

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISK*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA INDONESIA
DI KELAS V SD ROUDLOTUL ULUM BANGIL**

SKRIPSI

Oleh:

Nila Aini Rosyida

NIM. 15140016



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISK*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETHAUAN SOSIAL
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA INDONESIA
DI KELAS V SD ROUDLOTUL ULUM BANGIL**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nila Aini Rosyida

NIM. 15140016



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Juni, 2019

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISK* PADA MATA
PELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA
INDONESIA KELAS V DI SD ROUDLOTUL ULUM BANGIL

SKRIPSI

Oleh :
Nila Aini Rosyida
NIM. 15140016

Telah Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing


Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


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

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC DISK*
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA INDONESIA
DI KELAS V SD ROUDLOTUL ULUM BANGIL

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Nila Aini Rosyida (15140016)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 18 September 2019 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S,Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021

Sekretaris Sidang
Dr. Alfiana Yuli efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

Pembimbing
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

Penguji Utama
Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP. 19740228 200801 1 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang


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

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nila Aini Rosyida
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 16 Agustus 2019

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Nila Aini Rosyida
NIM : 15140016
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti MA
NIP. 19710701 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nila Aini Rosyida

NIM : 15140016

Jurusan : Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 16 Agustus 2019

Hormat Saya,



Nila Aini Rosyida
NIM. 15140016

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji bagi Allah SWT pencipta langit seisinya, pemberi nikmat yang tak terhitung jumlahnya, dan penabur rizki bagi setiap hamba-Nya. Karena rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Peran Guru Dalam Pelaksanaan Pendidikan Karakter Religius Siswa Melalui Kegiatan Keagamaan Di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar*” dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat beriringan salam marilah kita sampaikan kepada sang revolusioner dunia, beliauah junjungan kita umat islam, Nabi akhir zaman, Nabi Muhammad SAW.

Selanjutnya, kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan melakukan studi S-1, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam terselesaikannya skripsi ini. Diantaranya:

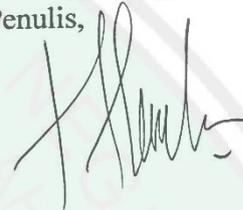
1. Prof.Dr.Abdul Haris,M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr.H. Agus Maimun,M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H.Ahmad Sholeh,M.Ag selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

4. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga penulisan skripsi ini selesai.
5. Ayah dan ibuku tercinta Bapak Mukhlis dan Ibuku tersayang Ibu Ainun Djariyah yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik material, maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
6. Bapak Mukhlis, S.Pd selaku kepala SD Roudlotul Ulum Bangil yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
7. Ibu Mahmudah, S.Pd selaku guru kelas V yang telah membantu dan mendukung kegiatan penelitian dengan memberikan informasi-informasi yang peneliti butuhkan selama kegiatan penelitian.
8. Sahabat-sahabat saya khususnya kelas PGMI-A angkatan 2015 yang telah memberikan jutaan ilmu, pengetahuan, kenangan, serta harapan selama berproses bersama dalam pembelajaran.
9. Teman-teman PGMI angkatan 2015 yang telah berjuang bersama meraih cita-cita, karena kalian peneliti bisa menjalani bangku perkuliahan dengan berbagai rasa dan warna kehidupan.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga laporan skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan doa yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan di hadapan Allah SWT.

Sebagai manusia biasa, tentu dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 16 Agustus 2019
Penulis,



Nila Aini Rosyida
NIM. 15140016



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim ...

Rasa syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya. Sholawat serta salam yang selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya ini penulis persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tua Bapak Mukhlis dan Ibu Ainun Djariyah yang telah memberikan doa dan kasih sayangnya sehingga dapat menjadikan hidup ini tetap semangat dalam menggapai impian dan juga tidak pernah bosan untuk selalu menjadi motivator terbaik.
2. Teruntuk kakak Khoirul Umam serta istrinya Tita Nur Azizah dan juga adik Muhammad Dzikri Rahmatullah yang selalu mendukung dan memberikan semangat dengan senyum dan tawanya.
3. Teruntuk dosen-dosen PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Teruntuk keluarga besar SD Roudlotul Ulum yang telah memberikan motivasi untuk kegiatan penelitian.
5. Teruntuk sahabatku tercinta, Nurul Azizah, Eka Diana, Adelya, Nurun, Masruroh, Karimatun Nabila, dan Muhammad Zamarudy Firdaus yang selalu menemaniku, menghiburku dikala suka maupun duka, memberikan semangat kepada ku disaat aku terjatuh dalam keputusan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
6. Tak lupa juga untuk teman-temanku PGMI 2015, KKM 150, PSM GGB dan masih banyak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Penulis ucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini, bisa bermanfaat bagi semua pembaca.

HALAMAN MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (6) فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (7) وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب (8)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap”

(Q.S. Al Insyirah : 6-8)



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ش	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ذ	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ع	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Nota Dinas Pembimbing	iv
Surat Pernyataan	v
Kata Pengantar	vi
Halaman Persembahan	ix
Halaman Motto	x
Pedoman Transliterasi Arab latin	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Gambar	xviii
Daftar Lampiran	xix
Abstrak	xx
Abstract	xxi
المستخلص	xxii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6

D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Asumsi Pengembangan	9
H. Ruang Lingkup Pengembangan	9
I. Spesifikasi Produk.....	11
J. Originalitas Penelitian.....	11
K. Definisi Operasional.....	18
L. Sistematika Pembahasan	19

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Macam-macam Media Pembelajaran	23
3. Fungsi Media Pembelajaran	27
4. Ciri-ciri Media Pembelajaran	29
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	30
6. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	32
B. Hakikat <i>Magic Disk</i>	35
1. Pengertian <i>Magic Disk</i>	35
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Magic Disk</i> dalam Pembelajaran	36
C. Tinjauan Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar.....	37
1. Pengertian IPS	37
2. Tujuan Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar.....	37

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS	38
4. IPS di Sekolah Dasar	38
5. Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.....	39
D. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	46
E. Kerangka Berfikir.....	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	52
B. Model Pengembangan	52
C. Prosedur Pengembangan	54
D. Uji Coba Produk.....	56
1. Desain Uji Coba	56
2. Subyek Uji Coba.....	57
3. Jenis Data.....	57
4. Instrumen Pengumpulan Data	58
5. Teknis Analisis Data.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan Desain Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	63
1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	63
2. Validasi dan Revisi Produk	64
B. Kemenarikan Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	76
C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	80
1. Analisis Data Hasil Pre-test dan Post-Test	80
2. Menentukan Hipotesis	82

3. Menentukan Kriteria Uji t	82
4. Membuat Tabel Perhitungan	82
5. Menentukan t_{tabel}	84
6. Menentukan t_{hitung}	84
7. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}	85
8. Kesimpulan.....	85
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	87
B. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	89
C. Analisis Keefektifan Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	96
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 2.1 Suku Bangsa di Indonesia.....	39
Tabel 2.2 Rumah Adat di Indonesia.....	41
Tabel 2.3 Tarian Adat di Indonesia.....	43
Tabel 2.4 Pakaian Adat di Indonesia	44
Tabel 2.5 Alat Musik di Indonesia.....	45
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk.....	60
Tabel 4.1 Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Desain Media, Ahli Pembelajaran dan Siswa	65
Tabel 4.2 Data Kuantitatif Hasil Angket Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i> Berdasarkan Data Kualitatif	69
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i> ..	70
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i> Berdasarkan Data Kualitatif	73
Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran Pada Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	74
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Pada Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i> Berdasarkan Data Kualitatif	76
Tabel 4.8 Hasil Kemenarikan Media Menurut Siswa Dalam Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4.9 Hasil Kemenarikan Media Menurut Siswa Dalam Kelompok Besar	78

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-test* dan *Post-test*.....80

Tabel 4.11 Hasil Statistik Pada *Pre-test* dan *Post-test*.....82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	50
Gambar 3.1 Tahap-tahap Penelitian Borg and Gall	53
Gambar 4.1 Gambar Media Pembelajaran <i>Magic Disk</i>	64



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Foto Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran II : Desain Media Pembelajaran
- Lampiran III : Surat Izin Penelitian
- Lampiran IV : Surat Bukti Penelitian
- Lampiran V : Angket Penilaian Ahli Materi
- Lampiran VI : Angket Penilaian Ahli Desain Media
- Lampiran VII : Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
- Lampiran VIII : Soal Pre-test Siswa
- Lampiran IX : Soal Post-test Siswa
- Lampiran X : Angket Hasil Respon Siswa
- Lampiran XI : Bukti Konsultasi
- Lampiran XII : Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Rosyida, Nila Aini. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disk IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Kelas V Di SD Roudlotul Ulum Bangil*. Skripsi, Program Studi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Media *Magic Disk*, Perbedaan Hasil Belajar

Pengembangan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membantu memahami siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru, khususnya pada kelas V SD/MI. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk dapat mengetahui dan memahami tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Untuk memahami siswa dalam materi tersebut maka dibuatlah pengembangan media pembelajaran *magic disk* IPS.

Penelitian ini bertujuan untuk : menghasilkan produk berupa media pembelajaran visual (1) mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *magic disk* IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, (2) mengetahui validitas pada media pembelajaran *magic disk* IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, (3) mengetahui keefektifan penggunaan mediapembelajaran *magic disk* IPS pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall dengan mengambil delapan langkah dari sepuluh langkah yang dikembangkan.

Hasil pengembangan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia menunjukkan kevalidan yang telah terbukti dengan persentase hasil dari: (1) validasi ahli materi menyatakan sangat valid, (2) validasi ahli desain media menyatakan valid, (3) validasi ahli pembelajaran menyatakan sangat valid. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *post-test* lebih baik daripada rata-rata nilai *pre-test*. Sedangkan perhitungan uji t denan taraf signifikan diperoleh hasil t_{hitung} dan t_{tabel} . Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *magic disk*. Dengan demikian, media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia sudah dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Rosyida, Nila Aini. 2019. *Social Sciences Magic Disk Learning Media Development in Material of Ethnic Diversity and Indonesian Culture in Fifth Grade at Roudlotul Ulum Bangil Elementary School*. Thesis, Islamic Primary Teacher Education Department, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Malang State Islamic University.

Advisor; Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA.

Keywords: Learning Media Development, Magic Disk Media, Learning Outcomes

The development of the learning media is everything that can convey a message, stimulate thoughts, feelings, and desires that drive the learning process in students. The function of the learning media is to help students understand the learning that the teacher provides, especially in fifth grade in primary school. In this regard, students are required to be able to understand the diversity of Indonesian culture. To help students understand the material, the development of this Social Science magic disk learning media was developed.

This study aims to: produce products in the form of visual learning media (1) find out the procedures for developing IPS social media learning media on material diversity of Indonesian ethnicities and cultures, (2) find out the validity of social science learning media IPS disks on material diversity of Indonesian ethnicities and cultures, (3) knowing the effectiveness of using IPS social disc learning media on material diversity of Indonesian ethnic and culture.

The research method used by researchers in the research and development method. This research method refers to Borg & Gall development model by taking eight steps out of ten developed steps.

The results of magic disk learning media development on the material of Indonesian Ethnic and Culture Diversity shows validity that has been proven with the percentage of results from (1) material experts claim to be very valid, (2) media design experts claim to be valid, (3) learning experts state very validly. From the results of the study found that the average post-test score is better than the average pre-test score. While the t-test calculations with a significant level of results obtained t count and t table. So, there are significant differences before and after using the magic disk learning media. Thus, the social science magic disk learning media of Indonesian Ethnic and Culture Diversity has been said to be suitable for use in learning.

ملخص البحث

رشيد، نيلا عيني. 2019. تطور وسيلة التعليمية قرص السحري العلوم الاجتماعية بمادة تنوع القبيلة والثقافة الإندونيسيا في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية روضة العلوم بيانجيل. بحث الجامعي، قسم اعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق. المشرف: الدكتورة الفيانا يولي افيانتي، الماجستير

تطور وسيلة التعليمية هي ما يمكن تبليغ الرسالة، وتحفيز أفكار الطلاب، مشاعرهم، ورغباتهم لتشجيع إنشاء عملية التعلمية الطلاب. وظيفة وسيلة التعليمية هي مساعدة الطلاب على مفهوم التعلم الذي يقدمه المعلم، خاصة في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية. في هذا الحال، متهم الطلاب لمعرفة ومفهوم عن تنوع القبيلة والثقافة الإندونيسيا. لمفهوم الطلاب على المادة، فجعل تطور وسيلة التعليمية قرص السحري العلوم الاجتماعية.

هدف البحث: إنتاج نتائج في شكل وسيلة التعليمية مرئية (1) معرفة إجراءات تطوير وسائط تعلم القرص السحري العلوم الاجتماعية على التنوع المادي للعرق والثقافة الإندونيسية ، (2) معرفة مدى صحة القرص السحري معرفة العلوم الاجتماعية في العلوم حول مواد التنوع الإثني الأمة وثقافة إندونيسيا ، (3) معرفة مدى فعالية استخدام القرص السحري لتعلم الوسائط العلوم الاجتماعية على التنوع المادي للعرق والثقافة في إندونيسيا.

يستخدم هذا البحث في تطور وسيلة التعليمية هو منهج البحث والتطور بالبحث والتطور تشير إلى نموذج تطور Borg & Gall اتخاذ ثماني خطوات من عشر الخطوات المتقدمة.

نتائج تطور وسيلة التعليمية قرص السحري بمادة تنوع القبيلة والثقافة الإندونيسيا تدل على صحة وقد أثبتت بنسبة النتائج من: (1) التحقق خبراء المواد يعتنق صحة، (2) التحقق خبراء تصميم وسيلة يعتنق صحة ، (3) التحقق من خبراء التعلم يعتنق صحة. من نتائج البحث التي تم الحصول عليها، متوسط قيمة ما بعد الاختبار أفضل من متوسط قيمة ما قبل الاختبار. حين الاختبار t مع مستوى كبير حصول النتائج t_{tabel} و t_{hitung} . هناك الفرق الكبير قبل وبعد استخدام وسيلة التعليمية قرص السحري. ولذلك، وسيلة التعليمية قرص السحري العلوم الاجتماعية بمادة تنوع القبيلة والثقافة الإندونيسيا مناسبة للاستخدام في التعلم.

الكلمات الرئيسية تطور وسيلة التعليمية ، وسيلة قرص السحري، الفرق في إنتاج التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu, guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki individu dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual¹. Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku siswa agar menjadi mampu untuk hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar ia berada. Dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berpengaruh pada kehidupan sosial masyarakat, maka sistem pendidikan mengalami perubahan paradigma. Maka dari itu guru sebagai unsur pokok penanggung jawab pelaksanaan dan pengembangan proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Gagne, belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas adalah dari : (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; (2) proses kognitif

¹ Mikarsa dkk., *Pendidikan Anak di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm, 3

yang dilakukan oleh si pembelajar.² Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang efektif dan optimal, guru perlu memahami karakteristik siswa. Karakteristik siswa SD antara lain adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain, tahapan berpikirnya masih pada tahap konkret.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas V Mahmudah, S.Pd pada tanggal 13 Oktober 2018 di SD Roudlotul Ulum Bangil, guru tersebut pernah menggunakan media mencocokkan gambar saja, karena menurutnya media tersebut efisien dan efektif, dan juga cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi, mencatat materi di papan tulis, memberikan tugas di LKS untuk dikerjakan oleh semua siswa, karena menurutnya metode tersebut sangat cocok digunakan untuk menjelaskan materi IPS³. Kegiatan belajar tersebut berdampak pada aktivitas belajar siswa yang kurang optimal. Banyak siswa yang kurang antusias saat pembelajaran, cenderung tidak mendengarkan penjelasan guru, bahkan juga siswa merasa beres bosan dan mengantuk. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Selaian itu teerkadang guru juga memberikan metode berupa audio-visul, video tentang materi-materi yang sedang diajarkan.

