

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENA (*PUZZLE*
NUSANTARA) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MIS AL-
FALAH LEMAHABANG**

SKRIPSI

Oleh :

Yusril Wahid

NIM.16140081



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
SEPTEMBER, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENA (*PUZZLE*
NUSANTARA) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MIS AL-
FALAH LEMAHABANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk memenuhi salah satu persyaratan guna
memperoleh gelar Strata Sarjana pendidikam (S.Pd)



Oleh :

Yusril Wahid

NIM.16140081

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

SEPTEMBER, 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENA (*PUZZLE*
NUSANTARA) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MIS
AL-FALAH LEMAHABANG

SKRIPSI

Oleh:

Yusril Wahid
NIM.16140081

Telah Disetujui dan Diajukan Oleh,

Dosen Pembimbing



Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423 201608 012014

Malang, 08 September 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENA (PUZZLE
NUSANTARA) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MIS
AL-FALAH LEMAHABANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Yusril Wahid (16140081)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 September 2020 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)

Panitian Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 2008011 021

: 

Sekretaris Sidang
Nuril Nuzulia M.Pd.I
NIP. 19900423 201608 012014

: 

Pembimbing
Nuril Nuzulia M.Pd.I
NIP. 19900423 201608 012014

: 

Penguji Utama
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 19790202 2006042 003

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah Robbil ‘Alamin kepada ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada junjungan kita Muhammad SAW. Sebuah karya skripsi ini saya persembahkan kepada:

Pertama saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta bapak Iwan Darwisy dan ibu Binti Choeriah yang telah mendukung secara moril maupun materil dan yang selalu tak pernah berhenti untuk berdoa.

Kedua kepada dosen, guru, ustadz dan ustadzah yang selalu membimbing dalam mencari ilmu. Terutama kepada pak galih yang selalu membimbing dan memberi masukan konsep penelitian ini dan kepada bu nuril yang membimbing proses penulisan skripsi ini saya ucapkan banyak terimakasih semoga allah SWT membalas kebaikan beliau dengan berlipat-lipat kebaikan.

Ketiga saya akan persembahkan dan ucapkan terimakasih kepada sahabat teman-teman saya diantaranya, era, tyas, mba laila, khafid mustofa, devanda, irwan dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya tuliskan disini. Saya mengucapkan banyak terimakasih telah mau menjadi teman selama saya kuliah dan membantu ketika ada kesulitan,

Keempat saya persembahkan skripsi ini kepada diri saya sendiri yang telah mau berkerja keras agar bisa menyelesaikan skripsi ini. Perjuangan masih harus berlanjut, banyak goals yang harus di capai, terus semangat.

MOTTO

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَتُصْبِحُ الْأَرْضُ
مُخْضِرَةً ۗ قُلْ إِنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٌ

“Apakah kamu tiada melihat, bahwasanya Allah menurunkan air dari langit, lalu
jadilah bumi itu hijau? Sesungguhnya Allah Maha Halus lagi Maha Mengetahui.”

(Q.S. Al-Hajj:63)¹

¹339: Al-Quran

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Yusril wahid Malang, 22 Agustus 2020

Lamp :Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Malana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : Yusril Wahid

NIM : 16140072

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PENA (*Puzzle* Nusantara)
Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang

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

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 201608 012014

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yusril Wahid

NIM : 16140081

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang

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

Malang, 2 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Yusril Wahid

NIM.16140081

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian terkait dengan “Pengembangan Media Pembelajaran PENA (*Puzzle* Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Mis Al-Falah Lemahabang” ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap turunkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari jaman kegelapan menuju jalan kebaikan, yakni Din Al-Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen dan staff jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa membantu dalam proses penyelesaian penyusunan skripsi ini.

6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Serta semua pihak dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disampaikan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin ya Robbal 'Alamin.

Malang, 15 September 2020

Penulis,

Yusril Wahid
NIM.16140081

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.0543b/U/1987 yang secara garis besar 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	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = Aw

أَيُّ = Ay

أُو = Ü

إِي = İ

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 2.1 kompetensi dasar IPS kelas IV.....	28
Tabel 3.1 skema <i>one-group pretest-posttest design</i>	40
Tabel 3.2 kriteria penilaian likert	47
Tabel 4.1 Tabel pensekoran ahli isi, ahli desain dan ahli pembelajaran	58
Tabel 4.2 Tabel hasil validasi materi	59
Tabel 4.3 Hasil kurva validasi ahli isi atau materi	60
Tabel 4.4 Data kualitatif hasil validasi ahli materi.....	61
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli desain.....	62
Tabel 4.6 Kurva hasil validasi ahli desain	63
Tabel 4.7 Data kualitatif hasil validasi ahli desain.....	64
Tabel 4.8 Hasil validasi ahli pembelajaran	65
Tabel 4.9 Kurva hasil validasi ahli pembelajaran	66
Tabel 4.10 Data kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran	67
Tabel 4.11 Data hasil uji kemenarikan media PENA (puzzle nusantara)	67
Tabel 4.12 Kurva uji kemenarikan media	68
Tabel 4.13 Hasil pre-test dan post-test	70
Tabel 4.14 Tabel hasil analisis paired samples t-test	71
Tabel 4.15 Data nilai-nilai yang di koreasikan	73
Tabel 5.1 Spesifikasi media PENA (puzzle nusantara).....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah model <i>Borg and Gall</i>	33
Gambar 4.1 Cover buku	55
Gambar 4.2 Isi buku materi baju adat	55
Gambar 4.3 Desain <i>puzzle</i>	56
Gambar 4.4 Tampak depan dan belakang <i>puzzle</i>	56
Gambar 4.5 Box media PENA (puzzle nusantara).....	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Bukti Melakukan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran IV : Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran V : Angket Validasi Ahli Desain
- Lampiran VI : Angket Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran VII : Angket Uji Kemenarikan Kepada Siswa
- Lampiran VIII : Soal Pre-Test Dan Post-Test
- Lampiran IX : Tabel Distribusi-T
- Lampiran X : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XI : Lampiran Riwayat Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Asumsi Pengembangan	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk.....	9

