemilihan ahli pembelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar. ahli pembelajaran yang dipilih yaitu guru kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen.

e. Subjek sasaran uji coba

Subjek sasaran uji coba media pembelajaran jelajah nusantara adalah siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen.

3. Jenis Data

Data merupakan fakta atau informasi atau keterangan yang dijadikan sebagai sumber atau bahan menemukan kesimpulan dan membuat keputusan. Data berasal dari fakta yang telah dipilih untuk dijadikan bukti dalam rangka pengujian hipotesis.⁵⁶

Jenis data dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Pada tahap validasi ahli, data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap media pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif berasal dari jawaban siswa pada saat mengisi soal.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli terhadap media pembelajaran sesuai dengan penilaian yang diberikan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan ini berupa wawancara, tes dan angket. Berikut ini penjelasannya:⁵⁷

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau

⁵⁶ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 146.

⁵⁷ *Ibid.*, hlm. 168,173,185.

merekam jawaban-jawaban responden. Wawancara dapat dilakukan langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

b. Tes

Tes merupakan rangkaian pertanyaan atau yang lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dapat berupa tes sikap dan tes prestasi.

c. Angket

Angket merupakan salah satu pengumpul data, angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Daftar pertanyaan di dalam angket yang jawabannya merupakan satuan data penelitian yang diperlukan. Dengan demikian pertanyaan-pertanyaan dalam kuisioner harus memerhatikan lingkup, jenis, dan sifat data yang akan dikumpulkan.⁵⁸ Pengisian instrumen angket diberikan kepada ahli isi materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS kelas IV, dan siswa kelas IV. Angket bisa dianalisis setelah mengetahui prosentase rata-rata

⁵⁸ Mahmud, *op.cit.*, hlm. 177.

skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket. Berikut ini adalah tabel penskorannya:⁵⁹

Tabel 1.2
Kriteria Penskoran

No	Butir Pernyataan	Skala Penialain			
		1	2	3	4

Keterangan:

- 1 : Sangat Setuju
- 2 : Setuju
- 3 : Tidak Setuju
- 4 : Sangat Tidak Setuju

Setelah data angket dikonversi ke dalam data berupa nilai berdasarkan tabel tersebut, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor. Rata-rata pernyataan angket dengan skala likert, adalah⁶⁰

$$\text{nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

jumlah skor ideal ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum \text{skor ideal} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah butir soal}$$

⁵⁹ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta), hlm. 106.

⁶⁰ Anas Sudijono, *op.cit*, hlm. 43

Hasil presentase kemudia diinterpretasikan berdasarkan skala kategori keefektifan sebagai berikut:⁶¹

Tabel 1.3
Kualifikasi Tingkat Keefektifan dan Kelayakan

Tingkat Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
84% < skor ≤ 100%	Valid/Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Cukup valid/Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Kurang valid/Revisi sebagian
36% < skor ≤ 52%	Tidak valid/revisi

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh peneliti selanjutnya dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi pembelajaran dan analisis deskriptif.⁶²

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar untuk menyusun isi materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut

⁶¹ *Ibid..*

⁶² Risalatu Sa'baniyah, *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berintegrasi Islam Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi di MI Miftahul Ulum Malang*, (Malang: UIN Malang, 2017), hlm.68.

kemudian digunakan sebagai media pembelajaran jelajah nusantara untuk mata pelajaran IPS.

b. Analisis Deskriptif

Analisis ini dilakukan pada saat uji coba, data diperoleh dari penilaian angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan media untuk pembelajaran IPS. Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk maka data-data kuantitatif dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:⁶³

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

Keterangan:

P: Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$: Jumlah jawaban tertinggi

Di dalam penilaian diperlukan pencapaian standar yang disesuaikan dengan kategori yang sudah ditetapkan. Berikut ini tabel kualifikasi penilaian:

Tabel 1.4
Kualifikasi Tingkat Kelayakan
Berdasarkan Skala Likert

⁶³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistika Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm.43.

Tingkat Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
84% < skor ≤ 100%	Valid/Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Cukup valid/Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Kurang valid/Revisi sebagian
36% < skor ≤ 52%	Tidak valid/revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteri skor 84 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Namun jika media berkriteria 36 maka dinyatakan tidak valid dan peneliti harus merivisi produk yang dibuatnya. Dalam penelitian ini, media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid.

c. Analisis Hasil Belajar

Untuk menganalisis hasil belajar siswa, maka dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah yaitu memakai sistem (*before-after*).⁶⁴ Sistem *before-after* bisa juga disebut dengan desain *Pre-test* dan *Post-test Group*. Berikut ini polanya:⁶⁵

⁶⁴ Sugiono, op.cit., hlm. 303.

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 85.

$$0_1 \times 0_2$$

Dalam desain ini untuk menganalisis hasil belajar siswa diperlukan observasi sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen 0_1 disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen 0_2 disebut *post-test*. Perbedaan antara 0_1 dan 0_2 yakni $0_2 - 0_1$ diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen.⁶⁶

Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas *treatment* adalah:⁶⁷

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Dengan keterangan:

Md: mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*

xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

df : atau db adalah N-1

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara *test before treatment* (tes sebelum perlakuan) dan *test after treatment* (tes sesudah perlakuan) terhadap media jelajah nusantara, maka hasil uji coba dibandingkan dengan tabel dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ *Ibid.*, hlm. 86.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara kelas kontrol dan eksperimen

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pengambilan keputusan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya non signifikan, artinya H_1 ditolak



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

1. Deskripsi Media Jelajah Nusantara

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media jelajah nusantara. Produk tersebut digunakan sebagai alat penunjang untuk mata pelajaran IPS kelas IV SD, khususnya pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

Peneliti sebelumnya melihat produk yang digunakan sebagai acuan pengembangan. Produk yang dilihat yaitu berupa media keliling dunia yang membahas tentang keunikan dari masing-masing negara. Detail dari produk tersebut yaitu satu lembar media yang berisi menjadi dua pembahasan negara dan keunikan tiap negara berupa gambar kartun.

Setelah melihat media keliling dunia, peneliti tertarik untuk mengembangkannya menjadi sebuah produk pengembangan untuk wilayah nusantara sesuai dengan materi di tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, sehingga produk tersebut dinamakan dengan media jelajah nusantara.

Peneliti membuat media jelajah nusantara sebagai produk pengembangan dari produk yang sebelumnya. Jika produk sebelumnya membahas tentang berbagai negara belahan dunia, peneliti membahas tentang beberapa provinsi di Indonesia. Produk sebelumnya meletakkan

pembahasan dua dunia pada satu lembar kertas, namun peneliti membahas satu provinsi dalam dua lembar kertas. Produk sebelumnya memakai gambar kartun untuk keunikan tiap-tiap negara, namun peneliti memakai gambar real/asli untuk kebudayaan, kunikan dan hasil bumi tiap-tiap provinsi. Adapun deskripsi yang detail dari produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Identitas Produk

Bentuk Fisik	: Lembaran-lembaran berkancing
Judul	: Media Jelajah Nusantara
Tema	: 8 “Daerah Tempat Tinggalku”
Sasaran	: Siswa kelas IV SDN Cepokomulyon 01 Kepanjen
Nama Pengembang	: Mas’Otte Priyantini Maisyaroh

1. Tas Media Jelajah Nusantara

Tas media jelajah nusantara berfungsi untuk wadah lembaran media beserta buku panduannya agar lebih praktis dibawa. Tas media berbentuk seperti map namun berukuran besar yaitu 37 cm x 53cm.

a) Tampak Depan



Gambar 4.1
Tas Media Tampak Depan

b) Tampak Belakang



Gambar 4.2
Tas Media Tampak Belakang

2. Buku Panduan Jelajah Nusantara

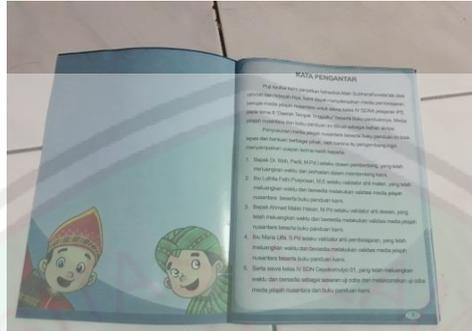
Buku panduan jelajah Nusantara berisi tentang langkah - langkah penggunaan media jelajah nusantara, selain itu peneliti juga menyertakan kata pengantar, latar belakang, tujuan dan sasaran, kelebihan dan kelemahan media pembelajaran dan buku panduannya. Buku ini berfungsi untuk mempermudah pengguna media khususnya guru dan siswa dalam menggunakan dan bermain media jelajah nusantara. Langkah-langkah penggunaan juga terbagi menjadi dua yaitu untuk guru dan siswa.

a) Cover Buku Panduan Jelajah Nusantara



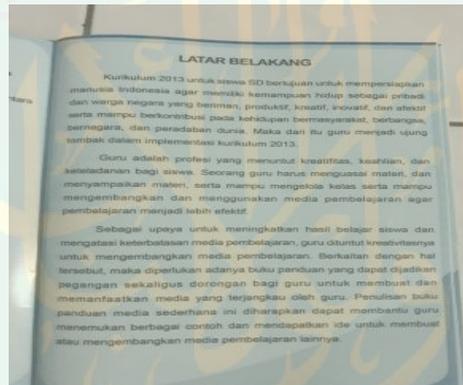
Gambar 4.3
Cover Buku Panduan

b) Kata Pengantar Buku Panduan Jelajah Nusantara



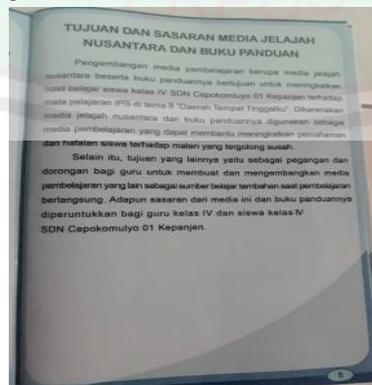
Gambar 4.4
Kata Pengantar Buku Panduan

c) Latar Belakang Buku Panduan Jelajah Nusantara



Gambar 4.5
Latar Belakang Buku Panduan

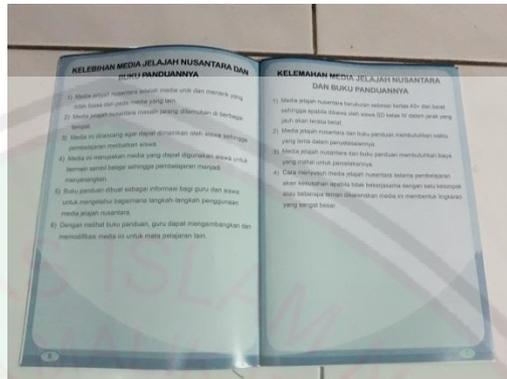
d) Tujuan dan Sasaran Media dan Buku Panduan Jelajah Nusantara