Dalam setiap mata pelajaran tentunya muncul permasalahan tersebut, terlebih lagi mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS banyak konsep-konsep yang mana guru mengajarkannya hanya menggunakan buku teks tanpa menggunakan media yang memadai, yang sesuai dengan materi sehingga aktivitas siswa kurang terlihat. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: PUSTAKA SETIA, 2011), hlm. 71

³ Wawancara dengan guru kelas IV SD Roudlotul Ulum pada 13 Oktober 2018, pukul 10.15 WIB

konsep-konsep IPS yang telah diajarkan oleh guru. Informasi pembelajaran yang disajikan oleh guru dalam bentuk teks membuat siswa kurang tertarik. Media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku yang hanya berupa teks kurang tersedia secara lengkap sehingga tampilannya monoton dan tidak mencapai pada pembelajaran bermakna. Sedangkan siswa Sekolah Dasar lebih menyukai hal-hal yang menarik tidak hanya berupa teks saja.

Jika masalah tersebut dibiarkan saja dan tidak dicarikan solusinya, maka guru akan tetap menggunakan metode pengajaran konvensional sehingga hasil belajar siswa tidak ada peningkatan. Pembelajaran bermakna akan tercapai pada proses pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik siswa serta siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Hal itu juga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan belajar yang diharapkan dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Menurut Sanjaya bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan⁴. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang dibutuhkan siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Tujuan dari penggunaan media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar, sehingga kegunaan media sangat penting dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat, menarik, dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan dan sikap aktif siswa sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang

⁴ Hamdani, *Op. cit.*, hlm. 244

berbeda. Melalui media diharapkan siswa dapat menjadi aktif dalam proses pembelajaran serta pembelajaran oleh guru menjadi lebih aktif, interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, guru dituntut membuat dan menggunakan media yang kreatif yang dapat menyampaikan pesan dalam materi yang diajarkan kepada siswa dan dapat memotivasi siswa sehingga konsep yang akan diajarkan dapat diterima oleh siswa secara maksimal.

Pembelajaran menjadi aktif, interaktif, dan efektif serta siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan media visual. Media sederhana ini memungkinkan adanya interaksi siswa dan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini maka pembelajaran berpusat pada siswa. Sebagai sebuah produk media pembelajaran, media visual ini merupakan pemecahan masalah pembelajaran yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Media visual ini dinamakan media *Magic Disk*. Dinamakan *magic disk* karena seperti permainan sulap yang terkesan *magic*, *magic disk* mampu menampilkan konsep secara cepat dan akurat, sehingga akan sangat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.⁵ Media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan belajar siswa jika dimanfaatkan dan dijaga dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran secara baik dapat diterapkan dalam berbagai variasi metode pembelajaran efektif dan menyenangkan sesuai dengan konsep materi yang akan diajarkan.

⁵ Prismaedu, *Magic Disc Sebagai Media pembelajaran*, diakses 19 September 2019, [Http://prismaedu.wordpress.com/tag/magic-disc](http://prismaedu.wordpress.com/tag/magic-disc)

Media pembelajaran *Magic Disk* sebagai alat penyalur pesan dari guru kepada siswa. Media ini harus detail, jelas dan menarik yang layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Media pembelajaran pada dasarnya dibutuhkan oleh setiap mata pelajaran. Tak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media pembelajaran IPS adalah sarana untuk mendekatkan siswa dengan sumber belajar melalui penggunaan metode yang relevan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di Sekolah Dasar. Dalam dokumen Permendiknas dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis⁶. Dari mata pelajaran IPS untuk media pembelajaran *Magic Disk* mengambil materi tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. Pada materi sejarah ini memberikan bekal kepada siswa berbagai macam suku dan budaya yang ada di Indonesia, dan mengajarkan siswa agar tidak membeda-bedakan antar suku dan budaya di Indonesia.

Peran guru sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif sehingga terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran *Magic Disk* ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku

⁶ Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm, 194

bangsa dan budaya di Indonesia di sekolah dasar, karena di sekolah dasar masih banyak siswa yang sulit dalam memahami materi IPS khususnya materi tersebut. Adapun sebuah keharusan dari pengembangan media visual *Magic Disk* ini untk memfasilitasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul ulum Bangil”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik
2. Siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran
3. Motivasi dan tingkat pemahaman tentang materi IPS rendah
4. Media pembelajaran yang digunakan belum variatif
5. Belum ada media pembelajaran *Magic Disk* dalam kegiatan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yakni belum dikembangkannya media pembelajaran *Magic Disk* pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil.

D. Rumusan masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil?
2. Bagaimana validitas pada media pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil.
2. Mengetahui validitas pada media pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *Magic Disk* pada Mata Pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian adalah sebagai proses belajar situasi sekolah untuk memahami dan meningkatkan kualitas proses pendidikan. Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna, terutama dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil. Dengan adanya media pembelajaran *magic disk* kiranya dapat mempermudah siswa dalam pemahaman konsep pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Dapat membantu meningkatkan pembinaan professional dan supervisi sekolah secara efektif dan efisien.
- 2) Dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD Roudlotul Ulum Bangil.
- 3) Dapat memberikan motivasi pada sekolah untuk bisa memanfaatkan media yang efektif dan efisien di SD Roudlotul Ulum Bangil.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat menambah pengalaman dan menerapkan media pembelajaran pada materi IPS di SD Roudlotul Ulum Bangil.

- 2) Meningkatkan profesionalismenya dalam merancang pembelajaran, dan menggunakan model dan media pembelajaran secara tepat untuk mendukung peningkatan mutu layanan pendidikan di SD Roudlotul Ulum Bangil..
- 3) Membantu memberikan motivasi dan variasi pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran *Magic Disk*.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan di satu Sekolah, yakni di Sekolah Dasar Roudlotul Ulum Bangil.
2. Pengujian dalam penelitian pengembangan media *Magic Disk* hanya menguji kelayakan produk.
3. Penelitian pengembangan media *Magic Disk* memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
4. Belum tersedianya media pembelajaran *Madic Disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indoneisa di kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil.

H. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Pengembangan dalam media pembelajaran ini hanya sebatas pada pokok bahasan tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPS yang meliputi: suku, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik, dan makanan tradisional.

2. Pengembangan media ini hanya dilakukan pada siswa kelas V. Namun tidak menutup kemungkinan bisa juga digunakan untuk kelas IV dan VI dikarenakan materi yang diajarkan juga sama yakni tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

3. **Kompetensi Inti (KI) :**

KI 1 : menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan Kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD) :

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Indikator :

3.2.1 Mengamati gambar beberapa rumah adat, pakaian adat, kesenian tradisional, senjata tradisional di Indonesia

4.2.1 Menceritakan daerah asal dan keunikan dari setiap rumah adat dengan tepat.

I. Spesifikasi Produk

1. Produk media *Magic Disc* merupakan media sederhana yang memperhatikan prinsip visual pada mediana serta berisi materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang dikemas secara menarik.
2. Media ini menggunakan *art paper* agar awet.
3. Media pembelajaran ini berisi berbagai macam gambar budaya dan suku bangsa Indonesia untuk memperkuat pemahaman materi siswa.

J. Originalitas Penelitian

1. Galuh Sandra Pangesti, 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Disk* Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Semester 1 SD/MI”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah deskripsi desain media pembelajaran *smart disk*, kualitas hasil pengembangan *smart disk*, respon siswa terhadap pengembangan *smart disk*, serta kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran *smart*

disk, dalam hal ini inti dari penelitian tersebut adalah menguji kelayakan media pembelajaran *smart disk*. Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian pengembangan dalam menentukan kualitas produk pada ahli materi dengan persentase 4,75 (sangat baik), ahli desain media 4,92 (sangat baik), *peer reviewer* 1: 4,45 (sangat baik), *peer reviewer* 2 : 4,75 (sangat baik), ahli pembelajaran 4,00 (sangat baik), respon siswa 96,30 %.

2. Andro Satria, 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa *Magic Disc* Mata Kuliah Taksonomi Hewan Pada Materi Vertebrata untuk Mahasiswa Biologi”. Fokus penelitiannya adalah keefektifan media pembelajaran *Magic Disc* pada materi vertebrata. Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian pengembangan dalam menentukan kualitas produk pada ahli materi sebanyak 86,7 (sangat baik) dan validasi oleh ahli media sebanyak 93,7% (sangat baik). Untuk mengetahui tingkat keefektifan media selanjutnya diujicobakan kepada kelompok kecil (12 orang) dan kelompok besar (36 orang). Hasil ujicoba kelompok kecil dan besar diperoleh persentase akhir untuk subjek ujicoba semester IV yaitu 80% dan 92,1% (sangat baik) sedangkan untuk persentase akhir subjek ujicoba semester VI yaitu 89,5% dan 86,3% (sangat baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *Magic Disc* materi Vertebrata termasuk kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan

mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk memahami lebih lanjut mengenai materi Vertebrata.

3. Mila Erdiana, 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah deskripsi desain media pembelajaran monopoli, tingkat kemenarikan dan tingkat keefektivan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan Borg and Gall. Hasil penelitian pengembangan dalam menentukan kualitas produk pada ahli materi dengan persentase 84%, ahli desain media 91%, ahli pembelajaran 89%, praktisi/guru 87%, hasil uji coba kelompok kecil 95,6%, dan hasil uji coba lapangan 97,8%. Tingkat keefektifan hasil belajar dapat dilihat dari dengan uji eksperimen (kelas kontrol dan kelas eksperimen) yaitu $57,6 < 79$. Hasil uji-t pada SPSS tingkat kebermaknaan 0,05 diperoleh t hitung $> t$ tabel yaitu $6,255 > 2,00404$. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol pada media pembelajaran monopoli keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
4. Rotua Meliana Gultom, 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Sintesis Protein dan Kode Genetika untuk SMA”. Fokus penelitiannya adalah tingkat kelayakan media pembelajaran *Magic Disc* berbasis *discovery*

learning pada materi sintesis protein dan kode genetika di SMA. Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 40 kategori sangat baik. Validasi ahli media diperoleh skor 48 kategori sangat baik. Hasil ujicoba kelompok kecil diperoleh skor 260 kategori sangat baik dilanjutkan ujicoba kelompok besar diperoleh skor 1.597 kategori sangat baik. Tanggapan guru biologi terhadap media diperoleh skor 113 kategori sangat baik. Produk akhir media yang dikembangkan terdiri atas satu papan *magic disc* berbasis *discovery learning* disusun oleh lima *disc* yaitu konsep sintesis protein, replikasi, transkripsi, translasi dan kode genetika kemudian dilengkapi kartu permainan dan buku jawaban.

5. Asma Desi Ratna Sari, 2015 dengan judul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari GunungKidul”. Rumusan masalahnya adalah kelayakan media peta budaya Indonesia mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan Borg and Gall. Pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4,5) dan penilaian dari ahli media memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4). Hasil penilaian pada uji coba lapangan awal memperoleh kategori layak (rata-rata 0,93), hasil uji

coba lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,92), dan hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,99).

6. Kalsum dkk, 2014 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas V SD Inpres 5”. Fokus penelitiannya adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan pendekatan media gambar. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data dikumpulkan dengan tiga cara yakni tes, observasi, wawancara. Hasil yang diperoleh pada siklus I yaitu dari 20 orang siswa 14 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan klasikal 70% dan persentase daya serap klasikal 77,75%, hasil ini masih dalam kategori cukup sehingga masih ada kekurangan-kekurangan yang harus di perbaiki. Hasil yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan, semua siswa mengalami ketuntasan belajar, dengan persentase tuntas klasikal 100 % dan persentase daya serap klasikal 86 %. Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I masih berada pada kategori baik dan siklus II sangat baik, serta nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I cukup dan siklus II berada pada kategori baik. Berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model belajar kelompok penguasaan siswa terhadap materi terus meningkat sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Inpres 5 Palasa.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
1.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Disk</i> Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Semester 1 SD/MI, Skripsi, FITK, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016 ⁷	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Smart Disk/Magic Disk</i> • Sama-sama menggunakan materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan penelitian adalah subyek penelitian 	Media berbentuk visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta pengembangan media pembelajaran <i>Magic Disk</i> pada materi IPS Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya yang dirancang secara menarik dan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media <i>Smart Disk</i> .
2.	Andreo Satria, Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa <i>Magic Disc</i> Mata Kuliah Taksonomi Hewan Pada Materi Vertebrata untuk Mahasiswa Biologi, Artikel Ilmiah, FKIP, Universitas Jambi, 2017 ⁸	<ul style="list-style-type: none"> • Sama sama mengembangkan media pembelajaran <i>Magic Disk/Smart Disk</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya pada objek yang diteliti • Perbedaannya pada subjek yang diteliti 	
3.	Mila Erdiana, Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia untuk	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama membahas materi Keanekaragaman budaya di Indonesia • Objek yang diteliti 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang dikembangkan berbeda 	

⁷ Galuh Sandra pangesti, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Disk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Semester 1 SD/MI*, Skripsi, FITK, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

⁸ Andreo Satria, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa Magic Disc Mata Kuliah Taksonomi Hewan Pada Materi Vertebrata untuk Mahasiswa Biologi*, Artikel Ilmiah, FKIP, Universitas Jambi, 2017.

	Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018 ⁹	juga sama-sama siswa kelas IV		
4.	Rotua Meliana Gultom, Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Disc</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> pada Materi Sintesis Protein dan Kode Genetika untuk SMA, Skripsi, FKIP, Universitas Jambi, 2016. ¹⁰	<ul style="list-style-type: none"> • Sama sama mengembangkan media pembelajaran <i>Magic Disk/Smart Disk</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaannya pada objek yang diteliti • Perbedaannya pada subjek yang diteliti 	
5.	Asma Desi Ratna Sari, Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari GunungKidul, Skripsi, FIP,	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama membahas materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia • Objek yang diteliti juga sama-sama siswa kelas IV 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang dikembangkan berbeda 	

⁹ Mila Erdiana, *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang*, Skripsi, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.

¹⁰ Rotua Meliana Gultom, *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Berbasis Discovery Learning pada Materi Sintesis Protein dan Kode Genetika untuk SMA*, Skripsi, FKIP, Universitas Jambi, 2016

	Universitas Negeri Yogyakarta, 2015 ¹¹		
6.	Kalsum dkk, Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas V SD Inpres 5, jurnal penelitian, FKIP, Universitas Tadulako, 2014 ¹²	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama membahas tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian yang digunakan mengacu pada penelitian tindakan kelas

K. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam satu wujud tertentu. Dengan mengembangkan bahan ajar yang sudah tersedia ke bahan ajar yang lebih efektif.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan dalam maksud-maksud pengajaran¹³. Sebagai sarana atau alat penunjang proses pembelajaran, agar siswa dapat menerima materi yang efektif dan efisien.

¹¹ Asma Desi Ratna Sari, *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul*, Skripsi, FIP, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015

¹² Kalsum dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas V SD Inpres 5*, jurnal penelitian, FKIP, Universitas Tadulako, 2014

¹³ Hamdani, *op.cit*, hlm. 243

3. *Magic Disk*

Magic Disk adalah sebuah media pembelajaran yang berupa 2 bentuk lingkaran yang dijadikan satu dan bisa diputar sesuai dengan gambar pada lingkaran yang ditunjuk.

4. Materi Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikan sebagai suatu kajian ilmu yang di dalamnya mempelajari tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitar. Dimana lingkungan tersebut ada bermacam-macam fenomena yang akan membuat siswa mampu mengembangkan pemikiran dan sikap ke arah yang mandiri.

5. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia ada pada tema “Lingkungan Sahabat Kita” Tema 8 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 kurikulum 2013 kelas V SD/MI.

L. Sistematika Pembahasan

Untuk memeriksa gambaran yang lebih jelas mengenai isi penelitian ini, maka pembahasan dibagi menjadi enam bab. Sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menggambarkan masalah-masalah yang akan dibahas pada penelitian. Latar Belakang Masalah yang membahas mengenai hal-hal yang akan dibahas saat penelitian akan dilakukan, membahas tentang masalah-masalah yang akan diteliti. Rumusan Masalah, merumuskan masalah-masalah agar lebih konkret dan spesifik melalui pemecahan masalah menjadi sub-sub

pertanyaan yang relevan dengan permasalahan pokok, rumusan masalah disusun dalam bentuk kalimat tanya. Tujuan Pengembangan disesuaikan dengan rumusan masalah yang akan diteliti. Manfaat Pengembangan yang harus memuat dua hal yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Asumsi Pengembangan adalah landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran pemilihan model serta prosedur pengembangan. Ruang Lingkup Pengembangan memberikan gambaran dari jабaran variabel hingga membentuk indikator dari masing-masing variabel yang dapat dipertanggungjawabkan. Originalitas Penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan tentang kajian yang diteliti. Membandingkan antara penelitian yang akan diteliti dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Sitematika Pembahasan memuat ide-ide pokok pembahasan dalam penelitian.