H. Orisinalitas Penelitian	10
I. Definisi Oprasional	14
J. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Media Pembelajaran.....	18
2. Landasan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	24
3. Materi Keberagaman Budaya Pada Mata Pelajaran IPS	27
4. Hasil Belajar.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Metode Penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Model Pengembangan.....	33
3. Prosedur Pengembangan.....	36
4. Uji Coba Produk.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Spesifikasi hasil pengembangan media PENA (<i>puzzle</i> nusantara)	50
B. Hasil Desain Media Pembelajaran PENA (<i>Puzzle</i> Nusantara)	54
C. Validasi Media Pembelajaran PENA (<i>Puzzle</i> Nusantara).	58
D. Uji Coba Media PENA (<i>puzzle</i> nusantara) Terhadap Hasil Belajar Siswa	69
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Spesifikasi Media Pembelajarn PENA (<i>Puzzle</i> Nusantara)	76

B. Kemenarikan Media Pembelajaran PENA (Puzzle Nusantara)	82
C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran PENA (<i>Puzzle Nusantara</i>) Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran PENA (<i>Puzzle Nusantara</i>)	86
BAB VI PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95



ABSTRAK

Wahid, Yusril. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Pengembangan Media Pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) Materi Keberagaman Budaya adalah salah satu sarana untuk membantu peserta didik memahami materi keberagaman guna meningkatkan hasil belajar pada materi keberagaman budaya Indonesia. Kebutuhan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif dalam sebuah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ini merupakan salah satu alasan yang melatarbelakangi penelitian pengembangan ini.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) mengetahui proses penyusunan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, (2) mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, (3) mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*).

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)*. Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan sebuah model yaitu model *Borg And Gall* dengan mengadopsi enam tahapan diantaranya yaitu. (1) riset dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) pengujian awal produk, (5) revisi setelah pengujian produk, (6) uji coba lapangan. Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Falah Lemahabang, Bone-Bone, Luwu-Utara, Sulawesi Selatan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah test dan observasi. Data yang diperoleh di analisis secara deskriptif dan kualitatif.

Hasil pengembangan yang dilakukan yakni berbentuk media pembelajarn cetak yang diberi nama PENA (*puzzle nusantara*) dengan materi keberagaman budaya Indonesia. (1) hasil penelitian dan pengembangan ini memenuhi kriteria valid dengan perolehan kevalidan, ahli materi memperoleh 97,5%, ahli desain memperoleh 95,45% dan ahli pembelajarn memperoleh 95%. (2) hasil uji coba untuk menilai kemenarikan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) pada siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang sebesar 95,5 %. (3) hasil belajar siswa meningkat dilihat dari hasil *pre-test* sebesar 46,5 dan nilai *post-test* sebesar 81, maka dapat dikatakan bahwasannya media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) sudah layak digunakan oleh siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Keberagaman Budaya, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Wahid, Yusril. 2020. The Development of PENA (Puzzle *Nusantara*) Learning Media on Cultural Diversity Material to Increase Learning Outcomes of Fourth Grade student MIS Al-Falah Lemahabang. Thesis, Islamic Elementary Teacher Education Department, Faculty Of Education And Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang. Advisor of Thesis: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

The Development of PENA (Puzzle *Nusantara*) Learning Media on Cultural Diversity Material is one of the instruments to help students understand the diversity material to increase learning outcomes in Indonesian cultural diversity material. The necessity to provide attractive and creative learning media in learning that aims to increase student learning outcomes is one of the reasons behind this research and development.

The purpose of this research and development are to (1) determine the process in the making of PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media on cultural diversity material to increase learning outcomes of fourth grade student MIS Al-Falah Lemahabang, (2) knowing the attractiveness level of PENA learning media (Puzzle *Nusantara*) on cultural diversity material in improving the learning outcomes of fourth grade student MIS Al-Falah Lemahabang, (3) knowing is there any differences in learning outcomes of fourth grade student before using PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media and after using PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media.

This research and development method uses research and development (R&D) research type. This research development procedure uses the Borg and Gall model by adopting six stages including (1) research and data collection, (2) planning, (3) product development, (4) preliminary product testing, (5) after product testing revisions, (6) field trials. This research was conducted at MIS Al-Falah Lemahabang, Bone-Bone, North-Luwu, South Sulawesi. Data collection techniques in this study were tests and observations. The data obtained were analyzed descriptively and qualitatively.

The result of this conducted development is in the form of printed learning media called PENA (Puzzle *Nusantara*) with Indonesia cultural diversity material. (1) the results of this research and development meet the valid criteria with the acquisition of validity, material expert gets 97.5%, design expert gets 95.45%, and learning expert gets 95%. (2) the test results to rate the attractiveness of the PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media (Puzzle *Nusantara*) in fourth grade students at MIS Al-Falah Lemahabang by 95.5%. (3) student learning outcomes increased, proved by the pre-test results of 46.5, and the post-test scores of 81, it can be said that the PENA (Puzzle *Nusantara*) learning media is feasible for students.