Gambar 4.6
Tujuan dan Sasaran

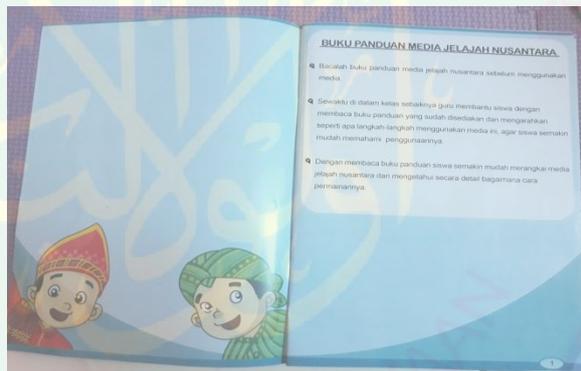
Media dan Buku Panduan

e) Kelebihan dan Kelemahan Media dan Buku Panduan Jelajah Nusantara



Gambar 4.7
Kelebihan dan Kelemahan
Media dan Buku Panduan

f) Panduan Buku Jelajah Nusantara

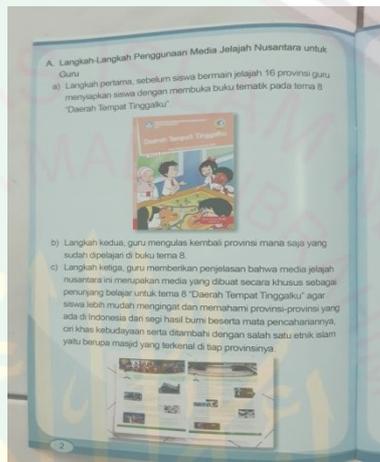


Gambar 4.8
Panduan Buku Jelajah Nusantara

g) Langkah-Langkah Penggunaan Media Jelajah Nusantara Untuk Guru

Pada buku panduan jelajah nusantara terdapat penjelasan mengenai bagaimana langkah penggunaan media untuk guru. Tujuannya adalah agar guru dapat membantu kesiapan siswa sebelum memulai permainan jelajah nusantara.

Dikarenakan media ini berfungsi sebagai alat penunjang buku tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Oleh karena itu guru harus mengulas sedikit pelajaran yang sudah pernah dipelajari pada tema 8 agar siswa bisa mengerti hubungan media jelajah nusantara dengan tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

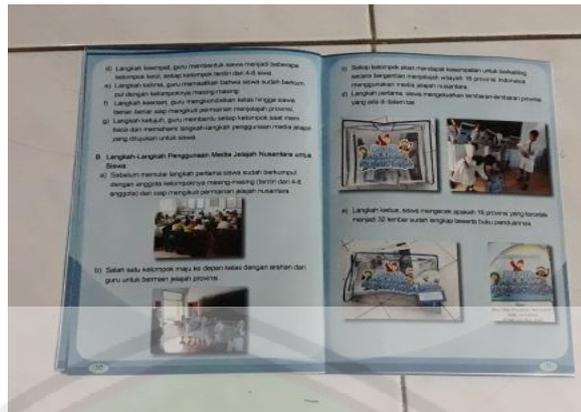


Gambar 4.9
Langkah – Langkah
Penggunaan Media Untuk Guru

h) Langkah – Langkah Penggunaan Media Jelajah Nusantara Untuk Siswa

Selain penjelasan mengenai langkah – langkah penggunaan media untuk guru. Buku panduan ini juga memaparkan bagaimana langkah - langkah penggunaan media yang harus diterapkan oleh siswa selama bermain media jelajah nusantara.

Tujuan dari langkah – langkah ini adalah agar siswa mengetahui bagaimana aturan bermain media jelajah nusantara. Siswa dapat membaca dan memahami langkah ini dengan teman kelompoknya sebelum memulai permainan.



Gambar 4.10
Langkah – Langkah
Penggunaan Media Untuk Siswa

3. Media Jelajah Nusantara

Media Jelajah Nusantara adalah media yang berfungsi sebagai alat penunjang pada buku tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Media ini membahas tentang kebudayaan dan hasil bumi 16 Provinsi di Indonesia.

Media ini terdiri dari 17 lembar, 1 lembar berupa cover dan 16 lembar lainnya berupa pembahasan 16 provinsi. Provinsi yang dibahas dalam media ini berjumlah 16 yaitu Provinsi Papua, Maluku, Gorontalo, Sulawesi Selatan, Kalimantan Selatan, Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Jawa Timur, Jawa Barat, Banten, Bali, Jakarta, Yogyakarta, Jambi, Riau.

Pada setiap provinsi terbagi menjadi 2 lembar media. Lembar pertama berisi tentang kebudayaan masing-masing provinsi yaitu mengenai rumah adat, tarian daerah, makanan khas dan masjid yang terkenal. Pada lembar kedua berisi tentang hasil bumi masing-masing provinsi disertai dengan pekerjaan yang sesuai dengan hasil

buminya. Pada setiap lembar media terdapat kancing di sisi kiri dan kanan, atas dan bawah. Kancing pada setiap lembar media berfungsi sebagai penyambung antara lembar satu dengan lembar media lainnya, sehingga media jelajah nusantara bisa dibentuk melingkar.

a) Cover Media Jelajah Nusantara



Gambar 4.11
Cover Media Tampak Depan



Gambar 4.12
Cover Media Tampak Belakang

b) Media Jelajah Nusantara



Gambar 4.13
Ciri Khas Kebudayaan Provinsi



Gambar 4.14
Hasil Bumi Provinsi



4.15 Media Jelajah Nusantara Setelah Disusun Melingkar

2. Validasi Produk

Validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti kepada validator ahli dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2018 – 12 Maret 2019. Data validasi produk pengembangan yang berupa media jelajah nusantara untuk mata pelajaran IPS pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama penilaian media jelajah nusantara diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) sebagai ahli materi. Tahap kedua penilaian media jelajah nusantara diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) sebagai ahli desain. Tahap ketiga penilaian media jelajah nusantara diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh guru bidang studi IPS kelas IV sebagai ahli pembelajaran. Tahap keempat penilaian media jelajah nusantara diperoleh dari hasil uji coba media yang dilakukan oleh siswa kelas IV yang berjumlah 37 siswa.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala likert. Sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator dan subyek uji coba atau siswa.

Untuk angket validator ahli dan siswa adalah sebagai berikut⁶⁸

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran

No	Butir Pernyataan	Skala Penialain			
		1	2	3	4

Keterangan:

- 1: Sangat Setuju
- 2: Setuju
- 3: Tidak Setuju
- 4: Sangat Tidak Setuju

Setelah data angket dikonversi ke dalam data berupa nilai berdasarkan tabel tersebut, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor berupa hasil prosentase. Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori keefektifan sebagai berikut⁶⁹

Tabel 4.2
Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Tingkat Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Layak/Tidak revisi

⁶⁸ Hamid Darmadi, *op.cit*, hlm. 106

⁶⁹ Anas Sudijono, *op.cit*, hlm. 43.

$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Cukup layak/Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Kurang layak/Revisi sebagian
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Tidak layak/revisi

a. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi yaitu berupa media jelajah nusantara untuk mata pelajaran IPS pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” yang diajukan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.3, 4.5.

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media Jelajah Nusantara Oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan	Ket
1.	Kesesuaian media pembelajaran dan buku panduan dengan kurikulum	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian media	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi

	pembelajaran dengan indikator						
4.	Kesesuaian media jelajah nusantara dengan materi	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
5.	Pemilihan kata dalam materi media jelajah nusantara dengan tingkat kemampuan siswa	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
6.	Buku panduan untuk siswa membantu dalam meningkatkan pemahaman	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
7.	Gaya bahasa yang digunakan dalam buku panduan mudah dipahami	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
8.	Uraian materi disertai gambar sesuai dan memudahkan siswa untuk memahami pesan yang disampaikan	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
9.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi

	materi pelajaran						
10.	Kesesuaian isi gambar dengan materi hasil bumi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi pada 16 Provinsi di Indonesia serta ciri khas masing-masing Provinsi	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
11.	Penggunaan gambar dapat menambah memudahkan siswa dalam memahami materi	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
	Jumlah	41	44	93	Valid	Layak	Tidak Revisi

2. Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validator oleh ahli materi, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase tingkat kevalidan sebagai berikut⁷⁰:

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

$$P = \frac{41}{44} \times 100 \%$$

$$= 93$$

⁷⁰ Risalatu Sa'baniyah, op.cit., hlm. 49.

Keterangan:

P = Prosentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Berdasarkan perhitungan diatas maka penelitian yang dilakukan oleh ahli materi mencapai 93%. Apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk pengembangan berupa media jelajah nusantara termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

3. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif diambil dari kritik dan saran dalam pernyataan terbuka yang berhubungan dengan media jelajah nusantara dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kritik dan Saran Media Pembelajaran
Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Luthfia Fathi Pusposari, M.E	Kesesuaian Materi antar Provinsi, rumah adat, tarian, makanan, masjid/kebudayaan. Sesuaikan penggunaan kata terhadap karakteristik siswa.