BAB II Kajian Pustaka

Kajian Pustaka berupa uraian singkat, melakukan pra-research dengan survei buku, jurnal, maupun survei lapangan. Kajian pustaka terdiri dari landasan teori dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian

Metode Penelitian berisi jenis penelitian yang akan digunakan dalam pengembangan produk, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian, prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan produk, serta uji coba yang memuat: desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data, yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat

digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian dan pengembangan dari segi desain media yang dikembangkan, penyajian data hasil uji coba validitas.

BAB V Pembahasan

Bab pembahasan berisi pembahasan hasil penelitian yang terdiri dari proses pengembangan, validasi media *magic disk*, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran.

BAB VI Penutup

Bab penutup memaparkan tentang kesimpulan dan saran, pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan 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 sikap¹⁴. Dalam Pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara 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 verbal¹⁵.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan dalam maksud-maksud pengajaran¹⁶. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Media tidak hanya berupa TV, radio, komputer, tetapi juga meliputi manusia

¹⁴ Hamdani, *Op. cit.*, hlm. 72

¹⁵ Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafika Persada, 2005), hlm. 3

¹⁶ Hamdani, *op.cit.*, hlm. 243

sebagai sumber belajar atau kegiatan, seperti diskusi, seminar simulasi dan sebagainya.

Media dalam sebuah pembelajaran sangat penting karena proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima, pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Karakteristik dan kemampuan media perlu diperhatikan guru agar dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

a. Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.¹⁷ Ada dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal yang terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan, sedangkan pesan non-verbal adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal.¹⁸ Media visual sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran, dengan media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat berupa gambar, diagram,

¹⁷ Hamdani, *op.cit*, hlm. 248

¹⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2008), hlm.81

peta, bagan, model, grafik, dan berbagai jenis papan.¹⁹ Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual bisa berupa:

- 1) Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda.
- 2) Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materia.
- 3) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- 4) Grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.²⁰

Dalam media visual terdapat beberapa penyalur pesan Visual-Verbal-Nonverbal-Grafis, yakni:

- 1) Buku dan Modul

Buku adalah sumber belajar yang dibuat untuk kepentingan umum dan terkadang siswa masih membutuhkan bantuan guru atau orang tua ketika membaca buku untuk menjelaskan isi dari bacaannya. Penyajian pesan dari buku cenderung onformatif dan lebih menekankan pada sajian materi ajar dengan cakupan yang luas umum. Sedangkan modul adalah bahan ajar yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dengan bantuan

¹⁹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: UNS Press, 2009), hlm. 7-28

²⁰ Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafika Persada, 2005). hlm. 89

seminimal mungkin dari orang lain. Cakupan bahasan materi dalam modul lebih fokus dan terukur, serta lebih mementingkan aktivitas belajar pembacanya, semua sajiannya disampaikan melalui bahasa yang komunikatif.²¹

2) Komik

Komik juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Komik biasanya berbentuk gambar kartun yang mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan besar tapi disajikan dengan ringkas dan muda dicerna, serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.²²

3) Majalah dan Jurnal

Majalah merupakan media informasi untuk menyampaikan berita secara aktual. Majalah dalam konteks pendidikan di sekolah adalah untuk menciptakan lingkungan belajar secara kreatif. Selain majalah, jurnal juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kreatif dan tidak membosankan. Tugas utama dari jurnal adalah memuat hasil pemikiran dan penelitian dari sivitas akademika sebuah lembaga pendidikan. Dalam tingkat sekolah dasar dan menengah, jurnal dapat dibuat oleh para siswa dengan cara kreatif, yakni dengan memvisualisasikan semua gagasan yang akan dituangkan dalam jurnal, seperti dapat merancang jurnal bergambar dengan memadukan berbagai

²¹ Yudhi Munadi, *op.cit.*, hlm. 98-99

²² *Ibid*, hlm. 100

potongan gambar bertema khusus. Potongan gambar-gambar tersebut bisa didapatkan dari gambar-gambar di majalah dan koran atau dari hasil jepretan sendiri.²³

4) Poster

Poster adalah media gambar besar yang memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok, sehingga dapat dimengerti dengan melihatnya sejenak. Poster berisi pesan yang menarik perhatian orang lain, terlebih dalam konteks pendidikan poster dinyatakan dalam pesan yang disampaikan berupa motivasi pada siswa untuk belajar.²⁴

5) Papan Visual

Papan visual adalah media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan-pesan materi lewat papan. Papan visual bisa berupa papan tulis, papan buletin, papan peragaan atau papan *display*.²⁵

b. Media Audio

Media Audio adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar²⁶. Mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang

²³ Yudhi Munadi, *op.cit*, hlm. 100-101

²⁴ *Ibid*, hlm. 102

²⁵ *Ibid*, hlm. 103

²⁶ Azhar Arsyad, *op.cit*, hlm.. 44

berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Jenis media audio adalah : radio, piringan hitam, audio siaran, telepon, audio kaset.²⁷

c. Media Audio-Visual

Media Audio-visual adalah media yang dilakukan dengan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual²⁸. Audio-Visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Berdasarkan pengkalsifikasian media tersebut, media roda jelajah Indonesia ini di desain sendiri oleh peneliti dan menggunakan bahan yang mudah didapatkan. Media roda jelajah Indonesia menerapkan prinsip yang terdapat dalam media visual yang menonjolkan gambar dan warna.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

²⁷ Sri Anitah, Op.cit., hlm. 37-40

²⁸ Azhar Arsyad, Op.cit., hlm. 30

- b. Memperjelas informasi saat pembelajaran.
- c. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam pembelajaran.
- d. Mendorong motivasi belajar.
- e. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- f. Menambah variasi penyampaian materi pembelajaran.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diberikan guru.
- h. Mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa sehingga anak akan lebih partisipatif²⁹.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu :

- 1) Fungsi Atensi merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras
- 3) Fungsi Kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

²⁹ Ahmad rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta: Aneka Cipta, 2007). Hlm. 9

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi Kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.³⁰

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

- a. Ciri Fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek³¹. Dengan ciri ini, memungkinkan media merekam kejadian yang terjadi pada suatu waktu tertentu³². Dengan kemampuan ini maka objek atau peristiwa yang sudah direkam dan diproduksi menjadi media pembelajaran dapat digunakan serta diproduksi ulang setiap saat. Perkembangan teknologi yang ada juga dapat diulang dan dilakukan dengan lebih mudah dan cepat.
- b. Ciri Manipulasi, transformasi suatu kejadian yang mana media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek.³³ Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.³⁴ Yang perlu diperhatikan adalah banyaknya bagian yang

³⁰ Azhar, Arsyad, *op.cit.*, hlm. 17

³¹ Hamdani, *op.cit.*, hlm. 255

³² Syaful Imran, *Ciri-ciri yang Melekat dan Dimiliki Media Pembelajaran*, (<http://ilmu-pendidikan.net>, diakses 09 Oktober 2018 jam 7:38 wib)

³³ *Ibid.*

³⁴ Hamdani, *loc.cit.*

akan terpotong karena penyingkatan tersebut, dimana bagian yang penting harus tetap ada dan tersusun dengan baik sehingga tidak menyebabkan salah penafsiran.³⁵

- c. Ciri Distributif, media pembelajaran memungkinkan menggunakan suatu objek atau kejadian yang ditransformasikan melalui ruang, dan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.³⁶ Distribusi media pembelajaran tidak hanya dalam satu kelas saja namun juga pada kelas lain, sekolah bahkan hingga secara global.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.³⁷ Ada 6 kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, antara lain:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Bahan pembelajaran bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi diperlukan dalam media agar lebih mudah dipahami.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media, mudah dibuat oleh guru pada saat mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media yang dipilih.

³⁵ Syaful Imran, *op.cit.*

³⁶ *Ibid.*

³⁷ Hamdani, *op.cit.*, hlm. 257

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga dapat bermanfaat bagi siswa saat pembelajaran berlangsung.
- f. Pemilihan media disesuaikan dengan karakter siswa.³⁸

Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut³⁹:

1) Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan media disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, disesuaikan dengan karakter siswa secara afektif, kognitif, psikomotor. Sehingga nantinya akan mengarahkan pada jenis-jenis media seperti media audio, visual, ataupun audio visual.

2) Sasaran Pengguna Media

Sasaran pengguna media harus sesuai dengan kondisi siswa saat pembelajaran.

3) Karakteristik Media

Ketika akan menentukan jenis media yang akan digunakan, hendaknya sebagai guru harus bisa memahami dengan baik bagaimana karakteristik media yang akan digunakan tersebut, mana yang lebih baik dan lebih sesuai.

4) Waktu

Tak ada gunanya seorang memilih media yang baik namun waktu yang dibutuhkan tidak cukup atau menyita banyak waktu. Sehingga

³⁸ 6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, (<http://asikbelajar.com>, diakses 09 Oktober 2018 jam 8.27 wib)

³⁹ Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, Jurnal Lingkar Widyaiswara, Jakarta Timur. Edisi 1. No. 4 Desember 2014, p.104-117

yang perlu diperhatikan disini adalah berapa lama waktu yang akan digunakan dalam penggunaan media.

5) Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu faktor biaya menjadi kriteria yang harus dipertimbangkan sehingga tidak terjadi pemborosan.

6) Ketersediaan

Diperlukan ketersediaan media di sekolah (sarana dan prasarana). Misalnya, dalam menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang lebih efektif disajikan melalui media video. Namun karena di sekolah tidak ada LCD, maka cukup menggunakan alat peraga gerhana matahari.

6. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Media yang baik, belum menjamin keberhasilan dalam proses pembelajaran jika tidak bisa menggunakan dengan baik. maka dari itu media yang dipilih harus bisa dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya yang disesuaikan dengan prinsip-prinsip pemanfaatan media. Prinsip pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:

- a. Setiap jenis media mempunyai kelebihan dan kelemahan.
- b. Memerlukan penggunaan beberapa jenis media pembelajaran secara variatif. Menggunakan media tidak dengan berlebihan, seperlunya saja.

c. Penggunaan media harus bisa memperlakukan pembelajaran secara aktif. Lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran daripada media canggih yang justru membuat proses pembelajaran pasif.⁴⁰

Manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:⁴¹

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, namun juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 28

- 2) Bahan pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya ceramah saja.
- 4) Siswa menjadi lebih aktif tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru.⁴²

Selain itu, ada pula manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa, yaitu:

a. Manfaat media pembelajaran bagi guru, antara lain:

- 1) Memberikan pedoman untuk mencapai tujuan
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- 4) Memudahkan kendali guru pada materi pelajaran
- 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam menyajikan materi
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang guru
- 7) Meningkatkan kualitas pengajaran⁴³

b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar

⁴² Hujair AH Sanaky, *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 5

⁴³ Hujair AH, Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safitri Insani Pers, 2009), hlm 4

- 5) Merangsang siswa untuk berfikir dan beranalisis
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
- 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran⁴⁴

B. Hakikat *Magic Disk*

1. Pengertian *Magic Disk*

Magic Disk adalah sebuah media pembelajaran yang berupa 2 bentuk lingkaran yang dijadikan satu dan salah satu bisa diputar sesuai dengan gambar pada lingkaran yang ditunjuk searah jarum jam atau sebaliknya. Media *magic disk* sangat jarang digunakan dalam pembelajaran, terlebih lagi mata pelajaran IPS. Terkadang dalam pembelajaran IPS lebih menggunakan media dalam bentuk, modul, kumpulan gambar-gambar yang ditempel. Menurut Anwar “Media pembelajaran *magic disk* dapat digunakan lebih mudah dalam menampilkan informasi secara cepat dan praktis”⁴⁵. Dari penjelasan Anwar di atas, peneliti membuat media *magic disk* atas pertimbangan bahwa media tersebut dibuat untuk memudahkan pembelajaran siswa dalam memahami materi keragaman budaya bangsaku dengan mengelompokkan rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, alat musik daerah, dan tarian adat sesuai dengan provinsi masing-masing.

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Anwar, *Produk Magic Disk*. Diakses tanggal 27 November 2018, <http://media-grafika.com/produk-magic-disk>.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Magic Disk* dalam Pembelajaran

Kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran *magic disk* IPS untuk siswa SD/MI Kelas berdasarkan analisis penelitian yang telah dilakukan oleh Galuh Sandra Pangesti⁴⁶ :

a. Kelebihan

- 1) Media pembelajaran *magic disk* IPS dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena desainnya yang menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa SD/MI.
- 2) Media pembelajaran *smart disk* IPS dapat sangat membantu kesulitan siswa pada saat belajar mata pelajaran IPS, khususnya materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.
- 3) Media pembelajaran *smartdisk* IPS dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, tanpa pendampingan dari guru ataupun pihak lain.
- 4) Media pembelajaran *smart dsk* IPS awet penggunaannya (warna tidak luntur, bahan tidak mudah sobek ataupun patah).

b. Kekurangan

- 1) Pada bagian gambar 34 suku bangsa Indonesia, kerapatan warna kurang jelas, sehingga gambar terlihat blur (samar).
- 2) Media pembelajaran *smart disk* IPS terbuat dari bahan akrilik, jadi memang ketika diangkat menjadi berat, namun masih tetap tidak terlalu berat untuk siswa kelas V SD/MI.

⁴⁶ Galuh Sandra pangesti, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Disk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Semester 1 SD/MI*, Skripsi, FITK, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

C. Tinjauan Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai ilmu pengetahuan sosial yang merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari sisi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yakni geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa⁴⁷.

Berdasarkan pengertian diatas maka Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji cabang-cabang ilmu sosial yang diintegrasikan dalam kehidupan bermasyarakat untuk memberi wawasan dan pemahaman.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar

Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan membekali kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm. 137

- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri. Memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.⁴⁸

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Ruang lingkup IPS dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu ⁴⁹:

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global.
- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan politik dan ekonomi.

4. IPS di Sekolah Dasar

IPS di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains dan

⁴⁸ Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar" Jurnal *MUALLIMUNA*, Vol. 2, No. 1, Oktober 2016

⁴⁹ *Ibid.*

berbagai isu serta masalah-masalah sosial dalam kehidupan.⁵⁰ Menurut paparan tersebut bahwa IPS di sekolah dasar lebih kepada pembentukan berfikir siswa terhadap lingkungan sekitar.

5. Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia

Negara Indonesia adalah negara kepulauan, pulau-pulau di Indonesia berjumlah 13.667 pulau besar dan kecil. Pulau-pulau itu membentang dari Sabang sampai Merauke. Bangsa Indonesia terdiri lebih dari 300 suku bangsa.⁵¹ Terdapat banyak sekali kelompok suku di Indonesia ini yang bertempat tinggal di daerah tertentu di Indonesia. Berikut ini beberapa suku bangsa yang ada di Indonesia.⁵²

Tabel 2.1 Suku Bangsa di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Suku
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Singkil
2.	Sumatera Utara	Malayu, Batak, Nias, Maya
3.	Sumatera Barat	Minangkabau, Melayu, Mentawai
4.	Jambi	Melayu, Kubu, Batin, Kerinci, suku anak dalam
5.	Riau	Melayu, Akit, Talang Mamak
6.	Kepulauan Riau	Suku Melayu
7.	Sumatera Selatan	Suku Ogan
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Suku Bangka
9.	Bengkulu	Suku Melayu, Rejang, Pekal, Enggano, Serawai
10.	Lampung	Suku Lampung, Pubian, Sungkai, Sepucih
11.	DKI Jakarta	Suku Betawi
12.	Jawa Barat	Suku Sunda

⁵⁰ Sapriya, *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajarannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 11

⁵¹ Sutrisnno, dkk, *Mengenal Lingkungan Sosialku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V*, (Jakarta Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hlm. 67-81

⁵² Sugeng HR, *RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap) Indonesia-Dunia Tahun 2015-2016*, (Semarang: Aneka Ilmu, 2014), hlm. 93

13.	Banten	Suku Sunda, Baduy
14.	Jawa Tengah	Suku Jawa, Samin, Karimun, Kangean
15.	DIY Yogyakarta	Suku Jawa
16.	Jawa Timur	Suku Madura, Jawa, Tengger
17.	Bali	Suku Bali
18.	Nusa Tenggara Barat	Suku Sasak, Mbojo, Dompu, Terlawi, Sumbawa
19.	Nusa Tenggara Timur	Suku Sumba, Flores, Alor, Roti, Bima
20.	Kalimantan Utara	Suku Banjar
21.	Kalimantan Barat	Suku Dayak Desa
22.	Kalimantan Tengah	Suku Dayak Dusun
23.	Kalimantan Timur	Suku Dayak Tidung
24.	Kalimantan Selatan	Suku Pitap
25.	Sulawesi Utara	Suku Minahasa, Sangir, Talaud
26.	Sulawesi Tengah	Suku Balantak, Toraja, Tomini, Toli-toli, Kulawi
27.	Gorontalo	Suku Bajo Menado, Gorontalo
28.	Sulawesi Tenggara	Suku Malio, Buton, Mekongga, Kabaina
29.	Sulawesi Selatan	Suku Makassar, Toraja, Bugis
30.	Sulawesi Barat	Suku Bandar, Sawati, Bintuni, Bacanca
31.	Maluku	Suku Ambon
32.	Maluku Utara	Suku Banda
33.	Papua	Suku Asmat
34.	Papua Barat	Suku Karon

Selain berbeda-beda suku, Indonesia juga memiliki beragam budaya dan kebudayaan. Budaya dan kebudayaan adalah semua hasil pengelolaan akal pikiran, perasaan dan kehendak dari manusia. Akal pikiran, perasaan, dan kehendak disebut dengan istilah cipta, rasa, dan karsa. Budaya ada yang berbentuk fisik maupun non fisik. Contohnya pakaian, rumah adat, bahasa, kepercayaan, tradisi dan lain-lain. Bentuk-bentuk budaya :

a) Bahasa

Bahasa daerah merupakan bahasa yang digunakan dalam bahasa sehari-hari pada daerah tertentu. Contoh bahasa daerah adalah bahasa Jawa, bahasa Bali, bahasa Madura dan lain-lain. Indonesia memiliki bahasa nasional yakni bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa. Meskipun berbeda-beda bahasa daerah namun masih tetap bisa saling berkomunikasi antar suku bangsa.

b) Sistem Kemasyarakatan

Meliputi kelompok atau organisasi, hubungan kekerabatan, peraturan-peraturan dan hukum. Suatu kelompok dipimpin oleh seseorang yang dihormati dan disegani. Pemimpin dalam suatu kelompok disebut kepala adat atau kepala suku. Peraturan dan hukum pada tiap suku bangsa biasanya ada yang tertulis ada yang tidak tertulis. Peraturan ini sering disebut sebagai hukum adat. Di daerah tertentu hukum adat masih sangat ditaati oleh masyarakat pada masing-masing suku bangsa. Misalnya di masyarakat kampung Naga, terdapat peraturan yang mana setiap ada penduduk yang kahir harus ada orang yang keluar da desa. Peraturan tersebut membuat jumlah penduduk desa selalu tetap.

c) Rumah Adat

Setiap suku bangsa biasanya memiliki rumah adat yang khas.⁵³

Tabel 2.2 Rumah Adat di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Rumah Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Rumah Aceh

⁵³ Sugeng HR, op.cit., hlm. 231

2.	Sumatera Utara	Rumah Balai Batak Toba
3.	Sumatera Barat	Rumah gadang
4.	Jambi	Rumah Panggung
5.	Riau	Salaso Jatuh kembar
6.	Kepulauan Riau	Salaso Jatuh Kembar
7.	Sumatera Selatan	Rumah Rakit
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Rumah Limas
9.	Bengkulu	Rumah Bubungan Limas
10.	Lampung	Rumah Nowo Sesat
11.	DKI Jakarta	Rumah Kebaya
12.	Jawa Barat	Rumah Kasepuhan
13.	Banten	Rumah Baduy
14.	Jawa Tengah	Padepokan Jawa tengah
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Bangsal Kencono
16.	Jawa Timur	Rumah Joglo
17.	Bali	Gapura Candi Bentar
18.	Nusa Tenggara Barat	Rumah Dalam loka Samawa
19.	Nusa Tenggara Timur	Rumah Musalaki
20.	Kalimantan Utara	Rumah Baloy
21.	Kalimantan Barat	Istana Kesultanan Pontianak
22.	Kalimantan Tengah	Rumah Betang
23.	Kalimantan Timur	Lamin
24.	Kalimantan Selatan	Rumah Banjar Bubungan Tinggi
25.	Sulawesi Utara	Rumah pewaris
26.	Sulawesi Tengah	Rumah tambu
27.	Gorontalo	Rumah Dulohupo
28.	Sulawesi Tenggara	Rumah Istana Buton
29.	Sulawesi Selatan	Rumah Tongkonan
30.	Sulawesi Barat	Rumah Mandar
31.	Maluku	Rumah Baileo
32.	Maluku Utara	Rumah Baileo
33.	Papua	Rumah Honai
34.	Papua Barat	Rumah Honai

d) Tarian Adat

Upacara adat biasanya berkaitan erat dengan kepercayaan suatu daerah tertentu.⁵⁴

⁵⁴ Sasmito Suwarno, *RPUL*, (Surabaya: ANUGERAH, 2004), hlm. 82-87

Tabel 2.3 Tarian Adat di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Tarian Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Tari Seudati
2.	Sumatera Utara	Tari Cawan
3.	Sumatera Barat	Tari Piring
4.	Jambi	Tari Sekapur Sirih
5.	Riau	Tari Persembahan
6.	Kepulauan Riau	Tari jopin
7.	Sumatera Selatan	Tari Tanggai
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Tari Putri Bekhusek
9.	Bengkulu	Tari Bidadari
10.	Lampung	Tari Muli
11.	DKI Jakarta	Tari Yaping
12.	Jawa Barat	Tari Merak
13.	Banten	Tari Topeng
14.	Jawa Tengah	Tari Bambangan Cakil
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Tari Serimpi
16.	Jawa Timur	Tari Remo
17.	Bali	Tari legong
18.	Nusa Tenggara Barat	Tari Mpaal Lenggogo
19.	Nusa Tenggara Timur	Tari Gareng Lameng
20.	Kalimantan Utara	Tari Kancet Ledo
21.	Kalimantan Barat	Tari Gawai Padi
22.	Kalimantan Tengah	Tari Balean Dadas
23.	Kalimantan Timur	Tari Gong
24.	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang
25.	Sulawesi Utara	Tari Maengket
26.	Sulawesi Tengah	Tari Lumense
27.	Gorontalo	Tari Polo-palo
28.	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa
29.	Sulawesi Selatan	Tari Kipas
30.	Sulawesi Barat	Tari Kipas
31.	Maluku	Tari Lenso
32.	Maluku Utara	Tari Lenso
33.	Papua	Tari Musyoh
34.	Papua Barat	Tari Musyoh

e) Pakaian Adat

Hampir semua daerah di Indonesia mempunyai pakaian adat masing-masing. Biasanya pakaian adat dikenakan saat upacara adat, upacara perkawinan dan saat pertunjukkan tari daerah.⁵⁵

Tabel 2.4 Pakaian Adat di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Pakaian Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Pakaian Pidie
2.	Sumatera Utara	Pakaian Karo
3.	Sumatera Barat	Pakaian Batu Sangkar
4.	Jambi	Pakaian Adat Jambi
5.	Riau	Pakaian Teluk Belangga dan Kebaya Labuh
6.	Kepulauan Riau	Pakaian Teluk Belangga dan Baju Kurung
7.	Sumatera Selatan	Pakaian Aisan gede
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Pakaian Aisan Gede
9.	Bengkulu	Pakaian Adat Bengkulu
10.	Lampung	Pakaian Adat Tulang Bawang
11.	DKI Jakarta	Pakaian Adat Abang None
12.	Jawa Barat	Pakaian Adat Jawa Barat
13.	Banten	Pakaian Pengantin
14.	Jawa Tengah	Pakaian Adat Jawa
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Pakaian Adat Yogyakarta
16.	Jawa Timur	Pakaian Madura
17.	Bali	Pakaian Payas Agung
18.	Nusa Tenggara Barat	Pakaian Adat Sumbawa
19.	Nusa Tenggara Timur	Pakaian Adat NTT
20.	Kalimantan Utara	Pakaian Sapei Sapaq dan Taa
21.	Kalimantan Barat	Pakaian Perang
22.	Kalimantan Tengah	Pakaian Sinjang (Barito)
23.	Kalimantan Timur	Pakaian Urang Besunung
24.	Kalimantan Selatan	Pakaian Adat Banjar
25.	Sulawesi Utara	Pakaian Adat Minahasa
26.	Sulawesi Tengah	Pakaian Kulavi (Donggala)
27.	Gorontalo	Pakaian Adat Gorontalo
28.	Sulawesi Tenggara	Pakaian Babung Ginasamani
29.	Sulawesi Selatan	Pakaian Adat Toraja
30.	Sulawesi Barat	Pakaian Adat Sulawesi Barat

⁵⁵ Sugeng HR, *op.cit.*, hlm. 240

31.	Maluku	Pakaian Adat Maluku
32.	Maluku Utara	Pakaian Adat Maluku
33.	Papua	Pakaian Adat Asmat
34.	Papua Barat	Pakaian Adat Serui

f) Alat Musik

Alat musik tradisional Indonesia beraneka ragam, disetiap provinsinya memiliki alat musik tradisional yang berbeda-beda sebagai siri khas dari masing-masing daerah tersebut.⁵⁶

Tabel 2.5 Alat Musik di Indonesia

No.	Nama Provinsi	Nama Alat Musik
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Geundrang
2.	Sumatera Utara	Doli-doli
3.	Sumatera Barat	Talempong
4.	Jambi	Kelintang Kayu
5.	Riau	Rebana Ubi
6.	Kepulauan Riau	Gendang Panjang
7.	Sumatera Selatan	Kolintang
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Rebab
9.	Bengkulu	Doll
10.	Lampung	Bende
11.	DKI Jakarta	Kecrek
12.	Jawa Barat	Angklung
13.	Banten	Bedug
14.	Jawa Tengah	Suling
15.	Daerah Istimewa Yogyakarta	Gamelan
16.	Jawa Timur	Bonang
17.	Bali	Ceng-ceng
18.	Nusa Tenggara Barat	Palompong
19.	Nusa Tenggara Timur	Sasando
20.	Kalimantan Utara	Gambang
21.	Kalimantan Barat	Keledik
22.	Kalimantan Tengah	Kecapi
23.	Kalimantan Timur	Sampe
24.	Kalimantan Selatan	Kalang Kupak
25.	Sulawesi Utara	Kolintang
26.	Sulawesi Tengah	Pare'e

⁵⁶ Sugeng HR, *op.cit.*, hlm. 229

27.	Gorontalo	Polopalo
28.	Sulawesi Tenggara	Lado-lado
29.	Sulawesi Selatan	Keso-keso
30.	Sulawesi Barat	Keke
31.	Maluku	Jukulele
32.	Maluku Utara	Cikir
33.	Papua	Fuu
34.	Papua Barat	Krombi

D. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Salah satu ciri kegiatan belajar mengajar adalah terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Masing-masing memiliki tugas yang saling mendukung. Siswa bertugas untuk belajar dan guru bertugas mendampingi siswa dalam belajar. Sesuai orientasi baru pendidikan, siswa menjadi pusat terjadinya proses belajar mengajar (*student center*), maka standar keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada tingkat pencapaian pengetahuan, keterampilan dan afeksi siswa. Maka dari itu sebagai guru harus mendesain pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik siswa baik sebagai individu maupun kelompok.

Program pembelajaran di sekolah dasar akan berlangsung secara efektif jika disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karakteristik umum yang menggambarkan kondisi siswa yang mempengaruhi tingkat perkembangan siswa. Perkembangan siswa dari segi usia, fisik, psikomotorik dan akademik bagi siswa di sekolah dasar.

1. Perkembangan kognitif siswa

Menurut Piaget, karakteristik perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak.

a) Usia 0-2 tahun (tahap sensorimotor)

Bayi bergerak dari tindakan refleks intinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik⁵⁷.

b) Usia 2-7 tahun

Anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, itu menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik⁵⁸.

Dalam usia ini juga, perkembangan kemampuan fisik pada anak kecil ditandai dengan anak mampu melakukan macam-macam gerakan dasar dengan baik, berjalan, melompat, melempar, menangkap, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kekuatan besar sebagai akibat pertumbuhan jaringan otot yang lebih besar⁵⁹.

c) Usia 7-11 tahun

Pada saat ini anak akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda⁶⁰.

⁵⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 101

⁵⁸ *Ibid*

⁵⁹ Neil J. Salkind, *Teori Perkembangan Manusia Pengantar Menuju Pemahaman Holistik*, cetakan kedua, (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm. 87

⁶⁰ Desmita, *loc.cit.*

d) Usia 11 tahun-dewasa

Remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik⁶¹.

Menurut teori kognitif Piaget⁶², pemikiran anak usia dini atau usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek nyata. Usia rata-rata anak saat masuk sekolah dasar khususnya di Indonesia adalah 6 tahun dan selesai di usia 12 tahun. Masa perkembangan usia anak ada 2 yakni masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun) atau usia anak kelas 1-3 dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun) atau usia anak kelas 4-6. Anak-anak usia sekolah cenderung memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak yang usianya lebih muda. Senang bermain, bergerak, bekerja dalam suatu kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu pekerjaan secara langsung. Maka dari itu, sebagai guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah-pindah atau bergerak, belajar dalam suatu kelompok, dan juga memberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Teori Piaget membantu tugas seorang guru dalam memahami perkembangan intelektual siswa dan menetapkan kegiatan kognitif yang harus ditampilkan pada tahap fungsi intelektual yang berbeda. Siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang

⁶¹ *Ibid.*

⁶² Desmita, *op.cit.*, hlm. 104

berpikir secara logis dan objek nyata. Menurut Yusuf L.N masa sekolah dasar terbagi menjadi dua fase yakni (1) masa kelas rendah sekolah dasar (6-9 tahun) dan masa kelas tinggi sekolah dasar (9-13 tahun).