Keywords: Learning Media, Cultural Diversity, Learning Outcomes

الملخص

واحد, يسرل. 2020. تطوير الوسيلة التعليمية " PENA أي Puzzle Nusantara " في مادة " أنواع الثقافات " لترقية نتائج التعلم لطلاب فصل الرابع بالمدرسة الابتدائية " الفلاح " لماهابانج. البحث العلمي. قسم تربية المعلمين للمدرسة الابتدائية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: نور النزوليا الماجستر.

تطوير الوسيلة التعليمية " PENA أي Puzzle Nusantara " في مادة " أنواع الثقافات " هو من الوسائط المستخدمة لتسهيل فهم الطلاب بالمادة المذكورة و لترقية نتائج التعلم في المادة المذكورة. و الاحتياج إلى الوسائل المجذبة و الخلافة في التعليم المؤدية إلى ترقية نتائج تعلم الطلاب هو الداعي إلى هذا البحث التطويري.

أما الهدف من هذا البحث و التطوير : 1) لمعرفة عوائد تكوين الوسيلة التعليمية " PENA أي Puzzle Nusantara " في مادة " أنواع الثقافات " لترقية نتائج التعلم لطلاب فصل الرابع بالمدرسة الابتدائية " الفلاح " لماهابانج 2) لمعرفة مرحلة الجذبة للوسيلة التعليمية " PENA أي Puzzle Nusantara " في مادة " أنواع الثقافات " لترقية نتائج التعلم لطلاب فصل الرابع بالمدرسة الابتدائية " الفلاح " لماهابانج 3) لمعرفة وجود الفرق بين النتائج قبل استخدام هذه الوسيلة و بعده.

أما طريقة البحث المستخدمة في هذا البحث هي طريقة البحث و التطوير أي " research and development ". و استخدمت كيفية تطوير هذا البحث الشكل " Borg And Gall " بأخذ ستة أطوار و هي : 1) البحث و جمع الحقائق 2) الترسيم 3) تطوير الناتج 4) الامتحان الأول للناتج 5) الإصلاح بعد إمتحان الناتج 6) التجربة المباشرة. و يعقد هذا البحث في المدرسة الابتدائية " الفلاح " لماهابانج بوني بوني لووو الشمالي سولاويسي الجنوبية. و طريقة جمع الحقائق في هذا البحث هي الامتحان و الرصد. و الحقائق الموجودة تعلق على الطريقة الوصفي و النوعي.

و النتيجة من هذا التطوير هي على شكل الوسيلة التعليمية المسمى " PENA أي Puzzle Nusantara " بمادة أنواع ثقافات إندونيسيا. 1) النتيجة من هذا البحث و التطوير كانت متحققة على نتيجة من أهل المادة 97,5 % , و من أهل الترسيم % 95,45 و من أهل التعليم % 95 . 2) نتيجة التجربة لترقية الجبة إلى الوسيلة التعليمية " PENA / Puzzle Nusantara " عند طلاب فصل الرابع بالمدرسة الابتدائية " الفلاح " لماهابانج على حسب % 95,5 . 3) قد ترقّت نتيجة تعلم الطلاب نظرا من نتيجة Pre-test التي قد حصلت على نتيجة % 46,5 و نتيجة Post-test على حسب % 81 . و يقال أنّ الوسيلة التعليمية " PENA أي Puzzle Nusantara " ملائمة للطلاب.

الكلمات المرشدة : الوسيلة التعليمية, أنواع الثقافات, نتيجة التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam arti singkat adalah dasar dari bahasan ilmu sosial, ilmu sosial ini membahas tentang kehidupan masyarakat dan budaya masyarakat yang tujuannya untuk membahas dan menyelesaikan permasalahan masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial ini dipengaruhi oleh jenjang pendidikan dan jenjang kognitif, di Indonesia sendiri ilmu pengetahuan sosial ini (IPS) mengembangkan dalam *social studies* meliputi ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum dan pendidikan kewarganegaraan.²

Tujuan ilmu pengetahuan sosial (IPS) secara umum adalah agar mereka tahu bahwa dia adalah makhluk sosial (*zoon politicon*) dan sebagai makhluk yang memiliki budaya (*hom humanus*). Tujuan dari ilmu pengetahuan sosial (IPS) juga adalah agar manusia dapat menyelesaikan permasalahan dengan menanggapi secara kritis dan berfikir sehingga dapat menyikapi secara halus, arif dan manusiawi.

Budaya adalah salah satu pembahasan dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS) lebih spesifiknya adalah materi keberagaman budaya. Materi keberagaman budaya ini jelas memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan

² Heni endayani, pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial, jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial FITK UIN SU medan, vol 1, no 1, januari 2017. Hlm 4.

ilmu pengetahuan sosial (IPS) yaitu mengingatkan manusia sebagai makhluk yang memiliki budaya.

Materi keberagaman budaya pada sekolah dasar sangat penting diajarkan karena materi ini adalah dasar untuk mengenalkan bahwasannya mereka adalah makhluk yang memiliki budaya dan harus saling menghormati budaya yang lain. Memahami sebuah materi keberagaman budaya ini sangatlah tidak mudah karena siswa disekolah dasar adalah siswa yang masih berfikir secara konkret.