Berdasarkan data yang terkumpul baik data kualitatif maupun kuantitatif dari ahli materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa media jelajah nusantara tidak diperlukan revisi.

b. Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain yaitu berupa media jelajah nusantara untuk mata pelajaran IPS pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” yang diajukan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.5, 4.6.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Media Jelajah Nusantara Oleh Ahli Desain

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan	Ket
1.	Kemenarikan model desain cover pada media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
2.	Kemenarikan desain media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian warna dan tulisan pada media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
4.	Ketepatan penempatan gambar pada setiap lembar media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf pada media	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi

	media jelajah nusantara						
6.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
7.	Ketetapan pemilihan ukuran kertas media jelajah nusantara dengan karakteristik siswa	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
8.	Kekuatan media media jelajah nusantara untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
9.	Kemenarikan desain sampul buku panduan media media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
10.	Kemenarikan desain halaman buku panduan media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
11.	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi,	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi

	dan pengetikan materi pada buku panduan media jelajah nusantara						
12.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain buku panduan media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Valid	Tidak Revisi
13.	Ketepatan pemilihan gambar pada buku panduan media jelajah nusantara dengan materi hasil bumi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi pada 16 Provinsi di Indonesia beserta ciri khas daerah masing-masing Provinsi	4	4	100	Valid	Valid	Tidak Revisi
14.	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan pada buku panduan media jelajah nusantara	4	4	100	Valid	Valid	Tidak Revisi
15.	Kemenarikan desain secara keseluruhan mampu meningkatkan	4	4	100	Valid	Valid	Tidak Revisi

	minat siswa untuk membaca						
	Jumlah	60	60	100	Valid	Layak	Tidak Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validator oleh ahli desain, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase tingkat kevalidan sebagai berikut⁷¹:

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

$$P = \frac{60}{60} \times 100 \%$$

$$= 100$$

Keterangan:

P = Prosentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Berdasarkan perhitungan diatas maka penelitian yang dilakukan oleh ahli materi mencapai 100%. Apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk pengembangan berupa media jelajah nusantara termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

3) Data Kualitatif

⁷¹ *Ibid.*,

Adapun data kualitatif diambil dari kritik dan saran dalam pernyataan terbuka yang berhubungan dengan media jelajah nusantara dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Kritik dan Saran Media Pembelajaran
Hasil Validasi Oleh Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Cover buku panduan tidak perlu diberi NIM dan Jurusan. • Pada halaman terakhir buku panduan diberi profil pengembang. • Media Pengembangan ditambahkan cover. • Sebaiknya buku panduan terdiri dari beberapa lembar dan disertai foto media jelajah nusantara. • Langkah-langkah buku panduan media harus dibedakan antara untuk guru dan siswa.

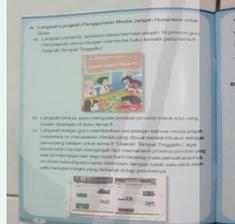
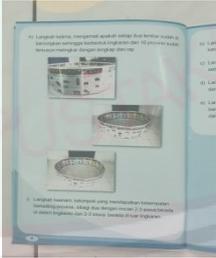
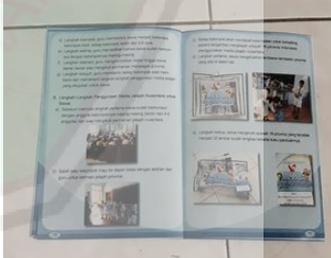
Berdasarkan tabel 4.6, terdapat kritikan yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang harus direvisi sebagai bahan untuk melengkapi dan menyempurnakan media pembelajaran.

4) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Revisi Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Ahli Desain

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
----	--------------------	----------------	----------------

1.	Cover buku panduan tidak perlu diberi NIM dan Jurusan		
2.	Pada halaman terakhir buku panduan diberi profil pengembang	-	
3.	Media Pengembangan ditambahkan cover	-	
4.	Langkah penggunaan media untuk guru.	-	
5.	Langkah penggunaan media untuk siswa ditambahkan simulator.		

Semua data dari hasil review, penilaian dan saran kritik dengan ahli desain dijadikan sebagai dasar untuk merivisi untuk menyempurnakan desain pada produk pengembangan berupa media

jelajah nusantara sebelum diuji cobakan kepada subyek uji coba yaitu siswa kelas IV.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran yaitu berupa media jelajah nusantara untuk mata pelajaran IPS pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” yang diajukan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.8, 4.9.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Validasi Media Jelajah Nusantara Oleh Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan	Ket
1.	Media jelajah nusantara membantu anda dalam meningkatkan pemahaman siswa	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
2.	Relevansi media jelajah nusantara dengan pembelajaran yang menyenangkan	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
4.	Kejelasan	4	4	100	Valid	Layak	Tidak

	paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media jelajah nusantara						Revisi
5.	Kegiatan permainan media jelajah nusantara sesuai dengan lingkungan siswa	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media jelajah nusantara dan buku panduan	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
7.	Ketetapan ukuran kertas media jelajah nusantara sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
8.	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
9.	Media jelajah nusantara ini dapat membuat siswa aktif di kelas	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi

10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media jelajah nusantara	3	4	75	Cukup Valid	Cukup Layak	Tidak Revisi
11.	Isi dan gambar pada media jelajah nusantara sesuai dengan materi	4	4	100	Valid	Layak	Tidak Revisi
12.	Media jelajah nusantara merupakan media yang menarik sebagai penunjang belajar mata pelajaran IPS khususnya pada materi di tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”	4	4	100	Valid	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		43	48	100	Valid	Layak	Tidak Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validator oleh ahli pembelajaran, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji

adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase tingkat kevalidan sebagai berikut⁷²:

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

$$P = \frac{43}{48} \times 100 \%$$

$$= 89$$

Keterangan:

P = Prosentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Berdasarkan perhitungan diatas maka penelitian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran mencapai 89%. Apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan berupa media jelajah nusantara termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

3) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif diambil dari kritik dan saran dalam pernyataan terbuka yang berhubungan dengan media jelajah nusantara dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9
Kritik dan Saran Media Pembelajaran
Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
----------------	------------------

⁷² *Ibid.*,

Maria Ulfa, S.Pd	Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu siswa kelas IV dalam memahami pelajaran mengenai Provinsi yang ada di Indonesia.
------------------	--

Berdasarkan data yang terkumpul baik data kualitatif maupun kuantitatif dari ahli materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa media jelajah nusantara tidak diperlukan revisi.

B. Kemenarikan Media Pembelajaran

Kemenarikan media pembelajaran berupa media jelajah nusantara diambil dari hasil instrumen angket yang diberikan kepada subyek uji coba yaitu siswa. Adapaun kualifikasi tingkat kemenarikan media adalah sebagai berikut⁷³:

Tabel 4.10
Kriteria Penskoran

No	Butir Pernyataan	Skala Penialain			
		1	2	3	4

Keterangan:

- 1 : Sangat Setuju
- 2 : Setuju
- 3 : Tidak Setuju
- 4 : Sangat Tidak Setuju

⁷³ Anas Sudijono, *op.cit*, hlm. 43.

Setelah data angket dikonversi ke dalam data berupa nilai berdasarkan tabel tersebut, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor berupa hasil prosentase. Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori keefektifan sebagai berikut⁷⁴

Tabel 4.11
Kualifikasi Tingkat Kemenarikan

Tingkat Presentase (%)	Tingkat Kemenarikan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Menarik
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Cukup Menarik
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Kurang Menarik
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Tidak Menarik

Tabel 4.12
Hasil Penilaian Uji Coba Produk Terhadap
Media Jelajah Nusantara Oleh Siswa Kelas IV

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)	Tingkat Kemenarikan
1.	Kemenarikan tampilan Media Jelajah Nusantara	143	148	96	Menarik

⁷⁴ Anas Sudijono, *op.cit*, hlm. 43.

2.	Bahasa dalam Media Jelajah Nusantara mudah dipahami	126	148	85	Menarik
3.	Media Jelajah Nusantara meningkatkan semangat belajar	137	148	92	Menarik
4.	Materi yang disajikan lebih mudah dipahami	129	148	87	Menarik
5.	Media ini memudahkan siswa dalam belajar	136	148	91	Menarik
6.	Kejelasan dan kemenarikan tampilan gambar media	138	148	93	Menarik
7.	Kemenarikan tampilan warna pada media pembelajaran ini	135	148	91	Menarik

	menumbuhkan minat belajar				
8.	Kejelasan tulisan yang digunakan pada media	135	148	91	Menarik
9.	Aturan permainan Media Jelajah Nusantara ini mudah dipahami	137	148	94	Menarik
10.	Media Jelajah Nusantara ini mudah dimainkan	133	148	89	Menarik
11.	Penggunaan Media Jelajah Nusantara membuat siswa senang belajar	134	148	90	Menarik
		1483	1628	99,9	Menarik

a) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba produk pada tabel 4.11, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji

adalah menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{99,9}{100} \times 100\% \\
 &= 99
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Prosentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil dari uji coba produk mencapai 99. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan, maka menunjukkan bahwa hasil uji coba media jelajah nusantara terhadap kelas IV termasuk dalam kriteria menarik.

C. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

Berikut ini adalah hasil penilaian *test before treatment* dan *test after treatment* yang diambil dari perbandingan antara siswa kelas IV sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media jelajah nusantara.

Tabel 4.13
Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	<i>Test before treatment</i>	<i>Test after treatment</i>

		<i>(Pretest)</i>	<i>(Posttest)</i>
1.	Angga Pranadita	66	90
2.	Annas Ramadhani	65	89
3.	Gading Pandhu Wibowo	66	87
4.	Citra Ceresa Keylola	64	86
5.	Leli Widya Putri	68	89
6.	Ahmad Demian Akbar	65	87
7.	Aidan Arya Putra	69	90
8.	Ailsya Amanda Putri	66	91
9.	Aisa Nurul Ilmi	69	88
10.	Akbar Ivana Wijaya	65	92
11.	Attar Syah Reza	66	86
12.	Aulia Arum Nisa	68	90
13.	Camelia Ahmad	65	92
14.	Diah Bunga Andari	67	86
15.	Dini Septiana	70	90

16.	Ferdiand Alfiansyah	64	92
17.	Fina Marsa Salsabila	64	85
18.	Kayla Hanna Farah	64	91
19.	Marfel Syahru Azka	68	90
20.	Maya Puspita Sari	55	90
21.	Moch. Vano Putra	65	84
22.	Moh. Iqbal M	68	88
23.	Muri Wildan Nur	65	92
24.	Obala Dzaky Wahyu	67	92
25.	Oktaviana Rara	64	86
26.	Raysa Asabrina	68	92
27.	Rizaul Mustofa	65	89
28.	Rosela Ayu Pramesti	69	91
29.	Satrio Yulianto	71	94
30.	Shalwa Nita Seadi	64	87
31.	Siti Aisyah	69	91

32.	Syahadah Fatimah	63	85
33.	Wilda Sarastika	63	89
34.	Nayla Aqsha	68	92
35.	Devim Putra Pratama	66	84
36.	Ananda Qoirul Akbar	65	83
37.	Richardo Paskalis	63	86
	Jumlah	2473	3281
	Rata-rata	66,8	88,6

Pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa dengan mencari hasil *test before treatmen (pre-test)* dan *after treatmen (post-test)* menggunakan rumus:

$$mean = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mean : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai *pre-test* atau *post-test*

N : Jumlah sampel

Berdasarkan perhitungan rata-rata dengan menggunakan rumus diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 66,8 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 88,6.