Secara umum, karakteristik anak usia sekolah dasar antara lain :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik dengan dunia sekitar.
- b. Senang bermain dan lebih suka bergembira.
- c. Suka mencoba hal baru.
- d. Terdorong untuk berprestasi

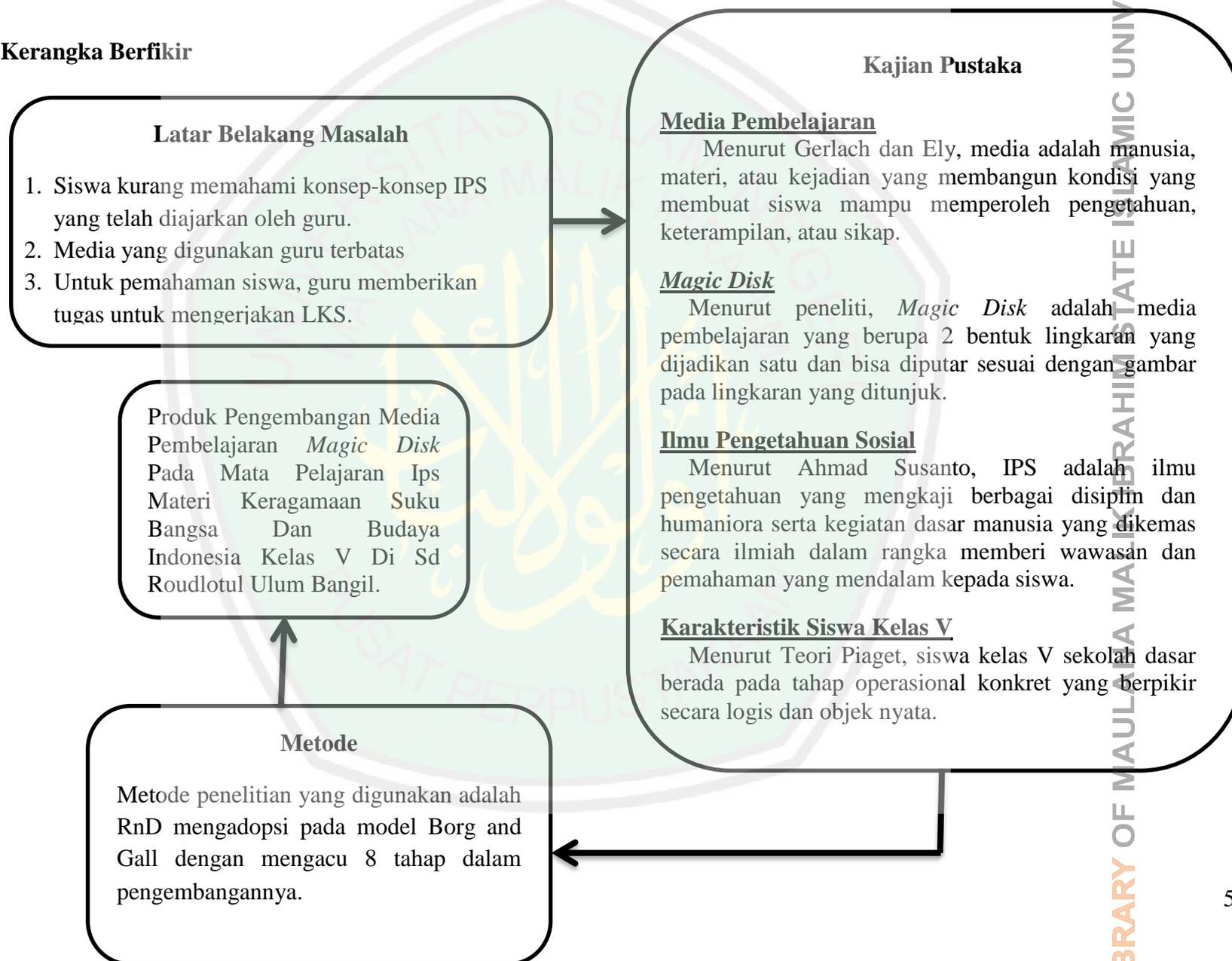
Ciri anak usia sekolah dasar sesuai dengan teori piaget adalah

- a. Pola pikirnya masih terikat pada benda konkret
- b. Jika diberi permasalahan belum mampu memikirkan segala alternative pemecahannya
- c. Pemahaman konsep berurutan melalui tahap-tahap⁶³

Menurut paparan diatas, karakteristik siswa usia SD adalah masih berada pada tahap operasional konkret atau masih terkait pada benda konkret. Usia 6-12 didalamnya juga ada usia kelas IV, maka dari itu anak usia SD kelas IV memiliki karakteristik tahap operasional konkret. Jadi, pengembangan media *Magic Disk* ini telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V yang difungsikan untuk mengkonkretkan materi yang abstrak sehingga pembelajarannya menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa

⁶³ Retno H Pujiati, *Cerdas Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI* , (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional 2007), hlm. 2

E. Kerangka Berfikir



Siswa kelas V sekolah dasar pada tahap operasional konkret dimana siswa berpikir nyata pada objek-objek pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan materi yang abstrak. Maka dari itu, setiap mata pelajaran membutuhkan media pembelajaran, termasuk IPS. Media merupakan hal penting, seharusnya sekolah menggunakan media sebagai perantara penyalur informasi. Harusnya media pembelajaran membuat siswa tertarik pada pembelajaran sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran harusnya membuat siswa semakin paham dan mengertisehingga prestasi belajar siswa juga meningkat. Pada kenyataannya terkadang penggunaan media tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media yang biasa dilakukan tidak mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi pada proses pembelajaran IPS di SD Roudlotul Ulum Bangil yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan.

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media yang mampu membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, yang berpusat pada siswa. Media pembelajaran *Magic Disk* merupakan media yang didesain dengan menarik. Media ini akan membuat siswa menjadi tertarik belajar IPS karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut⁶⁴. Tujuan utama penelitian dan pengembangan tidak hanya untuk merumuskan atau menguji teori, namun untuk mengembangkan produk-produk yang efektif bagi siswa di sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan dapat mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media. Sedangkan, produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran yaitu *Magic Disk*.

B. Model Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan media *Magic Disk* dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Borg & Gall. Pemilihan model ini didasari oleh pertimbangan bahwa desain sistem model Borg & Gall sederhana dan mudah dipahami. Selain itu model ini dikembangkan secara sistematis dan bersandar pada landasan teoritis tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Siklus penelitian dan pengembangannya sebagai berikut :

⁶⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2013), hlm. 407



Bagan 3.1 Tahap-tahap Penelitian Borg and Gall

Tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall terdiri dari 10 tahanan, yaitu:⁶⁵

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
- b. Perencana
- c. Pengembangan format produk awal
- d. Uji coba awal
- e. Revisi produk
- f. Uji coba lapangan

⁶⁵ Punaji Setyosari, *metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan* (jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2010), hlm. 228

- g. Revisi produk
- h. Uji lapangan
- i. Revisi produk akhir
- j. Desiminasi dan Implementasi

C. Prosedur Pengembangan

Media Pembelajaran akan dikembangkan dengan 8 tahap yang diadopsi dari model pengembangan Borg & Gall, dengan alasan tahapan-tahapan tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti dalam pengembangan media. Adapun dengan 8 tahapan-tahapan tersebut dapat disusun sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Peneliti melakukan wawancara awal dengan guru kelas V SD Roudlotul Ulum untuk menganalisis kebutuhan dan melakukan observasi pada proses pembelajaran. Peneliti mencari referensi yang sama dengan produk pengembangan, dalam hal ini tujuannya agar peneliti memiliki gambaran produk yang akan dibuat.

2. Perencanaan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan informasi awal yang telah diterima dengan berdiskusi dengan guru kelas V kemudian oleh peneliti dirumuskan tujuan penelitiannya. Peneliti juga mengkaji tentang materi pokok yang bersangkutan dengan produk yang dibuat.

3. Pengembangan format produk awal

Menentukan judul media. Media pengembangan yang dibuat menggunakan judul *Magic Disk* Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia. Peneliti membuat produk awal dengan menggunakan *Coreldraw X3* yang telah diinstal.

Penembangan format produk awal dikembangkan dengan bantuan para ahli. Sebelum produk diuji cobakan di lapangan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan media yang akan digunakan.

4. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan di SD Roudlotul Ulum bangil yang bertujuan untuk mengetahui kesulitan siswa dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V. Uji coba awal dilakukan pada 6 siswa. Alasan memilih dalam uji coba lapangan dikarenakan menurut Widoyoko tahap pengambilan subjek per aspek pada tiap kelompok dalam penelitian pengembangan berdasar pada keheterogenitas intelegensi atau hasil belajar siswa. Model pengembangan Borg & Gall pada tahap uji coba lapangan menyebutkan hanya membutuhkan 6-12 subjek, karena pada penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian pada satu sekolah saja maka diambil 6 siswa dari tingkat intelegensi yang berbeda. Selanjutnya mempersiapkan angket untuk mengukur kelayakan media pembelajaran.

5. Revisi produk

Berdasarkan hasil uji coba awal, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan produk dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat internal.

6. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan subjek uji coba di kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil. Subjek yang digunakan melibatkan 22 siswa pada kelas V.

7. Revisi produk

Hasil dari uji coba lapangan yang melibatkan subjek yang lebih besar dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam meningkatkan keperluan perbaikan.

8. Uji Lapangan

Uji lapangan dalam penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pengujian desain uji coba dilakukan dengan tiga tahap, yaitu:

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing untuk melakukan pengecekan pada media pembelajaran

yang dikembangkan, kemudian dosen pembimbing memberikan saran pada media pembelajaran untuk diperbaiki oleh peneliti.

b. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli ini ada tiga ahli yaitu ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran yang memberikan penilaian dan saran pada media yang sudah dikembangkan. Hasil dari validasi ahli yang diperoleh kemudian digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil yang berjumlah 22 siswa. Hasil dari uji coba lapangan ini digunakan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajarann yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian dilakukan pada ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas V, dan siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam tahap hasil uji coba ada dua macam, yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari ahli isi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran yang berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket atau lembar validasi penilaian para ahli dan hasil tes belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*) serta angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang digunakan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individu. Pedoman wawancara berisi pertanyaan yang mencakup fakta, data, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji dalam penelitian.⁶⁶ Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan Ibu Mahmudah, S.Pd selaku wali kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil. Wawancara tersebut dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada dan harus diteliti.

b. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan isi media, ketepatan komponen media, ketepatan desain media, dan ketepatan penggunaan media pembelajaran sehingga media menarik dan efektif digunakan.

⁶⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 219

Pertanyaan dalam angket yang digunakan oleh peneliti terdapat dua bagian, yaitu bagian pertama adalah pertanyaan terbuka yang digunakan untuk mendapatkan data kualitatif berupa tanggapan atau saran dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Bagian kedua adalah pertanyaan tertutup yang digunakan untuk mendapatkan data kualitatif yang berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu sebagai berikut:

- 1) Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- 2) Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- 3) Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- 4) Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, dan mudah.
- 5) Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

c. Tes Perolehan Hasil Belajar

Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan kemampuan proses siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *magic disk*.

5. Teknis Analisis Data

Ada dua teknik analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

a. Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka yakni analisis data kualitatif untuk memberikan tanggapan atau saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran dengan pengolahan data penilaian menggunakan mendeskripsikan tanggapan atau saran dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Data yang berbentuk angka atau data kuantitatif akan dianalisis dengan prosentase dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Kelayakan

Σx = Jumlah jawaban tertinggi

Σxi = Jumlah jawaban penilaian

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk

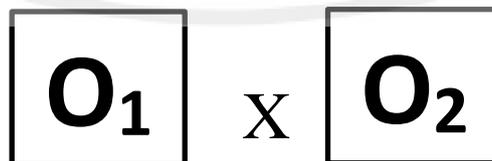
Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid/Sangat Menarik	Tidak Revisi

$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid/Menarik	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Valid/Cukup Menarik	Perlu Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Valid/Kurang Menarik	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Valid/Sangat Kurang Menarik	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, apabila penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Apabila penilaian tidak memenuhi syarat pencapaian dan masuk dalam kriteria tidak valid maka harus dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

b. Analisis hasil tes

Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before-after*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun desain eksperimen *before-after* sebagai berikut:



Keterangan:

O_1 = Nilai sebelum perlakuan

O₂ = Nilai sesudah perlakuan

X = Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar sebagai tolak ukur efektivitas media pembelajaran. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *magic disk*. Menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:⁶⁷

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = Uji t

D = Different (X₂-X₁)

d² = Variasi

n = Jumlah subjek

⁶⁷ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 131-132

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Bab ini akan dipaparkan 3 hal terkait dengan data penelitian, antara lain:

(a) pembahasan desain media pembelajaran *magic disk* (b) kemenarikan media pembelajaran *magic disk* (c) hasil uji coba media pembelajaran *magic disk*. Data yang diambil disajikan secara berurutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan pada siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil. Berikut adalah paparan dari data yang dihasilkan:

A. Pembahasan Desain Media Pembelajaran *Magic Disk*

1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran *Magic Disk*

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran *magic disk* yang berbentuk papan dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil. Adapun deskripsi media pembelajaran *magic disk* adalah sebagai berikut:

a. *Magic Disk*

Media *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia terdiri dari 2 lembar. Pada lembar pertama berisi lingkaran yang berisi gambar keragaman budaya Indonesia dipadukan dengan tulisan "*Welcome Indonesia*". Lembar kedua terdiri dari 2 halaman, halaman pertama berisi gambar suku bangsa dan budaya yang terdiri dari 34 provinsi di Indonesia dengan dibentuk lingkaran, juga terdapat

petunjuk penggunaannya. Lembar kedua halaman kedua terdiri dari gambar alat musik yang ada pada 34 provinsi di Indonesia. Media pembelajaran *magic disk* memiliki ukuran A3 yakni 29,7 cm x 42 cm. Pembuatan desain media pembelajaran *magic disk* menggunakan aplikasi *Corel Draw X4*. Media pembelajaran *magic disk* ini terbuat dari *art paper* yang aman digunakan untuk siswa.



Gambar 4.1 Media Pembelajaran *Magic Disk*

2. Validasi dan Revisi Produk

Setelah pembuatan media pembelajaran *magic disk* selesai, peneliti melakukan uji validitas kepada 3 validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media pembelajaran *magic disk*.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua penilaian, yakni uji validasi ahli dan uji lapangan. Data validasi terhadap media pembelajaran *magic disk* diperoleh dari tiga validator yang terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif, yang mana data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian berdasarkan skala likert, sedangkan data kualitatif berupa nilai tambahan atau saran dari validator. Sebelum membahas hasil validasi, berikut adalah kriteria penskoran nilai dari angket penilaian.

Tabel 4.1
Penskoran angket validasi ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan siswa

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Kurang setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan kualitatif penilaian angket validasi ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas V

SD Roudlotul Ulum Bangil sebagai pengguna media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran *magic disk* ini divalidasi oleh Ibu Nur Lailatus Zahro, M.Pd selaku dosen ilmu pengetahuan sosial. Beliau merupakan salah satu dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang memang bidangnya adalah ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Hasil data validasi ahli materi pada media pembelajaran *magic disk* berupa data kuantitatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Data kuantitatif hasil angket validasi ahli materi

No	Aspek	X	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	<i>Magic disk</i> dapat memotivasi siswa pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2.	Kelengkapan materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
3.	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa kelas V	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi

4.	Gambar yang disajikan dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
5.	Materi yang digunakan dalam <i>magic disk</i> sesuai dengan KI dan KD	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
6.	Kesesuaian indikator dengan materi pada media	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
7.	Penjabaran materi dengan gambar dalam produk <i>magic disk</i> IPS sesuai dengan perkembangan siswa kelas V	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
8.	Kemenarikan pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
9.	<i>Magic disk</i> dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
10.	Kejelasan materi	2	4	50%	Cukup valid	Perlu Revisi
	Jumlah	34	40	85%	Sangat valid	Tidak revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator ahli materi Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran *magic disk* materi karagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat kevalidan media pembelajaran berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan data validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *magic disk* yang telah dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada 10 aspek pada angket yang diberikan kepada validator tentang media pembelajaran *magic disk*, persentase kevalidan sebesar 89%. Namun menurut ahli materi, peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian media materi pada media pembelajaran supaya media pembelajaran *magic disk* lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran *magic disk* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil validasi ahli materi media pembelajaran *magic disk*
berdasarkan data kualitatif

Nama Subjek ahli materi	Kritik dan Saran
Nur Lailatus Zahroh, M.Pd	a. Sebaiknya materi disesuaikan dengan KD yang berdasarkan kurikulum b. Perbaiki indikator yang bisa dicapai dengan produk c. Teliti kembali setiap gambar pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik terkait dengan validitas materi

Berdasarkan tabel hasil validasi, ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk ini layak digunakan sebagai bahan penelitian atau tidak, serta sebagai penyempurna produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas. Perbaikan media pembelajaran ini memerlukan 2 kali revisian. Validasi pada ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Nur Lailatus Zahroh, M.Pd pertama kali dilakukan pada tanggal 3 Mei 2019, memperbaiki KD dan indikator serta materi yang digunakan dalam produk. Sehingga pada

tanggal 31 Mei 2019 dilakukan revisi, dan hasilnya telah disetujui oleh ahli materi dengan catatan gambar diperjelas.