Meninjau teori piaget, dikatakan bahwa anak berusia 6-12 tahun adalah logikanya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret. Periode ini anak membutuhkan manipulasi fisik objek-objek yang konkret dan pengalaman secara langsung agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak. Guru hendaknya memberikan alat bantu berupa media pembelajaran sesuai dengan tema materi yang disampaikan.³

Briggs mengemukakan media pembelajaran adalah sebuah sarana fisik untuk menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan. Pendapat lain mengatakan bahwasannya media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang membantu untuk menyampaikan sebuah pokok pembahasan atau materi dalam proses pembelajaran sehingga mendorong sebuah pembelajaran yang merangsang perasaan, pikiran serta ketrampilan lainnya dalam proses pembelajaran tersebut.⁴

³ B.R. hergenhahn dan matthew H. olson, *theoris of learning* (Jakarta:kencana, 2010) hlm 325

⁴ Sri Anita. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo. Hlm 5

Baru-baru ini Indonesia bahkan dunia di serang dengan yang namanya sebuah pandemi virus corona virus (COVID-19). Semua sektor merasakan dampaknya termasuk sektor pendidikan, semua harus belajar dari rumah, tidak seperti biasanya yang bisa belajar di sekolah. Penelitian ini berupaya mengembangkan sebuah media diharapkan mampu membantu dan menemani peserta didik belajar dan bermain di masa pandemi seperti saat ini, sehingga peneliti berharap membantu memperbaiki proses belajar siswa yang lebih bermakna di masa pandemi seperti ini dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini memilih media pembelajaran dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, di MIS Al-Falah Lemahabang, desa Patoloan, kecamatan Bone-Bone, kabupaten Luwu-Utara, Sulawesi Selatan pada tanggal 13, Juli, 2020 dengan kesimpulan yang didapatkan yaitu kendala selama ini dalam proses pembelajaran adalah minimnya sebuah fasilitas yang tersedia dan bahan ajar yang ada di sekolah tersebut. Selain itu permasalahannya jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran yang menjelaskan tentang materi keberagaman budaya. Alat bantu mengajar atau media pembelajaran di MIS Al-Falah Lemahabang masih berpaku pada lembar kerja siswa atau buku yang diberikan pemerintah.

Paparan di atas dapat kita simpulkan bahwasannya media pembelajaran itu sangat penting untuk menarik minat belajar siswa seperti penelitian Riska Widyastutiningsih yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bencana banjir di SMP

Negeri 2 Kartasurakabupaten Sukoharjo” pada tahun 2018 bahwasannya mengatakan ada pengaruh yang baik ketika sudah diterapkannya sebuah media pembelajaran dalam proses belajar. Veni Melina memperkuat dalam penelitiannya pada tahun 2017 yang berjudul “pengembangan media pembelajaran domino nusantara (donat) konservasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS ranah kognitif studi kasus siswa kelas IV SDN purwoyoso 01 semarang” menyatakan bahwasannya media pembelajaran berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Jamil⁵ media *puzzle* adalah media yang berbentuk teka teki gambar dengan menyusun potongan gambar sehingga tersusun sebuah kesatuan gambar. Media *puzzle* adalah media yang menggabungkan sebuah gambar dan soal teka-teki yang cara mainnya adalah menggabungkan sebuah potongan pola atau gambar sehingga menjadi satuan pola yang menjadi kunci jawaban tersebut. Media berbentuk puzzle ini mampu memberikan motivasi kepada siswa dengan kemenarikan media pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran berbentuk puzzle ini diharapkan mampu membantu peserta didik meningkatkan kemampuan siswa yang bisa dilihat dari hasil belajar siswa. Selain itu media ini dinilai cocok untuk menemani siswa belajar sambil bermain dimasa pandemi covid-19 seperti saat ini. Sesuai dengan teori piaget bahwasannya umur 7-11 tahun adalah tahap oprasional konkret yang mana anak belajar harus sesuai dengan pengalaman dan melihat secara konkret atau nyata. media pembelajaran diharapkan siswa

⁵ Jamil Sya'ban. 2012. *Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Mahaka Publishing (Imprint Republika Penerbit) hlm. 20

bisa mengimajinasikan sebuah konsep yang susah dipahami sehingga mudah dipahami, sehingga siswa dapat mengkonkritkan sebuah konsep yang mereka pelajari.

MIS Al-Falah Lemahabang adalah salah satu madrasah yang ada di kecamatan bone-bone, kabupaten luwu-utara, Sulawesi Selatan. Madrasah ini berlandaskan nilai keislaman dengan melaksanakan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang hasil akhirnya akan ditunjukkan dengan hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi di madrasah ini pelaksanaan membuat media pembelajaran di setiap materi pembelajaran kurang maksimal karena terkendala dengan biaya dan waktu.

Berangkat dari masalah ini, peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran berbentuk *puzzle* dengan mengambil mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan materi keberagaman budaya indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang. Peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang”.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang diatas maka dapat kita buat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penyusunan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*)?

C. Tujuan Penelitian

Berangkat dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penyusunan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang
2. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan salah satu sumber atau bahan studi yang dapat digunakan sebagai referensi terkait dengan media pembelajaran. Selain itu penelitian ini dapat dipergunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya ilmu pengetahuan media. Penelitian ini diharapkan memberikan semangat kepada guru untuk memahami tugasnya sebagai pendidik agar pembelajaran dikelas lebih berkualitas sehingga tujuan pendidikan tercapai.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan pada sebuah proses pembelajaran dengan materi keberagaman budaya siswa dapat memahami materi tersebut, dan proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) ini, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan ide kepada guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan mengedukasi serta guru dapat mengetahui manfaat bahan ajar dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar sehingga bahan ajar yang ada di sekolah dapat membantu proses pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peneliti selanjutnya untuk dijadikan literatur atau bahan acuan untuk penelitian mereka dan juga bisa dijadikan sebagai pembanding untuk membuat penelitian.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang mendasar pada penelitian ini adalah:

Dengan pengembangan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) yang didesain semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi keberagaman budaya.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk PENA (*puzzle* nusantara) yang menghasilkan media pembelajaran cetak dan ditambahi oleh fitur-fitur pendukung seperti puzzle semestinya yang memasang suatu benda ke-jawaban yang benar.