Rata-rata nilai siswa kelas IV dapat dilihat berdasarkan jumlah rata-rata *post-test* yaitu mencapai 88,6 lebih besar dibandingkan dengan nilai *pre-test* yang cenderung lebih rendah yaitu mencapai 66,8. Dengan membandingkan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dapat menunjukkan pemahaman yang signifikan sebanyak 21,8. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media jelajah nusantara. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media jelajah nusantara secara efektif mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya pada mata pelajaran IPS, sehingga berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

Adapun nilai *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dianalisis melalui uji t-test (uji T). Teknik analisis data ini menggunakan *dependent sample* atau *paired sample t-test* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada siswa sebagai subyek ujicoba pengguna. Indikator ada tidaknya pengaruh dari penelitian ini yaitu apabila terjadi perbedaan antara pemahaman kognitif siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan data yang ada, maka akan dilakukan perhitungan terkait dengan media pembelajaran yang dikembangkan apakah dapat

meningkatkan pemahaman kognitif siswa atau tidak. Berikut ini langkah-langkah perhitungan menggunakan rumus uji-t.

Langkah 1 : membuat Ha dan Ho dalam bentuk kalimat

Ha: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media jelajah nusantara

Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media jelajah nusantara

Langkah 2 : mencari T_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

dan db = N-1 = 37-1

Langkah 3 : menentukan kriteria uji-t

- Jika nilai T_{hitung} lebih kecil daripada T_{tabel} maka signifikan artinya Ho diterima dan Ha ditolak.
- Jika nilai T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} maka signifikan artinya Ho ditolak dan Ha diterima.

Langkah 4 : menentukan hasil statistik pada *pre-test* dan *post-test* dengan rumus uji-t.

Tabel 4.14

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan *Pre-test* dan *Post-test*

Nomor Responden	Nilai		$(X_2 - X_1)$	D^2
	Pre-test	Post-test		
1	66	90	24	576

2	65	89	24	576
3	66	87	21	441
4	64	86	22	484
5	68	89	21	441
6	65	87	22	484
7	69	90	21	441
8	66	91	25	625
9	69	88	19	361
10	65	92	27	729
11	66	86	20	400
12	68	90	22	484
13	65	92	27	729
14	67	86	19	361
15	70	90	20	400
16	64	92	28	784
17	64	85	21	441

18	64	91	27	729
19	68	90	22	484
20	55	90	35	1225
21	65	84	19	361
22	68	88	20	400
23	65	92	27	729
24	67	92	25	625
25	64	86	22	484
26	68	92	24	576
27	65	89	24	576
28	69	91	22	484
29	71	94	23	529
30	64	87	23	529
31	69	91	22	484
32	63	85	22	484
33	63	89	26	676

B	34	68	92	24	576
e	35	66	84	18	324
r	36	65	83	18	324
i	37	63	86	23	529
k					
u	Jumlah	66,8	88,6	849	19885
t					

adalah hasil pre-test dan post-test dengan rumus uji-t:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} & Md &= \frac{\sum Md}{N} \\
 &= \frac{22,94}{\sqrt{\frac{19885}{37(37-1)}}} & &= \frac{849}{37} \\
 &= \frac{22,94}{\sqrt{\frac{19885}{1332}}} & &= 22,94 \\
 &= \frac{22,94}{\sqrt{14,92}} \\
 &= \frac{22,94}{3,86} \\
 &= 5,94
 \end{aligned}$$

Langkah 5 : membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$T_{tabel} = t_a : t_b$$

$$\begin{aligned}
 db &= N-1 \\
 &= 37-1 \\
 &= 36
 \end{aligned}$$

Pada tabel = $t_{0,05} : 36 = 2,028$

Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$

$t_{hitung} (5,94) > t_{tabel} (2,028)$

Dengan demikian, hasilnya adalah signifikan sehingga H_a diterima.

Langkah 6 : adalah kesimpulan

Hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 5,94$ $t_{tabel} = 2,028$. Dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media jelajah nusantara. Dari rata-rata hasil pre-test dapat diketahui bahwa $X_1 = 66,8$ dan hasil post-tes yaitu $X_2 = 88,6$ maka menunjukkan bahwa hasil post-test mengalami peningkatan sebesar 21,8.

Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sudah menggunakan produk yang sudah dikembangkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media Jelajah Nusantara yang telah diterapkan mampu memperkuat daya ingat terhadap gambar dan materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen terhadap materi pelajaran IPS di tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Media Jelajah Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas IV SD/MI

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah Media Jelajah Nusantara sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk bahan ajar dan penunjang bagi guru dan siswa SD/MI kelas IV sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS khususnya pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Jelajah Nusantara pada mata pelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” pada dasarnya berlandaskan pada permasalahan yang terjadi di sekolah, yaitu belum adanya media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berupa media jelajah. Selain itu permasalahan yang terjadi kepada siswa yaitu kurangnya minat belajar jika hanya menggunakan buku saja tanpa adanya media pembelajaran lain yang mendukungnya, sehingga untuk materi mata pelajaran IPS yang diharuskan untuk menghafal mereka kesulitan.

Bentuk akhir dari produk pengembangan media pembelajaran adalah media jelajah nusantara untuk kelas IV SD/MI mata pelajaran IPS semester 2. Adanya produk pengembangan media pembelajaran berupa

media jelajah nusantara ini bertujuan untuk memenuhi ketersediaan media pembelajaran di SD/MI sesuai dengan kurikulum 2013 revisi tahun 2017 sebagai bahan ajar/penunjang mata pelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” yang dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat pada pembelajaran tematik di SD/MI dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti merupakan media pertama yang dibuat dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang disusun melingkar sebagai bahan untuk tempat jelajahan beberapa provinsi bagi siswa. Media Jelajah Nusantara dibuat dengan maksud untuk memenuhi ketersediaan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada sehingga dapat meningkatkan semangat, motivasi dan kemenarikan siswa SD/MI kelas 4 pada pembelajaran mata pelajaran IPS pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran ditempuh melalui beberapa tahapan berdasarkan pengembangan Borg & Gall yang diringkas, diantaranya yaitu:⁷⁵

- a. Tahap pra pengembangan dengan mencari adanya potensi dan masalah yang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan informasi.
- b. Tahap pengembangan dengan mendesain produk pengembangan.

⁷⁵ Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 298-302, 301-311.

- c. Tahap validasi produk dengan memvalidasi produk pengembangan kepada para tenaga ahli, yaitu ahli materi, ahli desain produk, ahli pembelajaran.
- d. Tahap perbaikan dengan memperbaiki produk pengembangan sesuai penilaian para tenaga ahli sehingga menjadi media yang sempurna dan layak digunakan.
- e. Tahap uji coba pemakaian dengan menerapkan produk pengembangan kepada sasaran uji coba untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk pengembangan.

Setelah memenuhi prosedur pengembangan media pembelajaran tersebut, maka dihasilkan media pembelajaran berupa media jelajah nusantara yang valid dan layak untuk digunakan. Media ini sudah dianggap layak karena telah memenuhi standart kelayakan media yaitu:⁷⁶

- a. Kelayakan praktis, dalam praktek pemilihan media sering dilakukan atas dasar praktis yaitu: pertama familiaritas dengan jenis media, kedua ketersediaan media setempat, ketiga ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, keempat ketersediaan sarana dan pendukung.
- b. Kelayakan teknis, pemilihan harus memenuhi persyaratan kualitatif (kualitas) atau dapat tidaknya media merangsang dan mendukung

⁷⁶ Nunu Mahmud, *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, UIN Suska Riau. No. 1. Vol. 37. Juni 2012.

proses belajar siswa. Ada dua macam kualitas yang dipertimbangkan yaitu:

- 1) Kualitas pesan (kurikulum), dinilai menurut; pertama relevansi dengan tujuan/ sasaran belajar, kedua kejelasan struktur pengajaran, ketiga kemudahan untuk dicerna/dipahami dan keempat sistematika yang logis.
- 2) Kualitas visual, yaitu mengikuti prinsip-prinsip visualisasi, prinsip ini menjadi dasar desain atau layout visual. Lay out visual meliputi:
 - a) Keindahan : Menarik, membangkitkan motivasi.
 - b) Kesederhanaan : Sederhana, jelas, terbaca.
 - c) Penonjolan : Penekanan pada hal yang penting.
 - d) Kebulatan : Kesatuan konseptual yang bulat.
 - e) Keseimbangan : Seimbang dan harmonis.

B. Analisis Tingkat Kelayakan Media Jelajah Nusantara

Tingkat kelayakan media dapat dilihat berdasarkan hasil validasi melalui para ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi media dilakukan sebelum diuji cobakan kepada siswa. Adapun tahap validasi media adalah sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Validasi Para Ahli

a. Validasi Ahli Materi

Media jelajah nusantara divalidasi oleh ahli materi yang memang ahli dalam bidang IPS. Untuk validasi ahli materi peneliti memilih dosen P.IPS dari fakultas FITK yaitu ibu Luthfia Fathi Pusposari, M.E.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh hasil prosentase mencapai 93%. Prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan ($93\% < \text{skor} \leq 100\%$). Media jelajah nusantara untuk mata pelajaran IPS kelas IV SD/MI menurut ahli materi sudah valid atau layak digunakan karena sudah sesuai antara materi dengan Kompetensi Dasar dalam buku tematik.

Begitu juga dengan materi mengenai kebudayaan dan hasil bumi di setiap 16 Provinsi di Indonesia sudah memadai sebagai media pembelajaran SD/MI. Media pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator, pemilihan kata dalam materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran, isi gambar dengan materi kebudayaan dan hasil bumi beserta pekerjaannya pada tiap 16 Provinsi Indonesia sudah sesuai, penggunaan gambar memudahkan dalam memahami materi, serta adanya buku panduan penggunaan media membantu siswa untuk menggunakan dan menyusun media jelajah nusantara, gaya bahasa yang digunakan dalam buku panduan juga mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian akan memotivasi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Validasi Ahli Desain

Validasi desain media jelajah nusantara dilakukan oleh ahli desain yang memang ahli dalam bidang desain produk pengembangan. Untuk

validasi ahli desain peneliti memilih dosen PBA dari fakultas FITK yaitu bapak Ahmad Makki Hassan, M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase mencapai 100%. Prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan (100% = skor = 100%). Penilaian ahli desain tersebut dilihat dari beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut yaitu kemenarikan model desain cover pada media jelajah nusantara, kemenarikan desain media jelajah nusantara, kesesuaian warna dan tulisan pada media jelajah nusantara, ketepatan penempatan gambar pada setiap lembar media jelajah nusantara, kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf pada media jelajah nusantara, kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media jelajah nusantara, ketetapan pemilihan ukuran kertas media jelajah nusantara dengan karakteristik siswa, kekuatan media jelajah nusantara untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar, kemenarikan desain sampul dan halaman buku panduan media jelajah nusantara, kemenarikan desain secara keseluruhan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran ini dikatakan layak atau valid dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS karena

pengembangan media ini dirasa sudah memenuhi kriteria pemilihan media. Berikut ini kriteria pemilihan media pembelajaran:⁷⁷

- 1) Pertama, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Kedua, apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya.
- 3) Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang berada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (portable).
- 4) Keempat, efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal mungkin lebih murah dibanding dengan media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.