4) Revisi produk

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, media ini perlu mendapat revisi atau perbaikan, masukan, kritikan, dan saran dalam rangka menyempurnakan media pembelajaran yang dihasilkan.

b. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Validasi ahli desain pada media pembelajaran *magic disk* ini divalidasi oleh Bapak M. Irfan Islamy, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memang ahli pada bidang media pembelajaran. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut:

1) Data Kuantitatif

Hasil data validasi ahli desain pada media pembelajaran *magic disk* berupa data kuantitatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4

Hasil angket validasi ahli desain media pembelajaran *magic disk*

No	Aspek	X	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain menarik	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf tepat	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
3.	Kejelasan gambar yang disajikan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi

4.	Gambar sesuai materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
5.	Warna menarik dan mempermudah penjelasan materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
6.	Tersedia petunjuk penggunaan media	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
7.	Tulisan pada media jelas	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
8.	Penempatan gambar dalam media sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
9.	Bahan cetakan dapat bertahan lama	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
10.	Hasil cetakan sesuai dengan warna asli	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
11.	Kesesuaian ukuran media pembelajaran <i>magic disk</i>	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
12.	Ketepatan pemilihan warna	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
13.	Kejelasan warna yang disajikan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
14.	Keunikan bentuk yang disajikan	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
15.	Kerapihan komponen media	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
	Jumlah	46	60	76,7%	Valid	Tidak revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator ahli media pada media pembelajaran *magic disk* materi karagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat kevalidan media pembelajaran berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{46}{60} \times 100\% = 76,7\%$$

Berdasarkan data validasi ahli desain media dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *magic disk* yang telah dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada 15 aspek pada angket yang diberikan kepada validator tentang media pembelajaran *magic disk*, persentase kevalidan sebesar 76,7%. Namun menurut ahli desain media peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian pada media pembelajaran supaya media pembelajaran *magic disk* lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan kritik dan saran dari ahli desain media terhadap media pembelajaran *magic disk* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil validasi ahli desain media pembelajaran *magic disk*
berdasarkan data kualitatif

Nama Subjek ahli materi	Kritik dan Saran
M. Irfan Islamy, M.Pd	a. Sebaiknya warna diganti menjadi lebih menarik lagi dan kontras antara karakter yang satu dengan lainnya b. Perlu ditingkatkan lagi kualitas gambar c. Sebaiknya ukuran produknya lebih besar lagi, kalau terlalu kecil gambar tidak jelas terlihat

Berdasarkan tabel kritik dan saran, ada beberapa aspek yang direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah prosuk ini layak digunakan atau tidak, serta sebagai penyempurna produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas. Perbaikan media pembelajaran ini memerlukan 2 kali revisian.

4) Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, media ini perlu mendapat revisi atau perbaikan, masukan, kritikan, dan saran dalam rangka menyempurnakan media pembelajaran yang dihasilkan.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

1) Data Kuantitatif

Hasil data validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran *magic disk* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil angket validasi ahli pembelajaran pada media
pembelajaran *magic disk*

No	Aspek	X	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kelengkapan materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
2.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> sesuai dengan perkembangan siswa kelas V	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
3.	Kesesuaian konsep dengan kompetensi yang akan dicapai siswa dalam kurikulum	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
4.	Penjabaran materi dengan gambar dalam media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS sesuai	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
5.	Desain media menarik	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
6.	Pemilihan gambar menarik dan mempermudah penjelasan materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
7.	Keefektifan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic disk</i>	3	4	75%	Valid	Tidak revisi

8.	Secara keseluruhan media pembelajaran <i>magic disk</i> ini layak digunakan dalam pembelajaran	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
9.	Gambar yang disajikan dalam <i>magic disk</i> dapat membantu mengingat materi yang dipelajari	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
10.	Penggunaan media pembelajaran <i>magic disk</i> dapat	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
	Jumlah	38	40	95%	Sangat valid	Tidak revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator ahli media pada media pembelajaran *magic disk* materi karagaman suku bangsa dan budaya Indonesia. langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat kevalidan media pembelajaran berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan data validasi ahli pembelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *magic disk* yang telah dikembangkan memiliki

tingkat kevalidan yang valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada 10 aspek pada angket yang diberikan kepada validator tentang media pembelajaran *magic disk*, persentase kevalidan sebesar 95%. Namun menurut ahli desain media peneliti masih harus tetap merevisi beberapa bagian pada media pembelajaran supaya media pembelajaran *magic disk* lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan kritik dan saran dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran *magic disk* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran *magic disk* berdasarkan data kualitatif

Nama Subjek ahli materi	Kritik dan Saran
Mahmudah, S.Pd	Alat peraga <i>magic disk</i> ini sangat baik untuk menunjang dalam pembelajaran IPS pada siswa

B. Kemenarikan Media Pembelajaran *Magic Disk*

Kemenarikan pada media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia ditentukan melalui angket berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran *magic disk* yang melibatkan kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa dan kelompok besar yang terdiri dari 22 siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut adalah data kuantitatif hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran *magic disk*:

Tabel 4.8

Hasil kemenarikan media menurut siswa dalam kelompok kecil

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										Σx	Σxi	P (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5%
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	40	40	100%
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
Jumlah	20	20	19	19	19	20	20	19	20	20	196	200	98%

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.8, langkah selanjutnya adalah analisis data. Berikut persentasenya:

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

$$P = \frac{197}{200} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Persentase hasil uji coba kelompok kecil adalah 98% tingkat pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Kritik dan saran responden pada uji coba kelompok kecil melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

2. Kelompok Besar

Berikut adalah data kuantitatif hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran *magic disk*:

Tabel 4.9
Hasil kemenarikan media menurut siswa dalam kelompok besar

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										Σx	Σxi	P (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5%
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5%
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
6	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95%
7	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95%
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
10	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5%
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5%
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5%
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%

16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
20	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	35	40	87,5%
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
22	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5%
23	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	38	40	95%
Jumlah	92	92	89	87	89	91	91	91	91	90	903	920	98%

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.10, berikut adalah persentasenya:

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

$$P = \frac{903}{920} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 98 dari persentase tersebut maka termasuk dalam kriteria sangat menarik terhadap pengembangan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, dan menarik untuk dipelajari oleh siswa.

C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran *Magic Disk*

1. Analisis Data Hasil Pre-test dan Post-test

Pada uji coba penggunaan media pembelajaran *magic disk*, peneliti melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil perkembangan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *magic disk* yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga dapat membedakan hasil belajar siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil sebelum menggunakan media pembelajaran *magic disk* maupun setelah menggunakan media pembelajaran *magic disk*. Pre-test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan *post-test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang sudah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel, sebagai berikut:

Tabel 4.10

Hasil penilaian uji coba lapangan pada *pre-test* dan *post-test*

No.	Nama	Nilai	
		Pre-test (x)	Post Test (xi)
1	Abdul Aziz Azzam	60	70
2	Ahmad Syauqi	60	80
3	Aisyah	70	80
4	Akbar Hidayatullah	50	70
5	Alya Sabrina Tacinta	60	80
6	Anaf Dzakwan S.	70	90
7	Aqila Ishma Azizah	80	90
8	Dzikri Rahmatullah	60	90

9	Fairuz Zumar	50	80
10	Fharah Aini Islami	70	100
11	Fatimah Baharun	50	80
12	Fatimatul Izza	60	80
13	Fatimatus Zahro	40	80
14	Jalaluddin Roomyan	50	80
15	Latifa B.S.A	50	90
16	Maimuna Tushobah B.Q	50	90
17	M. Choirul Arshavin	80	100
18	M. Fahri Husain	50	100
19	M. Filza farzan	50	80
20	M. Irfan Oktaviano	70	90
21	M. Syahid Syahrullah	50	70
22	Muhammad Royyan	40	80
23	Nafisatul Azizah	70	90
24	Rahmadani	40	80
25	Salsabillah Andani	60	80
26	Tarissa Putri Alfria	70	80
27	Ridho Alvino G.	70	80
28	Zahwa Aqila	50	80
Jumlah		1630	2340
Rata-rata		58	83

Berdasarkan data tabel 4.10 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 58 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 83. KKM yang dilakukan dalam pembelajaran ini bernilai 75. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus daripada nilai *pre-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Dari nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dengan taraf signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian.

2. Menentukan Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

3. Menentukan Kriteria Uji t

- H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.
- H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a ditolak dan H_0 diterima.

4. Membuat Tabel Perhitungan

Tabel 4.11

Hasil statistik pada pre-test dan post-test

No.	Nama	Nilai		X1-X2	D	d ²
		Pre-test (x)	Post Test (xi)			

1	Abdul Aziz Azzam	60	70	-10	10	100
2	Ahmad Syauqi	60	80	-20	20	400
3	Aisyah	70	80	-10	10	100
4	Akbar Hidayatullah	50	70	-20	20	400
5	Alya Sabrina Tacinta	60	80	-20	20	400
6	Anaf Dzakwan S.	70	90	-20	20	400
7	Aqila Ishma Azizah	80	90	-10	10	100
8	Dzikri Rahmatullah	60	90	-30	30	900
9	Fairuz Zumar	50	80	-30	30	900
10	Fharah Aini Islami	70	100	-30	30	900
11	Fatimah Baharun	50	80	-30	30	900
12	Fatimatul Izza	60	80	-20	20	400
13	Fatimatus Zahro	40	80	-40	40	1700
14	Jalaluddin Roomyan	50	80	-30	30	900
15	Latifa B.S.A	50	90	-40	40	1700
16	Maimuna Tushobah B.Q	50	90	-40	40	1700
17	M. Choirul Arshavin	80	100	-20	20	400
18	M. Fahri Husain	70	100	-50	30	900
19	M. Filza farzan	50	80	-30	30	900
20	M. Irfan Oktaviano	50	90	-20	20	400
21	M. Syahid Syahrullah	50	70	-20	20	400
22	Muhammad Royyan	40	80	-40	40	1700
23	Nafisatul Azizah	70	90	-20	20	400
24	Rahmadani	40	80	-40	40	1700
25	Salsabillah Andani	60	80	-20	20	400
26	Tarissa Putri Alfria	70	80	-10	10	100
27	Ridho Alvino G.	70	80	-10	10	100
28	Zahwa Aqila	50	80	-30	30	900
$\Sigma n = 28$					$\Sigma d =$ 690	$\Sigma d^2 =$ 20200

5. Menentukan t_{tabel}

a) Tingkat Signifikan (α)

$$A = 5\% (0,05)$$

b) Derajat Bebas (DB)

$$\begin{aligned} \text{DB} &= n - 1 \\ &= 28 - 1 \\ &= 27 \end{aligned}$$

c) t_{tabel}

Dari tabel t pada derajat bebas 28 dan taraf signifikan 0,05 diketahui t_{tabel} sebesar 2,052

6. Menentukan t_{hitung}

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{690}{28} = 24,65$$

$$t = \frac{24,65}{\sqrt{\frac{20200}{28(28-1)}}}$$

$$t = \frac{24,65}{\sqrt{\frac{20200}{756}}}$$

$$t = \frac{24,65}{\sqrt{26,71}}$$

$$t = \frac{24,65}{5,16}$$

$$t = 4,777$$

7. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

$$t_{tabel} = 2,052$$

$$t_{hitung} = 4,777$$

$$\text{jadi, } t_{hitung} > t_{tabel} = 4,777 > 2,052$$

Artinya, H_a diterima dan H_o ditolak

8. Kesimpulan

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka:

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dan sesudah menggunakan media *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.
(DITERIMA)

H_o : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dan sesudah menggunakan media *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.
(DITOLAK)

Berdasarkan dari analisis melalui uji t dengan taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa t_{hitung} (4,777) dan t_{tabel} (2,052). Hal ini menunjukkan bahwa jumlah t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media

pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dan sesudah menggunakan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Media pembelajaran *magic disk* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil.



BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan 3 hal terkait analisis dari data penelitian, yaitu (a) analisis prosedur pengembangan media pembelajaran *magic disk* (b) analisis penerapan media pembelajaran *magic disk* dan (c) analisis keefektifan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *magic disk*.

A. Analisis Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disk*

Pengembangan media pembelajaran *magic disk* dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keefektifan dan kemenarikan siswa dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, media pembelajaran *magic disk* sebagai penunjang belajar siswa dan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Pengembangan media pembelajaran *magic disk* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Maka dari itu, hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensi, dan kemenarikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini

diharapkan dapat mempererat proses interaksi antara siswa dengan lingkungan, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran *magic disk* didesain dengan ukuran A3 dengan bahan *art paper* yang aman untuk siswa dan dilengkapi dengan buku panduan yang berisi penjelasan media pembelajaran *magic disk*. Media pembelajaran *magic disk* disertai dengan warna dan gambar yang menarik perhatian siswa. Sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik, yaitu pemakaian media dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan memotivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁶⁸

Berdasarkan hasil pengembangan *magic disk* ini menunjukkan hasil baik. Validasi media pembelajaran *magic disk* ini dilakukan sebanyak tiga kali, yakni terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Validasi dari para ahli ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Kemudian setelah produk divalidasi, dilakukan analisis data kuantitatif dari jumlah skor angket ketiga ahli diantara hasilnya adalah hasil dari ahli materi 85%, dari hasil validasi ahli materi termasuk layak dan tidak perlu direvisi. Hasil dari ahli desain media 76,7%,

⁶⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 15-16

dari hasil validasi ahli desain media termasuk layak dan tidak perlu direvisi. Hasil dari ahli pembelajaran 95%, dari hasil validasi ahli pembelajaran termasuk layak dan tidak perlu direvisi. Maka dari itu, media pembelajaran *magic disk* yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Namun, kritik dan saran yang disampaikan oleh para ahli berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik. maka dari itu, hasil angket dari ketiga ahli tersebut dijadikan ukuran valid media sehingga tidak diperlukan revisi kembali. Artinya, media *magic disk* pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

B. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran *Magic Disk*

Pengembangan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia divalidasi oleh para ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa.

Hasil dari beberapa validator dianalisis pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria penilaian sebagai berikut:⁶⁹

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi terdapat beberapa saran yang diberikan kepada peneliti untuk memperbaiki materi pada media

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2008), hlm. 93

pembelajaran *magic disk*. Menurut ahli materi, dalam media tersebut yang harus diperbaiki adalah materi pada media pembelajaran harus sesuai dengan KI dan KD. Materi yang sesuai dengan KI dan KD akan membuat media menjadi lebih baik dan manfaat sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Gambar-gambar yang terdapat pada media lebih diperjelas lagi untuk bisa membantu siswa dalam memahami dan mengingat gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *magic disk*. Maka dari itu dari semua saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi sudah dilaksanakan oleh peneliti dan sudah memberikan gambar terbaik dalam media pembelajaran *magic disk*.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Nur Lailatus Zahroh, M.Pd maka diperoleh hasil persentase 85%, persentase pencapaian tersebut ada pada kualifikasi sangat valid dan layak digunakan. Menurut ahli materi media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas V SD/MI valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Materi yang ada dalam media pembelajaran *magic disk* sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar serta sesuai dengan kurikulum di sekolah dasar. Media pembelajaran *magic disk* yang disajikan cukup sederhana, menarik, dan dapat dilakukan secara individu maupun secara berkelompok.

Berdasarkan paparan data yang telah dilakukan pada penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa menurut ahli materi: gambar yang disajikan dicari

kebenarannya lagi karena ada beberapa yang perlu ditindak lanjuti dengan mencari kebenaran atau fakta sesuai dengan informasi terbaru dari suku-suku yang ada di Indonesia saat ini dan oleh peneliti sudah diupayakan untuk mencari gambar yang sesuai dengan kondisi suku pada saat ini. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *magic disk* IPS juga sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta sudah lengkap mencakup 5 aspek, yaitu nama suku adat, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional. Materi yang disajikan telah dinilai oleh ahli materi dan sudah layak digunakan karena sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa kelas V dibuktikan dengan hasil penilaian ahli materi pada angket yang diberikan oleh peneliti. Tampilan materi pada media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia berimbang dengan menyajikan 34 suku di Indonesia tanda memihak pada satu suku tertentu saja.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media terhadap media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

- a. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran *magic disk* menarik
- b. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *magic disk* sesuai dengan materi

- c. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *magic disk* memperjelas materi
- d. Warna media yang menarik
- e. Penempatan gambar dalam media pembelajaran *magic disk* sesuai dengan karakteristik siswa
- f. Ukuran media pembelajaran *magic disk* sesuai dengan karakteristik siswa
- g. Kejelasan warna yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar menggunakan *magic disk*
- h. Komponen dalam media pembelajaran *magic disk* rapi

Terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan ahli media pada media pembelajaran *magic disk* yang peneliti kembangkan. Diantaranya warna yang digunakan dalam media pembelajaran *magic disk* seharusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V yang senang dengan warna cerah dan lebih menarik. Maka dari itu oleh peneliti sudah dilaksanakan untuk mengganti warna background pada media pembelajaran *magic disk* agar lebih menarik lagi dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Warna pada media pembelajaran *magic disk* yang awalnya adalah warna pink dengan perpaduan putih diganti menjadi perpaduan warna hijau, merah dan biru yang sudah ada di bab IV.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Irfan Islamy, M.Pd maka diperoleh hasil persentase 76,7%, persentase pencapaian tersebut ada pada kualifikasi valid atau layak digunakan. Penilaian ahli

desain tersebut dapat dilihat dari aspek ukuran media pembelajaran *magic disk*, warna yang digunakan dalam media pembelajaran *magic disk*, gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *magic disk*, dan petunjuk penggunaan media pembelajaran *magic disk*. Media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang disertai dengan gambar-gambar yang mendukung dalam memudahkan siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia layak digunakan sesuai dengan hasil validasi oleh ahli desain media.