Media pembelajaran ini dapat dimainkan secara berkelompok dengan teman sebayanya atau secara individu dengan materi keberagaman budaya, dan dimainkan oleh siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang. Maka

judul yang dipilih ialah “pengembangan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang”

Judul diatas telah menggambarkan bahwasannya peneliti memilih melakukan penelitian ini di MIS Al-Falah Lemahabang karena disekolah ini fasilitas untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran sangat kurang dan tidak mendukung. Guru cenderung mengandalkan fasilitas yang ada, tanpa harus berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik.

Selain itu media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) khususnya pada materi keberagaman budaya sangat jarang ada yang mengembangkan. Berawal dari landasan diatas maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan nanti berbentuk sebuah media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini hasil akhirnya media ajar cetak yang di improfisasi menggunakan fitur-fitur pendukung.
2. Materi yang dikembangkan adalah materi tentang keberagaman budaya indonesia pada mata pelajaran IPS di kelas IV
3. Bentuk dari media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah permainan edukasi yang berbentuk *puzzle* berupa buku yang diberi fitur-

fitur pendukung seperti kotak *puzzle* itu sendiri, dan gambar-gambar yang menjadi soal dalam media ini.

4. Media ini menggunakan gambar sebagai sebuah pertanyaan khususnya gambar keragaman budaya Indonesia.
5. Warna yang digunakan pada media pembelajaran ini digunakan warna-warna yang cerah sesuai dengan karakteristik anak.
6. Media pembelajaran PENA (*puzzle* Nusantara) ini dilengkapi oleh keterangan petunjuk bermain sehingga semua siswa bisa menggunakan secara kelompok atau individu.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran *puzzle* ini telah ada beberapa yang sudah diteliti oleh peneliti terdahulu dan hasilnya sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk *puzzle* ini dilakukan oleh Yeni Diana Mella Sari⁶ pada skripsinya tahun 2016 yang berjudul “pengembangan media *puzzle* berbasis make a match materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar pkn kelas VI SDN Bojong Salaman 01 Semarang” ini skripsi dari UNNES (universitas negeri Semarang) yang hasil dari penelitian ini adalah Media pembelajaran memiliki pengaruh dalam hasil belajar siswa pada materi pengambilan keputusan yaitu siswa yang menggunakan media pembelajaran hasil belajarnya lebih baik dibandingkan yang tidak

⁶ Yeni Diana Mella Sari, Skripsi: “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang” (Semarang: UNNES, 2016).

menggunakan media pembelajaran. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbentuk puzzle. Perbedaan pada skripsi ini materinya tentang keputusan bersama sedangkan penelitian saya meterinya yaitu tentang keberagaman budaya.

2. Penelitian media berbentuk *puzzle* ini diambil dari skripsi Isna Ari Kusuma (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).⁷ tahun 2018 yang berjudul pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang, dengan hasil penelitian bahwasannya hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran ini hasil belajarnya lebih baik dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini ada pada materi yang diambil yaitu tidak sama dan bentuk *puzzle* nya pun berbeda. Persamaan dari penelitian ini dilihat dari variabelnya yaitu sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini diambil dari skripsi Anirisa Latut Torikil Maviro (Universitas Islam Negeri Ar-Ranirydarussalam Banda Aceh)⁸ pada tahun 2017, yang berjudul “penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar”. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwasannya penggunaan media *puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga

⁷ Isna Ari Kusuma, Skripsi: “*pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*” (Malang: UIN Malang, 2018)

⁸ Anirisa Latut Torikil Maviro, skripsi: “*penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar*” (Aceh: UIN Ar-Ranirydarussalam, 2017)

dengan penggunaan media ini siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dan selain meningkatkan hasil belajar peserta didik penelitian ini juga mengungkapkan bahwasannya media ini juga dapat mengaktifkan aktifitas seorang guru sehingga pendidik/guru lebih aktif dalam mengelola suatu proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah dalam bentuk puzzle nya serta materi yang diambil. Materi yang diambil dalam skripsi ini adalah peta provinsi. Kesamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media puzzle dalam matapelajaran IPS dan variabel yang diteliti adalah hasil belajar siswa.

4. Penelitian ini diambil dari penelitian Ruslan Siregar pada jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 4 pada tahun 2017 yang berjudul “penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar”.⁹ Hasil penelitian ini menjelaskan bahwasannya media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari data pada siklus I dan siklus II bawasannya hasil belajar siswa meningkat dan itu menunjukkan penggunaan media pembelajaran ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dari penelitian ini adalah dari bentuk media pembelajaran dan matapelajaran yang diambil. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengambil variabel media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari orisinalitas diatas dapat dilihat dari tabel dibawah

⁹ Ruslan Siregar, “*penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar*”, jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 4 tahun 2017