Berdasarkan uraian diatas, media jelajah nusantara adalah media yang layak digunakan untuk pembelajaran IPS, media ini merupakan media visual atau bisa disebut juga dengan media grafis yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber penerima pesan, serta menarik

⁷⁷ Rustika Candra. *Skripsi Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. (Malang : UIN Malang, 2016). hlm. 20.

perhatian, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digrafiskan.⁷⁸

Media Jelajah Nusantara menjelaskan mengenai ciri khas kebudayaan yang ada pada masing-masing 16 Provinsi di Indonesia disertai hasil bumi dan pekerjaannya. Dalam media ini dilengkapi dengan gambar mengenai ciri khas kebudayaan seperti rumah adat, tarian daerah, makanan khas dan masjid terbesar, selain itu untuk pembahasan materi hasil bumi juga diterangkan secara detail dan lengkap tidak tertinggal juga gambarnya, hal tersebut memperluas wawasan sehingga siswa menjadi tahu seperti apa bentuk kebudayaan dan hasil bumi tiap 16 provinsi.

Media ini dibuat dengan memperhatikan karakteristik siswa yang berkenaan dengan kemampuan awal yakni kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik siswa memiliki arti yang cukup penting dalam interaksi belajar mengajar, dengan memperhatikan karakteristik siswa akan mudah memilih, menentukan metode dan media yang lebih tepat sehingga akan terjadi proses interaksi secara optimal.⁷⁹ Jika melihat karakteristik siswa yang seperti itu, maka media jelajah nusantara adalah media yang pas dan tepat digunakan untuk siswa SD/MI kelas IV. Dengan bentuk yang bisa

⁷⁸ Arief Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 28.

⁷⁹ Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm. 178.

disusun melingkar disertai gambar dan penjelasan ciri khas kebudayaan dan hasil bumi 16 provinsi akan menarik perhatian, menumbuhkan minat dan mendorong motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian validasi media jelajah nusantara selanjutnya dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen ibu Maria Ulfa, S.Pd. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase mencapai 89%. Prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan ($89\% < \text{skor} \leq 100\%$). Menurut ahli pembelajaran media jelajah nusantara sudah sesuai dengan kurikulum 2013 revisi tahun 2017, media ini sesuai dengan materi yang ada pada buku tematik, isi dan gambar dalam media membantu siswa aktif waktu pembelajaran apalagi ukuran huruf dan bahasa yang tepat membuat siswa semakin mudah memahami materinya. Selain itu media ini disertai buku panduan yang berfungsi untuk memberitahu bagaimana langkah-langkah bagi guru dan siswa ketika menggunakan dan menyusun media jelajah nusantara.

Sebelum media jelajah nusantara ini dikembangkan, peneliti mewawancarai wali kelas IV bahwa pembelajaran IPS di kelas selama ini hanya menggunakan buku tematik tanpa ada media pembelajaran

yang lain.⁸⁰ Hal tersebut kurang mendorong daya ingat siswa terhadap materi IPS terutama mengenai ciri khas kebudayaan. Dengan adanya media jelajah nusantara yang lengkap dengan gambar ciri khas kebudayaan 16 Provinsi dan hasil bumi disertai pekerjaannya maka sangat membantu siswa untuk mengingat kebudayaan daerah, mereka dapat mengingat secara detail bagaimana bentuk rumah adat dan tarian daerah, makanan khas dan masjid terkenal serta bentuk dari hasil bumi pada setiap masing-masing 16 provinsi.

Menurut wali kelas IV sebagai ahli pembelajaran, media ini sangat menarik perhatian siswa. Dengan menyusun media jelajah nusantara bersama kelompoknya, siswa lebih bersemangat saat pembelajaran. Apalagi gambar dan penjelasan dalam media yang bagus dan sesuai materi buku tematik menjadikan siswa mudah mengingat materi tersebut yang sangat berkaitan dengan buku tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

C. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Jelajah Nusantara

Kemenarikan media jelajah nusantara diketahui dengan menganalisis angket yang sudah diberikan kepada siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01 yang berjumlah 37 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan angket secara keseluruhan diperoleh prosentase sebesar 99%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam kategori menarik terhadap pembelajaran IPS bagi siswa. Terbukti sebelum siswa melakukan uji coba

⁸⁰ Hasil wawancara wali kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen pada bulan desember 2018.

menggunakan media jelajah nusantara, mereka sangat antusias dengan rasa ingin tau yang tinggi seperti apa media yang akan digunakan nanti. Keantusiasan siswa tersebut dapat digunakan peneliti untuk mengondisikan kelas sebelum memulai menggunakan media jelajah nusantara dalam pembelajaran IPS.

Adapun hasil penilaian uji coba produk pada setiap komponen dapat dipaparkan sebagai berikut; tampilan media jelajah nusantara sangat menarik dengan memperoleh prosentase sebesar 96%, bahas dalam media jelajah nusantara mudah dipahami memperoleh prosentase sebesar 85%, media jelajah nusantara memberikan semangat untuk belajar memperoleh prosentase sebesar 92%, materi yang disajikan lebih mudah dipahami oleh siswa memperoleh prosentase sebesar 87%, media ini memudahkan siswa dalam belajar memperoleh prosentase sebesar 91%, tampilan gambar yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik memperoleh prosentase sebesar 93%, tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik dan menumbuhkan minat belajar untuk siswa memperoleh prosentase sebesar 91%, tampilan tulisan yang digunakan pada media jelajah nusantara ini jelas dan mudah untuk dibaca memperoleh prosentase sebesar 91%, aturan permainan jelajah nusantara ini mudah dipahami memperoleh prosentase sebesar 94%, media jelajah nusantara ini mudah dimainkan memperoleh prosentase sebesar 89%, siswa sangat senang belajar menggunakan media jelajah nusantara ini memperoleh prosentase sebesar 90%. Dengan menjumlah prosentase setiap komponen dapat mengetahui seberapa menarik

media jelajah nusantara dan jumlah prosentasenya diperoleh sebesar 99,9 %. Angka tersebut telah menunjukkan bahwa media ini sangat menarik dan layak digunakan bagi siswa dalam pembelajaran IPS di tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Dapat disimpulkan bahwa media jelajah nusantara telah menerapkan fungsinya sebagai fungsi manipulatif yaitu media yang dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu yakni kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya⁸¹. Sehingga dengan adanya media ini yang memiliki fungsi manipulatif, saat pembelajaran berlangsung siswa menjadi antusias, menumbuhkan semangat belajar dan memudahkan siswa dalam menghafal gambar beserta penjelasannya mengenai ciri khas kebudayaan dan hasil bumi pada setiap 16 Provinsi di Indonesia.

Selain itu media ini dibuat sedemikian menarik karena disesuaikan dengan karakteristik siswa SD kelas IV secara kognitif yaitu selalu ingin belajar hal-hal baru, dapat memahami seluruh gambar yang ada, selali ingin tahu, mudah mengingat dan mengetahui konsep yang benar dan salah.⁸² Apabila dipaparkan secara lengkap media jelajah nusantara merupakan media pertama yang pernah ada dalam pembelajaran sasaran uji coba yaitu siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01. Media jelajah nusantara adalah media yang

⁸¹ Yuhdi Munadi, *op. cit.*, hlm. 48.

⁸² Sunarto, Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 18.

unik dan menarik terbukti dengan keantusiasan siswa sebelum memulai menggunakan media ini, siswa sangat ingin tahu seperti apa media ini dan bagaimana cara penggunaannya. Setelah peneliti mengujikan media ini ternyata siswa mudah mengingat gambar dan materi yang ada di dalamnya. Hal ini dapat diketahui peneliti saat bertanya dan melakukan review setelah selesai bermain media jelajah nusantara. Selain secara kognitif, peneliti juga memerhatikan karakteristik siswa SD kelas IV secara sosial yaitu lebih mengutamakan teman-teman sebaya dalam kelompoknya, pengaruh kelompok yang sangat kuat.⁸³ Berdasarkan karakteristik secara sosial penggunaan media jelajah nusantara telah memenuhinya. Karena media jelajah nusantara terdiri dari beberapa lembar kertas yang berukuran A3+ yang harus disusun dan dirangkai siswa bersama kelompoknya menjadi melingkar. Hal ini secara otomatis mengharuskan siswa bekerja sama dengan kelompoknya, pengaruh kelompok belajar sangatlah kuat dikarenakan memengaruhi cara belajar siswa. Biasanya siswa lebih mudah memahami dan mengartikan sesuatu yang berkaitan dengan pelajaran di kelas jika belajar bersama temannya. Pada akhirnya dapat diambil kesimpulan bahwa belajar kelompok berperan aktif dalam pemahaman belajar siswa. Berdasarkan karakteristik siswa secara kognitif dan sosial, media jelajah nusantara sudah sesuai dan memenuhi syaratnya. Dikarenakan media jelajah nusantara adalah yang sangat menarik dilihat dari bentuknya yang unik dan cara bermainnya.

⁸³ Sunarto, Agung Hartono, *op. cit.*, hlm. 19.

Aturan bermainnya yaitu harus dibentuk melingkar, tanpa adanya kelompok siswa akan kesulitan menyusun media. Media ini juga membuat suasana yang baru, menyajikan gambar yang kongkrit dan menghadirkan bentuk asli kedalam gambar disertai dengan keterangan yang lengkap mengenai ciri khas kebudayaan dan hasil bumi setiap provinsi, dengan demikian membuat siswa seakan akan berkeliling ke berbagai daerah Provinsi di Indonesia. Jadi media jelajah nusantara dapat dikatakan sebagai media yang menarik bagi pembelajaran siswa karena menyajikan suasana belajar yang baru yaitu penyusunan media harus bersama kelompok sehingga menjadi bentuk lingkaran, siswa bermain jelajah provinsi dan dapat melihat secara langsung seperti apa gambar dan keterangan lengkap mengenai ciri khas kebudayaan dan hasil bumi pada 16 Provinsi Indonesia. Kemenarikan yang sedemikian rupa dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya karena belajar bersama kelompok dan media yang digunakan berbentuk unik dan menarik.