Berdasarkan paparan data yang telah dilakukan pada penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa menurut ahli desain media: ahli media sangat tertarik dengan pembuatan media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Ahli desain media pembelajaran menilai bahwa media ini sangat menarik sesuai dengan keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia karena dinilai perlu untuk ditampilkan gambar-gambar yang dapat membuat pembelajaran semakin bermakna di usia sekolah dasar kelas V.

3. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media pembelajaran *magic disk*. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Guru yang sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI.
- b. Memiliki pengalaman dalam mengajar.

- c. Bersedia sebagai penguji produk bahan ajar berupa media pembelajaran *magic disk* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media terhadap media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

- a. Materi dalam media pembelajaran *magic disk* sesuai dengan KI dan KD
- b. Media pembelajaran *magic disk* IPS sesuai dengan perkembangan siswa kelas V
- c. Penjabaran materi dengan gambar dalam media pembelajaran *magic disk* IPS sesuai dengan perkembangan siswa
- d. Desain tampilan pada media pembelajaran *magic disk* IPS menarik
- e. Keefektifan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *magic disk* IPS
- f. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran *magic disk* dapat membantu mengingat informasi/materu yang dipelajari
- g. Penggunaan media pembelajaran *magic disk* dapat memudahkan dalam penyampaian materi
- h. Kesesuain konsep dengan kompetensi yang akan dicapai dalam kurikulum

Terdapat beberapa kritik dan saran dari ahli pembelajaran, ahli pembelajaran mengatakan bahwa media pembelajaran sudah bagus namun

ukuran media kurang besar sehingga berpengaruh pada gambar. Ada beberapa gambar yang kurang jelas sehingga siswa bingung gambar apa yang disajikan pada media pembelajaran *magic disk*. Oleh peneliti sudah dimaksimalkan untuk ukuran dan gambarnya.

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Mahmudah, S.Pd selaku guru kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil serta sebagai ahli pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini, maka diperoleh hasil persentase 95%, persentase pencapaian tersebut ada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media pembelajaran *magic disk* ini layak digunakan karena sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran *magic disk* ini sangat baik untuk menunjang dalam pembelajaran IPS pada siswa sehingga anak termotivasi untuk mengetahui lebih jauh tentang materi yang disajikan.

Berdasarkan paparan data yang telah dilakukan pada penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa menurut ahli pembelajaran: ahli pembelajaran menilai bahwa media pembelajaran sangat menarik bagi siswa kelas V namun gambar yang disajikan pada media pembelajaran kurang jelas namun sudah diupayakan oleh peneliti mencari gambar yang lebih jelas. Peneliti sudah mengusahakan untuk memaksimalkan penyajian gambar pada media pembelajaran. Untuk selebihnya, ahli pembelajaran sangat tertarik dengan media yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti untuk pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas V.

C. Analisis Keefektifan Siswa Dalam Menggunakan Media Pembelajaran

Magic Disk

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran IPS yang ditujukan untuk kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil. Media pembelajaran yang dimaksudkan adalah media pembelajaran *magic disk* dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi dan sudah terbukti bahwa dengan adanya media pembelajaran *magic disk* dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disajikan.

Sebelumnya, peneliti melakukan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya tanpa menggunakan media pembelajaran dengan hasil banyak siswa yang tidak antusias dalam menerima pelajaran dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Namun, ketika peneliti menggunakan media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia siswa lebih antusias dan lebih memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran *magic disk*. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia memberikan pengaruh yang signifikan pada keefektifan siswa dalam kegiatan siswa. Siswa menjadi antusias, dan tertarik menggunakan media pembelajaran *magic disk* IPS.

Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *magic disk* ini terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai

rata-rata *pre-test* yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran *magic disk* adalah 58, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran *magic disk* adalah 83. Maka menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *magic disk* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya ini disebut layak digunakan oleh siswa karena ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *magic disk* dibuktikan dengan hasil *post-test* dan *pre-test* siswa yang sudah dipaparkan pada bab IV. Sebelum melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya, siswa cenderung tidak merespon dan tidak tertarik dengan pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya siswa lebih tertarik dan mau merespon guru, karena penyajian media pembelajarannya disertai dengan gambar yang dapat membuat siswa memahami maksud penjelasan guru. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *magic disk* IPS ini merupakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk pembelajaran di kelas serta efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *magic disk* IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang hanya menggunakan delapan tahap dari sepuluh tahap karena hanya sebatas menguji kualitas produk. Dapat dikembangkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang memiliki ukuran A3 menggunakan *art paper* yang aman digunakan untuk siswa. Media pembelajaran *magic disk* ini menarik perhatian siswa karena warna dan gambar yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna.
2. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia mendapat penilaian dari para ahli, diantaranya ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran serta terdapat penilaian angket siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil. Penilaian dari ahli materi persentasenya sebesar 85%, penilaian dari ahli desain media persentasenya sebesar 76,7%, penilaian dari ahli pembelajaran persentasenya sebesar 95%, dan penilaian angket siswa pada

kelompok kecil dan kelompok besar memiliki persentase sama yakni sebesar 98%.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia adalah 58, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia adalah 83. Hasil uji t pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran *magic disk* menunjukkan bahwa t_{hitung} (4,777) dan t_{tabel} (2,052). Hal ini menunjukkan bahwa jumlah t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_a diterima dan H_o ditolak Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dan sesudah menggunakan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. dengan demikian pengembangan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk kelas V SD Roudlotul Ulum Bangil mempunyai kualitas baik dan layak.

B. Saran

Penggunaan media pembelajaran *magic disk* materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS kelas V SD/MI. Produk pengembangan media pembelajaran *magic*

disk IPS perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi lain yang sesuai dengan mata pelajaran IPS.

1. Saran bagi guru, dapat mengembangkan media pembelajaran *magic disk* secara lebih menarik dan kreatif lagi, karena sudah melalui proses penelitian. Media pembelajaran *magic disk* ini bukan satu-satunya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran maka guru dapat memadukan dengan metode dan strategi yang lebih menarik.
2. Saran bagi peneliti lain, apabila mengembangkan media pembelajaran *magic disk* sebaiknya dilengkapi dengan buku panduan. Karena, dalam penelitian dan pengembangan tidak dilengkapi dengan buku panduan penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran.*, Surakarta: UNS Press.
- Anwar. *Produk Magic Disk*. Diakses tanggal 27 November 2018, [http://:media-grafika.com/produk-magic-disk](http://media-grafika.com/produk-magic-disk).
- Arsyad, Azhar 2013. *Media Pembelajaran.*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Desi Ratna Sari, Asma. 2015. *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul, Skrip*. FIP. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Erdiana, Mila. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang*. Skripsi. FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Falahudin, Iwan. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkaran Widayaiswara, Jakarta Timur. Edisi 1. No. 4 Desember 2014, p.104-117
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PUSTAKA SETIA.
- HR, Sugeng. 2014. *RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap) Indonesia-Dunia Tahun 2015-2016*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Hujair AH, Sanaky. 2013. *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hujar AH, Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safitri Insani Pers.
- Imran, Syaful. *Ciri-ciri yang Melekat dan Dimiliki Media Pembelajaran*, (<http://ilmu-pendidikan.net>, diakses 09 Oktober 2018 jam 7:38 wib).

- Kalsum, dkk. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas V SD Inpres 5*. jurnal penelitian. FKIP. Universitas Tadulako.
- Meliana Gultom, Rotua. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Berbasis Discovery Learning pada Materi Sintesis Protein dan Kode Genetika untuk SMA*, Skripsi. FKIP. Universitas Jambi.
- Mikarsa, dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Pujiati, Retno H. 2007. *Cerdas Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahmad, 2016. “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar” Jurnal *MUALLIMUNA*, Vol. 2, No. 1.
- Rohani, Ahmad. 2007. *Media Intruksional Edukatif*, Jakarta: Aneka Cipta.
- Salkind, Neil J. 2010. *Teori Perkembangan Manusia Pengantar Menuju Pemahaman Holistik*. cetakan kedua. Bandung: Nusa Media.
- Sandra pangesti, Galuh. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Disk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas V Semester 1 SD/MI*. Skripsi. FITK. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajarannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Satria, Andreo. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa Magic Disc Mata Kuliah Taksonomi Hewan Pada Materi Vertebrata untuk Mahasiswa Biologi*. Artikel Ilmiah. FKIP. Universitas Jambi.

Subana dkk, 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Susanto, Ahmad. 2015. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.

Sutrisnno, dkk. 2009. *Mengenal Lingkungan Sosialku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta Pusat Perbukuan: Departemen Pendidikan Nasional.

_____, Wawancara dengan guru kelas IV SD Roudlotul Ulum pada 13 Oktober 2018, pukul 10.15 WIB

_____, *6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*, ([http: asikbelajar.com](http://asikbelajar.com), diakses 09 Oktober 2018 jam 8.27 wib)

_____, *34 Makanan Khas Indonesia Beserta Provinsi Asalnya*, (sites.google.com), diakses pada 12/11/2018 pukul 11.30 WIB



LAMPIRAN-LAMPIRAN

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" in a light green font along the top edge and "PUSAT PERPUSTAKAAN" along the bottom edge. In the center, there is a yellow calligraphic emblem. Overlaid on this logo is the main title of the document in a bold, black, serif font.

**Lampiran I : Foto Kegiatan
Pembelajaran**



The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" in a light green font along the top and sides. In the center, there is a yellow calligraphic emblem. At the bottom, the text "PUSAT PERPUSTAKAAN" is written in a light green font.

Lampiran II : Desain Media Pembelajaran

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" in a light green font along the top edge and "PUSAT PERPUSTAKAAN" along the bottom edge. In the center, there is a stylized yellow calligraphic design.

**Lampiran III : 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 : 1575/Un.03.1/TL.00.1/05/2019
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

15 Mei 2019

Kepada
Yth. Kepala SD Roudlotul Ulum Bangil Pasuruan
di
Pasuruan

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 : Nila Aini Rosyida
NIM : 15140016
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disk pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Bangsa Indonesia Kelas V di SD Roudlotul Ulum Bangil

Lama Penelitian : Mei 2019 sampai dengan Juli 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. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG" in a circular arrangement at the top and "PUSAT PERPUSTAKAAN" at the bottom. In the center, there is a stylized yellow calligraphic design.

**Lampiran IV : Surat Bukti
Penelitian**



YAYASAN ROUDLOTUL ULUM KAUMAN BANGIL

SEKOLAH DASAR ROUDLOTUL ULUM {TERAKREDITASI : A}

Jl. Gurami No. 226 A Kauman Bangil Kab. Pasuruan Tlp. (0343) 742484 KP. 67153

NSS : 102051914016 NPSN : 20519496 Email : sd.rdu@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422/312.c/424.071.01.I.030/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mukhlis, S.Pd
NIY : 9920342029
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Gurami 226 A Kauman Bangil

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Nila Aini Rosyida
NIM : 15140016
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S1

Benar-benar telah mengadakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disk* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Kelas V di SD ROUDLOTUL ULUM BANGIL dalam rangka menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian Surat keterangan ini Kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bangil, 22 Juni 2019
Kepala Sekolah



MUKHLIS, S.Pd
NIY. 9920342029

The logo of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang is a shield-shaped emblem. It features a green background with a white border. The text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" is written in a light green, sans-serif font along the top inner edge of the shield. In the center, there is a large, stylized yellow calligraphic emblem. At the bottom, the text "PUSAT PERPUSTAKAAN" is written in a light green, sans-serif font along the bottom inner edge.

Lampiran V : Angket Penilaian Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Magic Disk

Nama : Nur Lailate Zahroh, M.Pd

NIP : 19860309 20180201 2 130

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Bidang Keahlian : Pendidikan IPS

Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai nilai anda terhadap produk *Magic Disk* IPS.
- Gunakan kriteria untuk memberikan penilaian.
Nilai : SB-Sangat Baik, B-Baik, TB-Tidak Baik, STB-Sangat Tidak Baik
- Apabila penilaian anda adalah TB, atau STB, maka berilah saran/masukan pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Nilai			
		SB	B	TB	STB
1	<i>Magic Disk</i> dapat memotivasi siswa memperdalam materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia		√		
2	Kelengkapan materi			√	
3	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa kelas	√			
4	Gambar yang disajikan dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari			√	
5	Materi yang digunakan dalam <i>Magic Disk</i> sesuai dengan KI dan KD				√
6	Kesesuaian indikator dengan materi pada media				√

7	Penjabaran materi dengan gambar dalam produk Magic Disk IPS sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV			✓	
8	Kemenarikan pembelajaran materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia		✓		
9	Magic Disk dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran	✓			
10	Kejelasan materi			✓	

a. Saran Produk Magi Disk IPS sebagai Media Pebelajaran untuk Siswa Kelas **IV**

Semester II SD/MI

1. ~~Sesuaikan KD dg materi ya~~

1. Sewalkan materi dengan KD berdasarkan kurikulum.

2. Perbaiki indikator yg bisa dicapai dg media.

b. Kesimpulan

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Malang, April 2019
Validator Materi,


Nur Lailani Zahrah
NIP.

Lembar Validasi Ahli Materi
Magic Disk

Nama : Nur Lailah Zahroh

NIP :

Instansi : UIN

Bidang Keahlian : Pendid. IPS

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai nilai anda terhadap produk *Magic Disk* IPS.
2. Gunakan kriteria untuk memberikan penilaian.
Nilai : SB-Sangat Baik, B-Baik, TB-Tidak Baik, STB-Sangat Tidak Baik
3. Apabila penilaian anda adalah TB, atau STB, maka berilah saran/masukan pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Nilai			
		SB	B	TB	STB
1	<i>Magic Disk</i> dapat memotivasi siswa memperdalam materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia ^{diin bayer.}	√			
2	Kelengkapan materi		√		
3	Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa kelas ^W	√			
4	Gambar yang disajikan dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari		√		
5	Materi yang digunakan dalam <i>Magic Disk</i> sesuai dengan KI dan KD	√			
6	Keseuaian indikator dengan materi pada media	√			

7	Penjabaran materi dengan gambar dalam produk Magic Disk IPS sesuai dengan perkembangan siswa kelas		✓		
8	Kemenarikan pembelajaran materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia		✓		
9	Magic Disk dapat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran	✓			
10	Kejelasan materi		✗	✓	

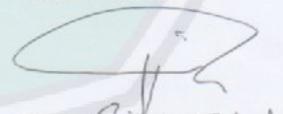
a. Saran Produk Magi Disk IPS sebagai Media Pebelajaran untuk Siswa Kelas IV Semester II SD/MI

1. Tambah lagi setiap gambar terkait dg validitas materi
2. beberapa gambar ada yg kurang jelas dan kurang

b. Kesimpulan

1. Layak uji coba tanpa revisi
- ② Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

31 Mei
Malang, April 2019
Validator Materi,


Nur Zaitun Zahroh
NIP.

The logo of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang is a shield-shaped emblem. It features a green background with a white border. Inside the shield, there is a yellow calligraphic design in the center. The text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" is written in a light green font along the top inner edge of the shield, and "PUSAT PERPUSTAKAAN" is written along the bottom inner edge.