Tabel 1.1 orisinalitas penelitian

NO	Penulis/judul/tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	Yeni Diana Mella Sari. pengembangan media <i>puzzle</i> berbasis make a match materi pengambilan keputusan bersama untuk meningkatkan hasil belajar pkn kelas VI SDN bojong salaman 01 semarang. tahun 2016	1. Merupakan penelitian yang berbasis <i>research and development</i> 2. Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa 3. Media berbentuk <i>puzzle</i>	1. Bentuk media pembelajaran yang digunakan. 2. Materi yang digunakan 3. Lokasi penelitian	1. media <i>puzzle</i> berbasis make a match 2. materi pengambilan keputusan bersama 3. lokasi penelitian di SDN bojong salaman 01 semarang
2	Isna Ari Kusuma (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) yang berjudul pengembangan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Tahun 2018	1. Merupakan penelitian yang berbasis <i>research and development</i> 2. Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa 3. Media berbentuk <i>puzzle</i> 4. Mata pelajaran IPS	1. Bentuk media pembelajaran <i>puzzle</i> .	1. Lokasi penelitian SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.
3	skripsi Anirisa Latut Torikil Maviro (Universitas Islam Negeri Ar-Ranirydarussalam	1. Merupakan penelitian yang berbasis <i>research and</i>	1. Bentuk media pembelajaran <i>puzzle</i> 2. Materi peta	1. Materi peta 2. Lokasi penelitian MIN lambaro aceh besar

	Banda Aceh) pada tahun 2017, yang berjudul “penggunaan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ips di kelas IV MIN lambaro aceh besar”	<i>development</i> 2. Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. 3. Media berbentuk <i>puzzle</i> . 4. Mata pelajaran IPS		
4	Ruslan Siregar. jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. .2017“penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar”	1. Sama mengembankan media pembelajaran 2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa	1. Mata pelajaran IPA 2. Media gambar.	1. Media pembelajaran berbentuk gambar 2. Mata pelajaran IPA

I. Definisi Oprasional

1. Penelitian pengembangan

Pengembangan yaitu sebuah proses yang memiliki tujuan untuk menaikkan kualitas sesuatu teori, konsep ataupun sebuah produk. Maka penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai proses penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sesuatu yang hasil akhirnya disebut produk dan diharapkan pengembangan tersebut memiliki manfaat yang baik.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pembantu dalam proses mengajar dan bertujuan untuk mengkonstruksikan sebuah pokok pembahasan atau materi sehingga siswa dapat paham apa yang dipelajari. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai fasilitas penunjang atau pendukung dalam sebuah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu dalam proses belajar mengajar tersebut.

3. Media *puzzle*

Media *puzzle* adalah sebuah permainan yang isinya adalah sebuah teka-teki yang bisa dibongkar pasang dan dimainkan dengan cara memasang bongkaran yang disediakan pada tempat yang sudah dipasangkan.

4. Materi Keberagaman budaya

Keberagaman adalah macam jenis sedangkan budaya adalah sebuah kebiasaan yang telah berkembang atau sebuah cirikhas pada suatu kelompok tertentu, jadi keberagaman budaya adalah sebuah macam jenis kebiasaan atau ciri khas suatu kelompok tertentu atau golongan tertentu didalam suatu kehidupan masyarakat yang beragam.

5. Hasil belajar

Hasil belajar dapat diartikan, sebuah kemampuan seorang peserta didik dalam mencapai sesuatu. Hasil belajar juga dapat diartikan sebuah pencapaian pada proses pembelajaran, pencapaian tersebut

telah di standartkan oleh pemerintah melalui pencapaian kognitif, psikomotorik dan afektif.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penelitian ini akan disusun sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan yang point pertama berisi latar belakang masalah yang menjelaskan tentang jabaran alasan mengapa penelitian ini dilakukan, lalun dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi oprasional, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II kajian pustaka yang berisi tentang landasan teori yang membahas tentang setiap kata yang ada di judul yang berguna untuk menjelaskan maksud dari judul yang diambil sehingga paham dengan teori-teori dalam proses pengembangan media pembelajaran puzzle.
3. Bab III metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan ujicoba produk yang isinya desain ujicoba, subyek ujicoba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab III ini berfungsi menjelaskan bagaimana kita melakukan penelitian dari mulai merencanakan penelitian hingga samapai menjadi sebuah produk penelitian.
4. Bab IV adalah bab yang mana peneliti memaparkan hasil pengembangan berupa produk yaitu hasil pengembangan bahan ajar media PENA (puzzle nusantara) , uji kelayakan dari media, serta hasil uji coba dari media

tersebut untuk melihat apakah media pembelajaran tersebut layak dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Bab V adalah bagian bab yang memaparkan pembahasan dari hasil penelitian pengembangan berupa sebuah produk media pembelajaran yang berbentuk PENA (puzzle nusantara) guna mengetahui bagaimana alur penelitian ini. Selain itu juga, di bagian ini dipaparkan kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran berbentuk PENA (puzzle nusantara) guna meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi keberagaman budaya.
6. Bab VI adalah bagian terakhir atau bagian penutup dari sebuah laporan penelitian yang berisi tentang kesimpulan dan saran atas penelitian yang telah dilakukan. Isi kesimpulan adalah rangkuman singkat tentang hasil penelitian yang dilakukan dan isi dari saran adalah sebuah masukan untuk memperbaiki pembelajaran yang ada

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Definisi media pembelajaran

Media diartikan dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang berarti sebuah alat. Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwasannya manusia, materi atau sesuatu kejadian yang mampu menambah atau memperoleh sebuah ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap disebut sebuah media¹⁰. berarti dapat dilihat menurut gerlach dan ely mengungkapkan bahwasannya lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah juga bisa dibilang sebagai media.

Briggs mengemukakan media pembelajaran adalah sebuah sarana fisik untuk menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan. Pendapat lain mengatakan bahwasannya media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat yang membantu untuk menyampaikan sebuah informasi yang berisi mengenai materi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga mendorong sebuah pembelajaran yang merangsang perasaan, pikiran serta ketrampilan lainnya dalam proses pembelajaran tersebut¹¹.

Media pembelajaran juga dijumpai dalam al-quran surat an-nahl ayat 44 yang berbunyi sebagai berikut:

¹⁰ Azhar arsyad, *media pengajaran*, (jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.