D. Analisis Tingkat Keefektifan Media Jelajah Nusantara

Media jelajah nusantara sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS kelas IV SD tentunya lebih efektif dari pada pembelajaran yang hanya menggunakan buku pelajaran tanpa media pembelajaran yang lain. Dikarenakan media jelajah nusantara termasuk kedalam media visual yang berfungsi secara khusus untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menampilkan gambar yang mungkin akan cepat dilupakan apabila tidak disajikan. Media jelajah nusantara dapat membuat siswa secara cepat menghafal gambar mengenai ciri khas kebudayaan seperti bagaimana bentuk

dari rumah adat, tarian daerah, makanan khas dan masjid terkenal serta hasil bumi pada tiap 16 provinsi, selain itu paparan materi yang terdapat dalam media membantu siswa memperluas wawasan dan mengingat poin-poin yang penting didalamnya karena materi yang tersaji diberikan secara detail namun ringkas. Media jelajah nusantara dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa menghafal gambar dan memahami ciri khas kebudayaan dan hasil bumi pada setiap 16 Provinsi di Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektifitas produk pengembangan dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap *pre-test* dan *post-test* melalui uji t yang telah dilaksanakan kepada sasaran uji coba yaitu siswa kelas IV SD Cepokomulyo 01 Kepanjen yang berjumlah 37 siswa. Sebelum produk di uji cobakan, setiap siswa melakukan tahap *pre-test* untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan siswa terhadap materi pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” yang menjelaskan mengenai ciri khas kebudayaan provinsi dan hasil buminya. Setelah melakukan tahap *pre-test* siswa mempraktikkan media jelajah nusantara dalam pembelajaran IPS di kelas sebagai uji coba produk. Selanjutnya siswa melakukan tahap *post-test* setelah mempraktikkan media jelajah nusantara untuk mengetahui seberapa banyak pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan di dalam media tersebut.

Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,8 dan nilai *post-test*

sebesar 88,6. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih baik dari nilai *pre-test*.

Perbedaan yang signifikan juga dibuktikan pada hasil perhitungan uji t yang menjelaskan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perolehan t_{hitung} mendapat hasil sebesar 5,94 dengan uji hipotesis taraf signifikan 0,05 (5%) dengan koefisien (db = 36) menunjukkan nilai sebesar 2,028 yang disebut dengan t_{tabel} , jadi $t_{hitung} (5,94) > t_{tabel} (2,028)$.

Berdasarkan hasil perolehan t_{hitung} dan t_{tabel} dapat dilihat bahwa H_a diterima karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap siswa saat menggunakan media jelajah nusantara dengan siswa saat tidak menggunakan media jelajah nusantara. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Adapun nilai rata-rata *post-test* siswa sebesar 88,6 nilai tersebut berada dalam kualifikasi baik dan berada di atas nilai kkm sebesar 75.

Melihat nilai rata-rata hasil *pre-test* (X_1) = 66,8 dan hasil *post-test* (X_2) = 88,6 maka menunjukkan bahwa hasil *post-test* mengalami peningkatan sebesar 21,8. Dengan melihat hasil *post-test* lebih tinggi dari hasil *pre-test* maka dapat disimpulkan bahwa media jelajah nusantara berpengaruh terhadap pemahaman siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01.

Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sudah menggunakan

produk yang sudah dikembangkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media Jelajah Nusantara yang telah diterapkan mampu memperkuat daya ingat terhadap gambar dan materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen terhadap materi pelajaran IPS di tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan uji coba media jelajah nusantara terhadap pembelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa media jelajah nusantara untuk tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Produk pengembangan ini berisikan gambar dan materi mengenai ciri khas kebudayaan yang meliputi rumah adat, tarian daerah, makanan khas, masjid terkenal serta hasil bumi setiap 16 Provinsi di Indonesia, provinsi tersebut diantaranya yaitu Papua, Maluku, Gorontalo, Sulawesi Selatan, Kalimantan Selatan, Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Jawa Timur, Jawa Barat, Banten, Bali, Jakarta, Yogyakarta, Jambi dan Riau. Media jelajah nusantara memiliki aturan permainan dimana siswa harus bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyusun media jelajah nusantara sehingga berbentuk melingkar. Media ini dibuat sedemikian rupa agar siswa seperti benar-benar berkeliling dan menjelajah sebagian belahan Provinsi Indonesia, karena bukan hanya penjelasan materi namun penyertaan gambar yang kongkrit menambahkan nuansa yang benar-benar nyata apabila dilihat. Hal tersebut memudahkan siswa untuk memahami

materi yang disajikan sesuai dengan apa yang mereka lihat dan pengetahuan yang sudah mereka dapatkan sebelumnya. Media pembelajaran yang dikembangkan juga sudah memenuhi KD dan Indikator, serta sesuai dengan materi yang ada pada buku tematik namun peneliti menambahkan beberapa materi agar selaras pembahasan materi antara satu provinsi dengan provinsi lainnya. Media ini juga sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD, sudah memenuhi fungsi media sebagai sumber belajar, dan bahasa yang digunakan tepat dan mudah dimengerti oleh siswa.

2. Tingkat kelayakan media jelajah nusantara ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba yang dilakukan pada para ahli validator juga memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Validasi ahli materi mencapai 93%, prosentase tersebut terletak pada kualifikasi yang valid dan layak. Validasi ahli desain mencapai 100 % menunjukkan media ini termasuk kualifikasi media yang valid dan layak. Sedangkan hasil penilaian uji coba validasi ahli pembelajaran mencapai 89% yang termasuk dalam kualifikasi valid dan layak.
3. Tingkat kemenarikan media jelajah nusantara juga memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba yang dilakukan pada sasaran uji coba yaitu siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kepanjen mencapai prosentase sebesar 99%, prosentase tersebut menunjukkan bahwa media jelajah nusantara tergolong dalam kualifikasi yang menarik.

4. Efektivitas media jelajah nusantara dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai hasil belajar pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Hasil belajar dengan menggunakan media jelajah nusantara terdapat perbedaan antara tahap *pre-test* dan *post-test*. Adapun perolehan nilai hasil belajar pada tahap *pre-test* sebesar 66,8 dan *post-test* sebesar 88,6 yang kemudian dihitung menggunakan uji t dengan perolehan hasil t_{hitung} sebesar 5,94. Hasil perolehan t_{hitung} selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dapat diketahui pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat kebebasan ($db=36$) adalah (2,028). Hal tersebut menunjukkan bahwa media jelajah nusantara mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV dalam pembelajaran IPS.

B. Implikasi Temuan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini diharapkan mampu menjadi penunjang dalam pembelajaran siswa di kelas IV SD/MI terutama pada pelajaran IPS tema 8 “Dareha Tempat Tinggalku”. Adapun saran-saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berupa media jelajah nusantara dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

1. Saran pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan maka sebagai bentuk pengoptimalan pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berupa media jelajah nusantara, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media jelajah nusantara ini telah diujicobakan melalui beberapa tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti kelayakan, kemenarikan dan keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tingalku”.
- b. Bagi praktisi pembelajaran menggunakan media jelajah nusantara ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang unik dan menarik sesuai dengan materi pembelajaran yang ada pada media jelajah nusantara.

2. Saran Pengembangan

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi pelajaran IPS tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan tema-tema yang lain dan pada materi lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran tematik.
- b. Media pembelajaran berupa media jelajah nusantara ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan, kondisi, dan kemampuan siswa.

Daftar Pustaka

- Munadi, Yuhdi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : GP Press Group.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Hanafiah, Nanang. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Candra, Rustika. 2016. *Skripsi Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. Malang : UIN Malang.
- Rizqi, Bahtiar. 2015. *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SD Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang*. Malang : UIN Malang.
- Sa'baniyah, Risalatus. 2017. *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berintegrasi Islam Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Perkembangan Teknologi*. Malang: UIN Malang.
- Hariyanto, Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Arifin Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rasdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Fatimah, Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sunarto, Agung Hartono. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Setyosari Punaji. 2002. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sanjana Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Bahri Syaiful, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mahmun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. UIN Suska Riau.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistika Pendidikan dan Teknik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Rosdakarya





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 3091 /Un.03.1/TL.00.1/12/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

04 Desember 2018

Kepada
Yth. Kepala SDN 01 Cepokomulyo Kapanjen 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 : Mas'otte Priyantini Maisyaroh
NIM : 14140064
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Media Jelajah Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kapanjen pada Mata Pelajaran IPS
Lama Penelitian : Desember 2018 sampai dengan Februari 2019 (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
2. Arsip

Lampiran II : Surat Bukti Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 CEPOKOMULYO
KECAMATAN KEPANJEN**

NSS : 101051821031

NPSN:20518754

Alamat : Jl. Wijaya Kusuma Telp.(0341) 393473 Kepanjen - Malang 65163

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/ /35.07.101.404.34/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : C. SUWARNO, S.Pd
NIP : 19630607 198511 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 1 Cepokomulyo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Mas'Otte Priyantini Maisyarah
NIM : 14140064
Universitas : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Adalah benar benar telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Cepokomulyo pada hari Senin sampai dengan hari Selasa, 25-26 Februari 2019.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepanjen, 27 Februari 2019
Kepala SD Negeri 1 Cepokomulyo



[Signature]
C. SUWARNO, S.Pd
NIP. 19630607 198511 1 001

Lampiran III

: Surat Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH 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 : Mas'Otte Priyantini Maisyaroh

NIM : 14140064

Judul : Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cepokmulyo 01 Kepanjen Pada Mata Pelajaran IPS

Dosen Pembimbing : Dr. H.M. Padli, M. Pd. I

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	4 Maret 2019	Konsultasi Media Pembelajaran	/
2.	8 Maret 2019	Pengumpulan Revisi Buku Panduan	/
3.	11 Maret 2019	Konsultasi Skripsi BAB I	/
4.	14 Maret 2019	Pengumpulan Revisi Skripsi BAB I	/
5.	21 Maret 2019	Konsultasi Skripsi BAB II	/
6.	25 Maret 2019	Pengumpulan Revisi Skripsi BAB II	/
7.	26 Maret 2019	Konsultasi Skripsi BAB III	/
8.	9 April 2019	Pengumpulan Revisi Skripsi BAB III	/
9.	11 April 2019	Acc Skripsi	/
10.			
11.			
12.			

Malang, 11 April 2019.
 Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

 H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA JELAJAH NUSANTARA MATA
PELAJARAN IPS UNTUK AHLI ISI MATERI**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media jelajah nusantara mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi hasil bumi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi pada 16 Provinsi di Indonesia beserta ciri khas daerah masing-masing Provinsi. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli isi materi.