**Lampiran VI : Angket
Penilaian Ahli Desain Media**

Lembar Validasi Ahli Media

Magic Disk

Nama : M. Irfan Islamy, M.pd

NIP : 19071025 2015 03 1 002

Instansi : UIN Maliki Malang

Bidang Keahlian :

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai nilai anda terhadap produk *Magic Disk* IPS.
2. Gunakan kriteria untuk memberikan penilaian.
Nilai : SB-Sangat Baik, B-Baik, TB-Tidak Baik, STB-Sangat Tidak Baik
3. Apabila penilaian anda adalah TB, atau STB, maka berilah saran/masukan pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Nilai			
		SB	B	TB	STB
1.	Desain menarik	√			
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf tepat		√		
3	Kejelasan gambar yang disajikan			√	
4	Gambar sesuai materi		√		
5	Warna menarik dan mempermudah penjelasan materi			√	
6	Tersedia petunjuk penggunaan media			√	
7	Kata pada media jelas		√		
8	Penempatan gambar dalam media sesuai		√		
9	Bahan cetakan dapat bertahan lama		√		

10	Hasil cetakan sesuai dengan warna asli		✓		
11	Kesesuaian ukuran media pembelajaran <i>Magic Disk</i>		✓		
12	Ketepatan pemilihan warna		✓		
13	Kejelasan warna yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar menggunakan <i>Magic Disk</i>		✓		
14	Keunikan bentuk yang disajikan		✓		
15	Kerapihan komponen media		✓		

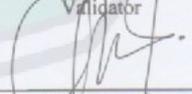
a. Saran Produk Magi Disk IPS sebagai Media Pebelajaran untuk Siswa Kelas IV Semester II SD/MI

- Ukuran produk lebh besar , terlalu kecil membuat gambar tidak jelas
- Ukuran A3
- Tingkatkan kualitas gambar

b. Kesimpulan

1. Layak uji coba tanpa revisi
- ② Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Malang, April 2019
Validator



NIP. 198710252015031002

Lembar Validasi Ahli Media

Magic Disk

Nama : M. Liffan Islamy, M-pd

NIP : 19871025 2015 03 1002

Instansi : UIN Maulana Malang

Bidang Keahlian :

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai nilai anda terhadap produk *Magic Disk* IPS.
2. Gunakan kriteria untuk memberikan penilaian.
Nilai : SB-Sangat Baik, B-Baik, TB-Tidak Baik, STB-Sangat Tidak Baik
3. Apabila penilaian anda adalah TB, atau STB, maka berilah saran/masukan pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Nilai			
		SB	B	TB	STB
1.	Desain menarik	✓			
2	Pemilihan jenis dan ukuran huruf tepat		✓		
3	Kejelasan gambar yang disajikan		✓		
4	Gambar sesuai materi		✓		
5	Warna menarik dan mempermudah penjelasan materi		✓		
6	Tersedia petunjuk penggunaan media		✓		
7	Tulisan pada media jelas		✓		
8	Penempatan gambar dalam media sesuai		✓		
9	Bahan cetakan dapat bertahan lama		✓		

10	Hasil cetakan sesuai dengan warna asli		✓		
11	Kesesuaian ukuran media pembelajaran <i>Magic Disk</i>		✓		
12	Ketepatan pemilihan warna		✓		
13	Kejelasan warna yang disajikan		✓		
14	Keunikan bentuk yang disajikan		✓		
15	Kerapihan komponen media		✓		

a. Saran Produk Magi Disk IPS sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas **IV** Semester II SD/MI

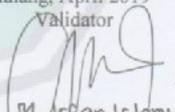
.....

 Ganti warna media lebih menarik sehingga
 kontras ~~dan~~ antar ~~komponen~~ komponen
 media

b. Kesimpulan

1. Layak uji coba tanpa revisi
- ② Layak uji coba dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Malang, April 2019
 Validator


 M. Arfan Islamy
 NIP. 198105205031002

The logo of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang is a shield-shaped emblem. It features a green background with a white border. The text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" is written in a light green font along the top inner edge of the shield. In the center, there is a yellow calligraphic emblem. At the bottom, the text "PUSAT PERPUSTAKAAN" is written in a light green font along the inner edge.

**Lampiran VII : Angket
Penilaian Ahli Pembelajaran**

LEMBAR PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN
Magic Disk

Nama : Mahmudah, S.pd
 NIP :
 Instansi : SD. Roudlotul ulum Bangil
 Bidang Keahlian :
 Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai nilai anda terhadap produk *Magic Disk* IPS.
- Gunakan kriteria untuk memberikan penilaian.
 Nilai : **SB-Sangat Baik, B-Baik, TB-Tidak Baik, STB-Sangat Tidak Baik**
- Apabila penilaian anda adalah TB, atau STB, maka berilah saran/masukan pada lembar yang telah disediakan.

Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Nilai			
		SB	B	TB	STB
1.	Kelengkapan Materi		√		
2.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV	√			
3.	Kesesuaian konsep dengan kompetensi yang akan dicapai siswa dalam kurikulum		√		
4.	Penjabaran materi dengan gambar dalam media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS sesuai dengan perkembangan siswa	√			
5.	Desain media menarik	√			
6.	Pemilihan gambar menarik dan mempermudah penjelasan materi		√		
7.	Keefektifan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>magic disk</i>		√		
8.	Secara keseluruhan media pembelajaran <i>magic disk</i> ini layak digunakan pada pembelajaran	√			
9.	Gambar yang disajikan dalam <i>magic disk</i> dapat membantu mengingat materi yang dipelajari	√			
10.	Penggunaan media pembelajaran <i>magic disk</i> dapat	√			

memudahkan dalam penyampaian materi

Komentar dan saran tentang media pembelajaran *magic disk*

Alat peraga *Magic disk* ini sangat baik untuk menunjang dalam pembelajaran IPS pada siswa, akan tetapi dalam tulisan dan gambar lebih diperjelas lagi!

Bangil, Juni 2019
Validator


Mahmudah. S. Pd.
NIP.



The logo of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang is a shield-shaped emblem. It features a green background with a white border. The text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" is written in a light green font along the top inner edge of the shield. In the center, there is a large, stylized yellow calligraphic emblem. At the bottom, the text "PUSAT PERPUSTAKAAN" is written in a light green font along the inner edge.

Lampiran VIII : Soal Pre-Test
Siswa

70

Pre-test

Nama : Mirfan Oktaviano
No Absen :

- Angklung
- b. Seruling
- c. Gendang
- d. Ceng-ceng

Jawablah Soal-soal berikut ini dengan memberi tanda (X) pada huruf a,b,c, atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Suku Bugis berasal dari daerah
- a. Sumatra Selatan
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Gorontalo

2. Tari saman dan tari seudati berasal dari daerah
- a. Aceh
 - b. Jakarta
 - c. Bali
 - d. Maluku

3. Berikut yang termasuk tarian daerah Jambi adalah ...
- a. Tari Piring
 - b. Tari Legong
 - c. Tari Sekapur Sirih
 - d. Tari Serimpi

4. Nama alat musik dibawah ini adalah ...



5. Alat musik jukulele adalah alat musik yang berasal dari daerah ...
- a. Maluku
 - b. Maluku Utara
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Kalimantan Tengah

6. Nama rumah adat propinsi Sulawesi Utara ...
- a. Rumah Pewaris
 - b. Rumah Gadang
 - c. Rumah Baileo
 - d. Rumah Kebaya

7. Berikut ini adalah suku-suku yang ada di Pulau Jawa, kecuali ...
- a. Madura
 - b. Tengger
 - c. Toraja
 - d. Osing

8. Rumah adat dibawah ini termasuk rumah adat daerah ...



- a. Rumah Joglo, Jawa Tengah
- b. Rumah Dayak, Kalimantan
- c. Rumah Tongkonan, Sulawesi Selatan
- d. Rumah Gadang, Sumatera Barat

80

Pre-test

Nama : Jalaluddin Romy an
No Absen : 16

Jawablah Soal-soal berikut ini dengan memberi tanda (X) pada huruf a,b,c, atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Suku Bugis berasal dari daerah
a. Sumatra Selatan
 b. Sulawesi Selatan
 c. Kalimantan Selatan
d. Gorontalo

2. Tari saman dan tari seudati berasal dari daerah
 a. Aceh
b. Jakarta
c. Bali
d. Maluku

3. Berikut yang termasuk tarian daerah Jambi adalah ...
a. Tari Piring
 b. Tari Legong
 c. Tari Sekapur Sirih
d. Tari Serimpi

4. Nama alat musik dibawah ini adalah ...



- a. Angklung
 b. Seruling
c. Gendang
d. Ceng-ceng

5. Alat musik jukulele adalah alat musik yang berasal dari daerah ...
 a. Maluku
b. Maluku Utara
c. Kalimantan Barat
 d. Kalimantan Tengah

6. Nama rumah adat propinsi Sulawesi Utara ...
 a. Rumah Pewaris
b. Rumah Gadang
c. Rumah Baileo
d. Rumah Kebaya

7. Berikut ini adalah suku-suku yang ada di Pulau Jawa, kecuali ...
a. Madura
 b. Tengger
 c. Toraja
d. Osing

8. Rumah adat dibawah ini termasuk rumah adat daerah ...



- a. Rumah Joglo, Jawa Tengah
b. Rumah Dayak, Kalimantan
c. Rumah Tongkonan, Sulawesi Selatan
 d. Rumah Gadang, Sumatera Barat

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" in a light green font along the top edge and "PUSAT PERPUSTAKAAN" along the bottom edge. In the center, there is a large, stylized yellow calligraphic emblem.

Lampiran IX : Soal Post-Test
Siswa

10

Post - test

Nama : M. Rifan Oktaviano
No Absen :

Jawablah Soal-soal berikut ini dengan memberi tanda (X) pada huruf a,b,c, atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Suku Bugis berasal dari daerah
a. Sumatra Selatan
 b. Sulawesi Selatan
c. Kalimantan Selatan
d. Gorontalo

2. Tari saman dan tari seudati berasal dari daerah
 a. Aceh
b. Jakarta
c. Bali
d. Maluku

3. Berikut yang termasuk tarian daerah Jambi adalah ...
a. Tari Piring
b. Tari Legong
 c. Tari Sekapur Sirih
d. Tari Serimpi

4. Nama alat musik dibawah ini adalah ...



- a. Angklung
b. Seruling
c. Gendang
d. Ceng-ceng

5. Alat musik jukulele adalah alat musik yang berasal dari daerah ...
 a. Maluku
b. Maluku Utara
c. Kalimantan Barat
d. Kalimantan Tengah

6. Nama rumah adat propinsi Sulawesi Utara ...
 a. Rumah Pewaris
b. Rumah Gadang
 c. Rumah Baileo
d. Rumah Kebaya

7. Berikut ini adalah suku-suku yang ada di Pulau Jawa, kecuali ...
a. Madura
b. Tengger
 c. Toraja
d. Osing

8. Rumah adat dibawah ini termasuk rumah adat daerah ...



- a. Rumah Joglo, Jawa Tengah
b. Rumah Dayak, Kalimantan
c. Rumah Tongkonan, Sulawesi Selatan
 d. Rumah Gadang, Sumatera Barat

80

Post - test

Nama : Jalaluddin Roomyan
No Absen : 16

Jawablah Soal-soal berikut ini dengan memberi tanda (X) pada huruf a,b,c, atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Suku Bugis berasal dari daerah
- a. Sumatra Selatan
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Gorontalo

2. Tari saman dan tari seudati berasal dari daerah
- a. Aceh
 - b. Jakarta
 - c. Bali
 - d. Maluku

3. Berikut yang termasuk tarian daerah Jambi adalah ...
- a. Tari Piring
 - b. Tari Legong
 - c. Tari Sekapur Sirih
 - d. Tari Serimpi

4. Nama alat musik dibawah ini adalah ...



- a. Angklung
- b. Seruling
- c. Gendang
- d. Ceng-ceng

5. Alat musik jukulele adalah alat musik yang berasal dari daerah ...
- a. Maluku
 - b. Maluku Utara
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Kalimantan Tengah

6. Nama rumah adat propinsi Sulawesi Utara ...
- a. Rumah Pewaris
 - b. Rumah Gadang
 - c. Rumah Baileo
 - d. Rumah Kebaya

7. Berikut ini adalah suku-suku yang ada di Pulau Jawa, kecuali ...
- a. Madura
 - b. Tengger
 - c. Toraja
 - d. Osing

8. Rumah adat dibawah ini termasuk rumah adat daerah ...



- a. Rumah Joglo, Jawa Tengah
- b. Rumah Dayak, Kalimantan
- c. Rumah Tongkonan, Sulawesi Selatan
- d. Rumah Gadang, Sumatera Barat



**LampiranX : Angket Hasil
Respon Siswa**

ANGKET PENILAIAN SISWA

Nama : m irfan okta yano
Kelas : 4 A 1
Absen :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket ini diisi oleh siswa untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Beri tanda centang (✓) pada kolo yang tersedia dan pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Alternatif jawaban, yaitu :
STS = Sangat Tidak Setuju
TS = Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju
S = Setuju

No.	Pernyataan	Keterangan			
		S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dengan media <i>magic disk</i>	✓			
2.	Saya memperhatikan saat pembelajaran menggunakan media <i>magic disk</i> IPS berlangsung	✓			
3.	<i>Magic Disk</i> IPS memudahkan saya untuk mempelajari materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia	✓			
4.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS saya dapat mengingat nama-nama suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional		✓		
5.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS menambah minat saya untuk belajar IPS	✓			
6.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> mudah digunakan	✓			
7.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS dapat membantu dalam mengerjakan soal materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia	✓			
8.	Dengan media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS saya lebih semangat untuk belajar lebih banyak	✓			
9.	Penyajian bentuk media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS menarik	✓			
10.	Bagi saya, belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran Penyajian bentuk media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS mengasyikkan	✓			

ANGKET PENILAIAN SISWA

Nama : *Jalaluddin Roomy an*
 Kelas : *4AI*
 Absen : *16*

PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket ini diisi oleh siswa untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Beri tanda centang (✓) pada kolo yang tersedia dan pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Alternatif jawaban, yaitu :
STS = Sangat Tidak Setuju
TS = Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju
S = Setuju

No.	Pernyataan	Keterangan			
		S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dengan media <i>magic disk</i>	✓			
2.	Saya memperhatikan saat pembelajaran menggunakan media <i>magic disk</i> IPS berlangsung	✓			
3.	<i>Magic Disk</i> IPS memudahkan saya untuk mempelajari materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia	✓			
4.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS saya dapat mengingat nama-nama suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional	✓			
5.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS menambah minat saya untuk belajar IPS	✓			
6.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> mudah digunakan	✓			
7.	Media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS dapat membantu dalam mengerjakan soal materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia	✓			
8.	Dengan media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS saya lebih semangat untuk belajar lebih banyak	✓			
9.	Penyajian bentuk media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS menarik	✓			
10.	Bagi saya, belajar IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia menggunakan media pembelajaran Penyajian bentuk media pembelajaran <i>magic disk</i> IPS mengasyikkan	✓			

The logo of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang is a shield-shaped emblem. It features a light green background with a white border. The text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" is written in a light green, sans-serif font along the top inner edge of the shield. In the center, there is a large, stylized yellow calligraphic emblem. At the bottom inner edge, the text "PUSAT PERPUSTAKAAN" is written in a light green, sans-serif font.

Lampiran XI : Bukti Konsultasi



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 : Nila Aini Rosyida
NIM : 15140016
Judul : Pengembangan Media pembelajaran Magic Disk pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia kelas V di SD Roudhotul Ulum Bangil.
Dosen Pembimbing : Dr. Alfiana Yuli Efranti, MA.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	24 April 2019	Revisi proposal	
2.	16 Mei 2019	Acc hasil ujian proposal	
3.	12 Juli 2019	Revisi bab iv	
4.	26 Juli 2019	Acc bab iv	
5.	2 Agt 2019	Revisi bab v dan vi	
6.	8 Agt 2019	Acc bab v	
7.	13 Agt 2019	Revisi Abstrak	
8.	16 Agt 2019	Acc keseluruhan	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 16 Agustus 2019.

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" in a light green font along the top edge and "PUSAT PERPUSTAKAAN" along the bottom edge. In the center, there is a yellow calligraphic design. Overlaid on this logo is the title "Lampiran XII : Biodata Mahasiswa" in a bold, black, serif font.

**Lampiran XII : Biodata
Mahasiswa**

BIODATA MAHASISWA

Nama : Nila Aini Rosyida
NIM : 15140016
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 27 Maret 1997
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Nomor Telepon : 0822-4575-5578
Email : nilarosyida41840@gmail.com



RIWAYAT PENDIDIKAN

Pendidikan Formal

2001-2003 : TK SETIA BUDI KALIREJO
2003-2009 : SD ROUDLOTUL ULUM BANGIL
2009-2012 : MTsN Bangil
2012-2015 : MAN Bangil

Pendidikan Non Formal

2015-2016 : Ma'had Sunan Ampel Al-Aly UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang
2015-2016 : PPBA
2016-2017 : PPBI

Riwayat Organisasi

Koordinator "Devisi Kepelatihan" PSM GGB UIN Malang 2017-2018