¹¹ Prof. Dr. Sri Anita, M. Pd, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2010), hlm. 4.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Al-quran telah menjelaskan bahwasannya Allah menggunakan media kitab sucinya sebagai media pembelajaran agar mereka mampu memahami agamanya.

Definisi tentang media pembelajaran diatas dapat disimpulkan media pembelajaran yaitu sebuah alat yang menjadi sarana prasarana dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sebuah kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat merangsang kreatifitas dan berpikir kreatif siswa.

b. pengelompokan media pembelajaran

perkembangan sebuah media pembelajaran yang pastinya juga mengikuti kemajuan zaman dan mengikuti arus teknologi yang berkembang maka berdasarkan dari itu media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi beberapa.¹²

1) media hasil teknologi cetak

media pembelajaran hasil dari teknologi cetak yaitu sebuah media yang tujuannya menyampaikan materi melalui media cetak.

Media pembelajaran ini menghasilkan sebuah informasi materi

¹² Cecep kustandi M.Pd. dkk, *Media pembelajaran manual dan digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm.33-35

dalam bentuk tercetak. Contoh dari media cetak adalah buku, majalah, koran dan lainnya.

2) Media hasil teknologi audio visual

Media teknologo audio visual yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang menyampaikan sebuah materi atau informasi menggunakan media audio dan visual dengan memanfaatkan indra pendengaran dan indra penglihatan diharapkan media ini mampu menyampaikan sebuah informasi. Media visual dan audio ini digunakan dengan cara materi dibuat dengan mesin-mesin mekanis yang menjadikan materi menjadi audio visual. Contoh dari media audio visual adalah, video, CD, dan lainnya.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Teknologi media berbasis komputer yaitu sebuah media pembelajaran yang menggunakan micro prosesor yang biasanya juga menggabungkan antara media visual dan audio dalam pembelajaran ini juga menggunakan perangkat kelas atau perangkat lunak.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Media pembelajaran ini menggabungkan jenis media cetak dengan media pembelajaran yang berbasis komputer sehingga mampu memproyeksikan sebuah materi di media pembelajaran cetak ke media yang berbasis komputer.

c. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Levie dan lentz mengungkapkan fungsi media pembelajaran disebutkan ada empat yaitu,¹³ fungsi atensi,afektif,kognitif dan fungsi kompesantoris. Fungsi atensi adalah fungsi ketertarikan seorang siswa terhadap sebuah proses pembelajaran melalui sebuah visual suatu media. Fungsi atensi ini juga dapat diartikan bahwasannya media pembelajaran harus memiliki visual menarik sehingga seorang siswa tertarik pada media tersebut dan juga pada proses pembelajarannya.

Kedua adalah fungsi afektif yang mana ini berartian visual dari media harus bisa dinikmati oleh seorang siswa ketika belajar dengan melihat teks dan gambar sehingga dapat menggugah emosi dan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga adalah fungsi kognitif seperti kita ketahui kognitif adalah pengetahuan jadi fungsi media pembelajaran harus memiliki fungsi sebagai penambah wawasan atau ilmu pengetahuan. Ke empat adalah kompesantoris fungsi ini adalah media pembelajaran harus bisa membantu dari siswa yang lemah atau susah memahami materi maka dengan adanya media pembelajaran menjadi bisa memahami sebuah isi pelajaran yang disajikan.

Kemp dan Dayton mengungkapkan fungsi media, bahwasannya dikatakan sebuah media pembelajaran jika sudah

¹³ Cecep Kustandi, M.Pd. Drs. Bambang Sutjipto, M.Pd, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 21.

memenuhi tiga fungsi yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan intruksi. Dilihat dari beberapa ahli mengungkapkan beberapa fungsi media pembelajaran kita dapat menyimpulkan bahwasannya media pembelajaran harus memiliki daya tarik agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk lebih giat dalam pembelajaran. Media pembelajaran harus memberikan informasi pengetahuan agar dapat menambah wawasan dan kognitif siswa sehingga hasil akhirnya adalah meningkatnya hasil belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga yaitu manfaat bagi proses pembelajaran, pengajar (guru), dan pembelajar (siswa). Manfaat bagi proses pembelajaran yaitu:¹⁴

- a) Pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.
- b) Bahan pengejaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat dipahami dan pembelajaran lebih bermakna
- c) Metode pembelajaran bervariasi tidak saja hanya menggunakan metode secara verbal sehingga pembelajaran tidak bosan
- d) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab pembelajaran tidak hanya cuman mendengarkan materi akan tetapi lebih banyak bertindak mencari sebuah materi.

Manfaat media pembelajaran bagi pengajar (guru) yaitu;

¹⁴ Cecep Kustandi, M.Pd. Drs. Bambang Sutjipto, M.Pd, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 23

- a) Memberikan sebuah pedoman sehingga terarah untuk mencapai tujuan.
- b) Menjelaskan urutan pengajaran secara baik.
- c) Memberikan kerangka sistematis dalam melakukan pengajaran.
- d) Memudahkan mengendalikan materi dalam proses pembelajaran.
- e) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam menyampaikan sebuah materi.
- f) Membangkitkan rasa percaya diri dalam mengajar karena telah memiliki bahan.
- g) Meningkatkan kualitas pengajaran.

Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar (siswa) yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi dalam belajar seorang siswa (pembelajar)
- b) Meningkatkan variasi dalam proses belajar siswa
- c) Memberikan struktur materi sehingga siswa dapat memahami dengan mudah.
- d) Memberikan sebuah inti informasi atau pokok-pokok materi sehingga siswa dapat memahami.
- e) Merangsang seorang siswa agar bisa berfikir dan menganalisis.
- f) Menciptakan sebuah kondisi belajar seru tanpa tekanan.

g) Siswa dapat mudah memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan media pembelajaran.