Nama : Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.
 NIP : 198107192008012008
 Instansi : UIN MALANG
 Pendidikan : S1 - Pendidikan IPS STAN MALANG
 S2 - Ilmu Ekonomi Braungpy. Malang.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor

1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dan buku panduan dengan kurikulum				✓
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD			✓	
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator				✓
4.	Kesesuaian media jelajah nusantara dengan materi				✓
5.	Pemilihan kata dalam materi media jelajah nusantara dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
6.	Buku panduan untuk siswa membantu dalam meningkatkan pemahaman				✓
7.	Gaya bahasa yang digunakan dalam buku panduan mudah dipahami				✓
8.	Uraian materi disertai gambar sesuai dan memudahkan siswa untuk memahami pesan yang disampaikan				✓
9.	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran				✓
10.	Kesesuaian isi gambar dengan materi hasil bumi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi pada 16 Provinsi di Indonesia serta ciri khas masing-masing Provinsi				✓
11.	Penggunaan gambar dapat menambah memudahkan siswa dalam memahami				

materi					
--------	--	--	--	--	--

Kritik

Saran

- Kesesuaian materi antar propinsi
Rumah adat - tarian - makanan - masjid /
kebudayaan
- Sesuaikan penggunaan kata yang
karakteristik siswa

Malang,

Luthfi Fauzi P
NIP. 19810719 200801 2008

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA JELAJAH NUSANTARA MATA
PELAJARAN IPS UNTUK AHLI DESAIN PRODUK**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media jelajah nusantara mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain produk. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi hasil bumi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi pada 16 Provinsi di Indonesia beserta ciri khas daerah masing-masing Provinsi. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : Ahmad Makki Hasan

NIP : -

Instansi : UIN Malang

Pendidikan : S3 PBA

Alamat : Singosari, Kabupaten Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat

pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kemenarikan model desain cover pada media jelajah nusantara				✓
2.	Kemenarikan desain media jelajah nusantara				✓
3.	Kesesuaian warna dan tulisan pada media jelajah nusantara				✓
4.	Ketepatan penempatan gambar pada setiap lembar media jelajah nusantara				✓
5.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran, dan bentuk huruf pada media media jelajah nusantara				✓
6.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media jelajah nusantara				✓
7.	Ketetapan pemilihan ukuran kertas media jelajah nusantara dengan karakteristik siswa				✓
8.	Kekuatan media media jelajah nusantara untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar				✓
9.	Kemenarikan desain sampul buku panduan				✓

	media media jelajah nusantara				
10.	Kemenarikan desain halaman buku panduan media jelajah nusantara				✓
11.	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi, dan pengetikan materi pada buku panduan media jelajah nusantara				✓
12.	Kemenarikan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain buku panduan media jelajah nusantara				✓
13.	Ketepatan pemilihan gambar pada buku panduan media jelajah nusantara dengan materi hasil bumi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi pada 16 Provinsi di Indonesia beserta ciri khas daerah masing-masing Provinsi				✓
14.	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan pada buku panduan media jelajah nusantara				✓
15.	Kemenarikan desain secara keseluruhan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca				✓

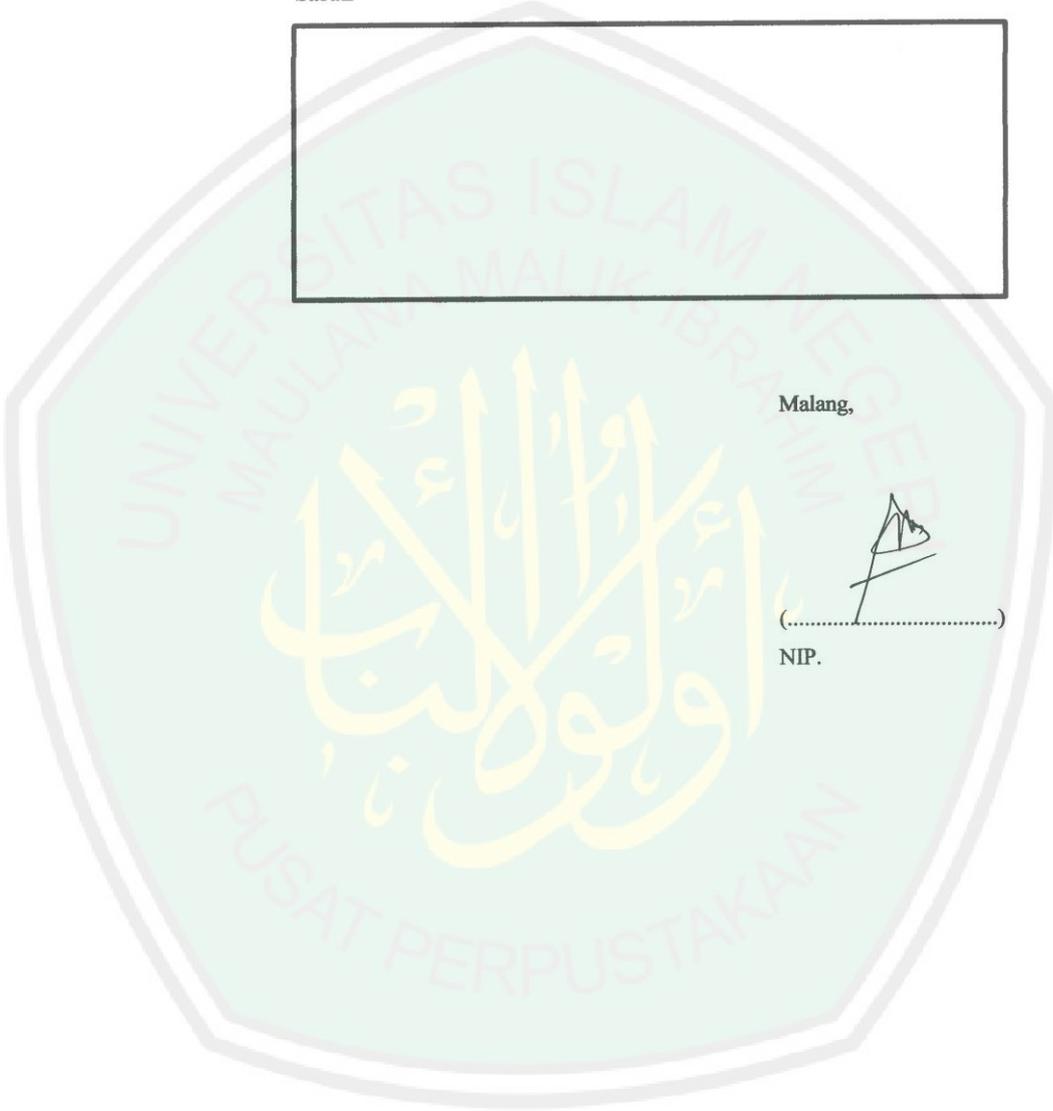
Kritik

Saran

Malang,


(.....)

NIP.



**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA JELAJAH NUSANTARA MATA
PELAJARAN IPS UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media jelajah nusantara mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN 01 Cepokomulyo Kepanjen, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi hasil bumi dan pekerjaan berdasarkan hasil bumi pada 16 Provinsi di Indonesia beserta ciri khas daerah masing-masing Provinsi. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pembelajaran.

Nama : MARIA ULFA, S.Pd

NIP : -

Instansi : SDN 01 CEPOKOMULYO

Pendidikan : S1 PGSD

Alamat : JL. WIJAYA KUSUMA CEPOKOMULYO
KEPANJEN

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat

pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Media jelajah nusantara membantu anda dalam meningkatkan pemahaman siswa				✓
2.	Relevansi media jelajah nusantara dengan pembelajaran yang menyenangkan			✓	
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran			✓	
4.	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media jelajah nusantara				✓
5.	Kegiatan permainan media jelajah nusantara sesuai dengan lingkungan siswa			✓	
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media jelajah nusantara dan buku panduan				✓
7.	Ketetapan ukuran kertas media jelajah nusantara sesuai dengan karakteristik siswa				✓
8.	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan			✓	
9.	Media jelajah nusantara ini dapat membuat siswa aktif di kelas				✓

10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media jelajah nusantara			✓	
11.	Isi dan gambar pada media jelajah nusantara sesuai dengan materi				✓
12.	Media jelajah nusantara merupakan media yang menarik sebagai penunjang belajar mata pelajaran IPS khususnya pada materi di tema 8 "Daerah Tempat Tinggalku"				✓

Kritik

Saran

Media Pembelajaran yang digunakan sangat membantu siswa kelas IV dalam memahami pelajaran Provinsi di Indonesia.

Malang, 26-2-2019



(MARIA ULFA.....)
NIP.

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA JELAJAH NUSANTARA MATA
PELAJARAN IPS UNTUK SISWA KELAS IV SDN 01 CEPOKOMULYO
KEPANJEN**

Identitas

Nama : Raysa asabrina
 No. Absen : 26
 Kelas : IV

Petunjuk Pengisian

1. Mulai dengan membaca Bismillah
2. Adik-adik isilah lembaran ini sesuai dengan perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran jelajah nusantara ini.
3. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang kamu pilih.
4. Berilah komentamu tentang media pembelajaran jelajah nusantara ini.

Keterangan

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup	Setuju	Sangat Setuju

Contoh : Saya merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran kartu kuartet ini.

Jika kamu merasa **sangat setuju**, maka centang (√) pada kolom yang bertuliskan angka lima (5).

1	2	3	4	5
				√

--	--	--	--	--	--

A. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media jelajah nusantara ini menarik					✓
2.	Bahasa dalam media jelajah nusantara mudah dipahami				✓	
3.	Media jelajah nusantara ini memberikan saya semangat untuk belajar					✓
4.	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami				✓	
5.	Media ini dapat memudahkan saya dalam belajar					✓
6.	Tampilan gambar yang digunakan dalam media ini jelas dan menarik					✓
7.	Tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik dan menumbuhkan minat belajar untuk saya					✓
8.	Tampilan tulisan yang digunakan pada media jelajah nusantara ini jelas dan mudah untuk dibaca					✓
9.	Aturan permainan jelajah nusantara ini mudah dipahami					✓
10.	Media jelajah nusantara ini mudah dimainkan				✓	
11.	Saya senang belajar menggunakan media jelajah nusantara ini				✓	

Komentar

media ini mudah di pahami dan membuat saya lebih senang belajar dan lebih semangat untuk belajar



Malang, 26 Februari, 2020

(Handwritten signature)
Raysa
asabrina

Lampiran VIII

: Soal Pre-Test dan Post-Test

Nama : satrio

Nomor Absen : 29

~~71~~ 71

A. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar !

1. Gambar dibawah ini merupakan kesenian yang berasal dari daerah Provinsi ...



- a. Jawa Barat
- b. Banten
- c. Jakarta
- d. Jawa Tengah

S=3

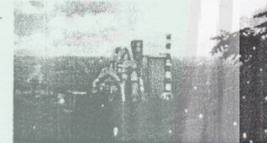
B=7

2. Rumah Aceh adalah rumah adat Provinsi ...

- a. Jambi
- b. Maluku
- c. Papua
- d. Aceh

3. Produsen semen tertua yang terletak di Provinsi Sumatera Barat bernama ...

- a. PT Semen Gresik
- b. PT Freeport
- c. PT Semen Padang
- d. PT Semen Sumatera Utara



Gambar diatas adalah salah satu hasil perkebunan kopi yang terkenal di daerah Provinsi Bali yang biasa disebut dengan ...

- a. Kopi arabika kintamani
- b. Kopi torabika
- c. Kopi gayo
- d. Kopi arang

5. Masjid Al-Akbar Surabaya adalah masjid yang terkenal di Provinsi ... sedangkan Masjid Raya Baiturrahman merupakan masjid yang terkenal di Provinsi ...

- a. Jawa Timur, Papua
- b. Jawa Timur, Aceh
- c. Jawa Barat, Maluku
- d. Jawa Timur, Maluku

6. Lumpia Semarang adalah makanan khas daerah Provinsi ...

- a. Jawa Barat
- b. Jawa Tengah
- c. Banten
- d. Jakarta

7. Hasil pertanian dan perkebunan di Daerah Istimewa Yogyakarta meliputi ...

- a. Jagung, rotan, jeruk, kelapa
 - b. Jagung, kedelai, kacang tanah, ubi kayu
 - c. Karet, kopi, kelapa sawit, rotan
 - d. Padi, rotan, karet, jagung
8. Gambar dibawah ini adalah makanan khas Provinsi ... makanan ini bernama ...



- a. Maluku, papeda
 - b. Sumatera Selatan, bubur sagu
 - c. Kalimantan Timur, bubur nasi
 - d. Papua, papeda
9. Tambang emas terbesar di dunia terletak di Provinsi Papua bernama
- a. PT Pertamina
 - b. PT. Tamoang Papua
 - c. PT. Freeport
 - d. PT. Freeportasi
10. Hasil dari budi daya bidang kelautan Provinsi Bali yaitu ...
- a. Ikan cakalang, tongkol, udang
 - b. Rumput laut
 - c. Ikan kerapu
 - d. Ikan kembung, tuna
 - e. Soal Esay

A. 7
 B. 14

 21
 90
 71

B. Soal Esay
 Isilah dengan jawaban yang paling tepat dan benar!



S = 3 B = 2

- Gambar diatas bernama anu senebre yang merupakan makanan khas Provinsi *Maluku Barat (Pap)*
- 4 2. Hasil perkebunan Provinsi Sumatera Utara yaitu *kopi*
 - 2 Masjid yang terkenal di Provinsi Banten dinamakan Masjid *al-rebas (agung, baten)*
 - 4 Tari yang berasal dari Jawa Timur yaitu *serimpi* dan Jawa Tengah yaitu *tari serimpi*
 - 2 Sumber daya mineral di Provinsi Gorontalo meliputi *permatamintan*

Nama : *adrio*

94

Nomor Absen : *29*

A. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling benar !

1. Tarian yang mencerminkan budaya warga suatu provinsi dengan jumlah penari yang sangat banyak dan tidak terpatok dengan jenis kelamin dan dapat ditarikan oleh anak muda ataupun tua disebut dengan tari sajojo. Berasal dari manakah tari sajojo ...
a. Aceh
 b. Papua 
c. Sumatera Selatan
d. Maluku
2. Rumah adat Provinsi Jambi yang bagian atapnya dinamakan gajah mabuk disebut ...
 a. Kajang Leko 
b. Honai dan Ebai
c. Dulohupa
d. Bailer
3. Daerah penghasil mutiara terbaik di salah satu Provinsi Indonesia terkenal dengan sebutan mutiara dabo, provinsi tersebut bernama ...
a. Jawa Tengah
b. Sumatera Selatan
 c. Maluku
d. Kalimantan Utara S-5
- Hasil pertanian dan perkebunan yang berkembang di Provinsi Riau yaitu ...
a. Karet, kelapa sawit, jeruk dan kelapa
b. Tebu, karet, stroberi dan jeruk
c. Padi, kelapa, pisang dan tebu
 d. Kelapa, cengkeh, pala dan karet
5. Tarian yang berasal dari Provinsi Gorontalo adalah ...
a. Cakalele
b. Remo
c. Kecak
 d. Dana-dana 
- Nasi lemak termasuk makanan khas dari daeran Provinsi ...
a. Riau
 b. Jambi
c. Aceh
d. Papua
- Berdasarkan hasil hutan Provinsi Gorontalo, pekerjaan masyarakat lingkungan sekitar adalah sebagai ...
 a. Petani kelapa sawit
b. Petani padi
c. Pencari rotan
d. Petani jagung
- PT Krakatau Steel merupakan BUMN yang bergerak di bidang produksi baja. Perusahaan ini terletak di Cilegon yang termasuk salah satu wilayah di Provinsi ...
 a. Jawa Barat
b. Banten
c. Jakarta
d. Malang

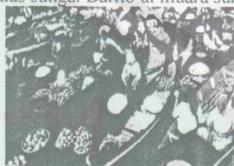
9. Nama masjid yang kuno dan terkenal, bahkan menjadi salah satu ikon Provinsi di Provinsi Jawa Tengah adalah ...

- a. Masjid Baiturrohman
- b. Masjid Agung Annur
- c. Masjid Raya Kudus
- d. Masjid Menara Kudus



Sebagian mata pencaharian masyarakat Kalimantan Selatan adalah pedagang, mereka ada yang berdagang di pasar yang berada di atas sungai Barito di muara sungai Kuin, nama pasar itu biasa disebut dengan ...

- a. Pasar diatas sungai Barito
- b. Pasar melayang Barito
- c. Pasar terapung Barito
- d. Pasar apung Barito



B. Soal Esay

Isilah dengan jawaban yang paling tepat dan benar !

- 4 1. Salah satu komoditi unggulan yang berasal dari Dataran Tinggi Provinsi Aceh yang dianggap sebagai kopi organik terbaik di dunia yaitu kopi gayo
- 4 2. Makanan khas Provinsi Yogyakarta yaitu gudeg, dari Provinsi Jawa Timur yaitu pisau cingur, dari Provinsi Jakarta yaitu nasi bali
- 23 3. Sebutkan masjid yang terkenal di Provinsi Sumatera Utara masjid raya sumatra utara
- 4 4. Tari yang berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan yaitu lambatu, dari Provinsi Sumatera Barat yaitu payung, dari Provinsi Bali kecak
- 4 5. Sumber daya mineral berupa hasil tambang di Provinsi Sumatera Utara berupa emas, intan, batu bara, B

S. 1
B 4

A. 5
B. 19
+
24
70
+
94

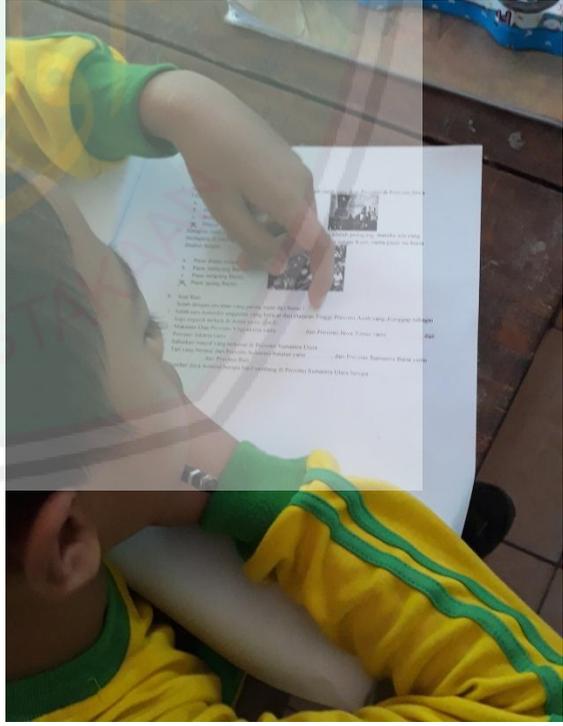
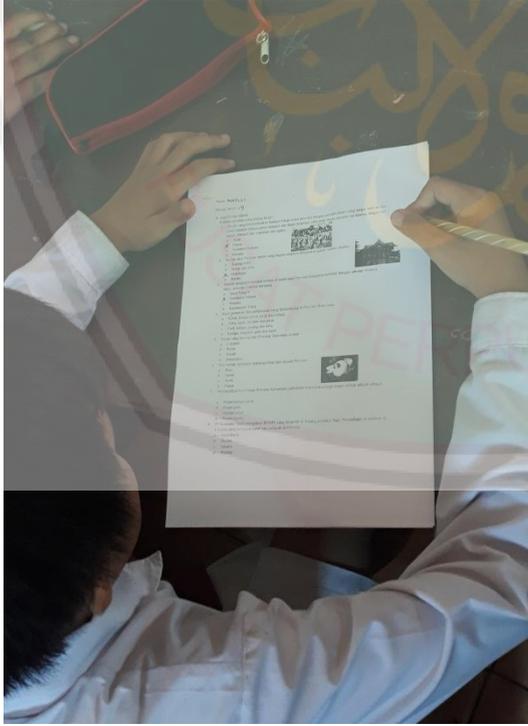
Lampiran IX : Dokumentasi Penelitian











Lampiran X : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa



Nama : Mas'Otte Priyantini Maisyaroh
Tempat Lahir : Malang
Tanggal Lahir : 04 Februari 1996
Alamat : Jl. Pudak no.328 RT.30 RW.03 Cepokomulyo Kepanjen
Nama Orang Tua : Ayah : Supriyadi
Ibu : Lilik Mariyam
Riwayat Pendidikan : 1. TK Muslimat Dewi Masitoh Kepanjen
2. SD Negeri Cepokomulyo 01 Kepanjen
3. Mts Nurul Ulum Kebonsari
4. MA Nurul Ulum Kebonsari
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Kode Pos : 65163
No.Hp : 081235577389
Email : masotte96@gmail.com