2. Landasan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Hakikat ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Ilmu sosial adalah gabungan dari ilmu sosial masyarakat dan budaya masyarakat. Ilmu sosial ini dapat digunakan dalam pemecahan masalah masyarakat. Ilmu ini membahas tentang masalah-masalah sosial masyarakat dan masalah budaya dalam kehidupan masyarakat.

Masalah sosial menurut parsudi adalah sebuah gejala atau kondisi yang memiliki pengaruh dalam kehidupan masyarakat yang tidak disukai atau tidak diinginkan oleh karena itu perlu penanganan dan penyelesaian.

Ilmu sosial adalah dasar dari bahasan ilmu pengetahuan sosial (IPS) namun ilmu sosial tidak semua menjadi bahasan dalam ilmu pengetahuan sosial namu ada pengaruh dari usia dan jenjang pendidikan dan perkembangan kognitif. Ilmu pengetahuan sosial diindonesia mengembangkan dalam *social studies* meliputi ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum dan pendidikan ilmu pendidikan kewarganegaraan.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Ilmu sosial terlahir dari ilmu filsafat karena semua

ilmu terlahir dari ilmu filsafat yang di cabangkan filsafat alam yang menjadi ilmu alam (*the natural sciences*) dan filsafat moral yang dikenal sebagai ilmu pengetahuan.¹⁵

b. Tujuan ilmu pengetahuan sosial

Tujuan ilmu pengetahuan sosial yaitu:¹⁶

1) Tujuan umum

Ilmu sosial secara umum memiliki tujuan untuk mengembangkan individu agar memahami bahwa dia adalah sebagai makhluk sosial (zoon politicon) dan sebagai makhluk yang memiliki budaya (hom humanus). Tujuan umum ilmu sosial juga agar manusia bisa menyelesaikan masalah-masalah dengan menanggapi secara kritis dan dapat menyikapi secara halus, arif dan manusiawi masalah tersebut. Seperti yang dijelaskan di dalam alquran surat at-taubah ayat 71 sebagai berikut:

وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ
عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَيُؤْتُونَ الزَّكَاةَ وَيُطِيعُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ
أُولَئِكَ سَيَرْحَمُهُمُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Artinya: Dan orang-orang yang beriman, lelaki dan perempuan, sebahagian mereka (adalah) menjadi penolong bagi sebahagian yang lain. Mereka menyuruh (mengerjakan)

¹⁵ Heni endayani, pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial, jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial FITK UIN SU medan, vol 1, no 1, januari 2017. Hlm 4.

¹⁶ Abdulkadir muhammad, ilmu sosial budaya dasar, (bandung:PT.citra aditya bakti), hlm.4

yang ma'ruf, mencegah dari yang munkar, mendirikan shalat, menunaikan zakat dan mereka taat pada Allah dan Rasul-Nya. Mereka itu akan diberi rahmat oleh Allah; sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.

Ayat tersebut menjelaskan bahwasannya manusia harus saling tolong menolong. Hal ini menunjukkan bahwasannya manusia tidak bisa hidup sendiri karena mereka adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Ilmu pengetahuan sosial ini diharapkan mampu menjelaskan bahwasannya manusia harus berdampingan dengan sesama manusia dengan baik dan arif sesuai yang di jelaskan pada surat diatas.

2) Tujuan khusus

Ilmu sosial juga memiliki tujuan secara khusus yaitu:

- a) Mempertajam kepekaan dalam masalah sosial dilingkungannya.
- b) Memperluas pandangan dan wawasan terhadap masalah sosial khususnya pada lingkungan seorang individu.
- c) Menghasilkan calon pemimpin yang tidak mengkotak-kotakkan atau mendiskriminasi sebuah golongan.
- d) Meningkatkan kesadaran nilai manusia dalam kehidupan yang manusiawi.

- e) Membina kemampuan berpikir kritis dalam bertindak dan berlaku secara obyektif untuk menangkal pengaruh negatif yang dapat merusak lingkungan sosial mereka.

3. Materi keberagaman budaya pada mata pelajaran IPS

Keberagaman budaya diambil dari dua kata yang dapat diartikan sebagai berikut, keberagamana adalah macam-macam atau sesuatu yang berbeda-beda dan budaya adalah kebiasaan atau suatu yang melekat pada salah satu golongan jadi keberagaman budaya adalah macam-macam kebiasaan atau cirikhas dari suatu golongan tersebut.

Indonesia adalah negara kepulauan yang pendudukannya bukan saja satu golongan akan tetapi banyak golongan yang disebut etnis atau suku. Setiap daerah yang ada diindonesia memiliki cirikhasnya masing-masing dan itu biasa disebut sebagai keberagaman. Keberagaan diindonesia ini dikenal banyak oleh negara karen dengan adanya keberagaman diindonesia ini banyak terjadi konflik antara mereka akan tetapi banya juga yang sudah sadar bahwasannya keberagaman itu indah sehingga menjadikan bangsa indonesia bersatu.

Pentingnya pemahaman menghargai sebuah perbedaan ini telah dimasukkan dalam kurikulum sekolah baik sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Materi yang disampaikan pun menyesuaikan dengan tingkat kognitifnya. Materi keberagaman budaya yang ada di sekolah dasar biasanya ada di matapelajaran IPS hal ini ditunjukan dalam kurikulum 2013 matapelajarn IPS memuat materi keberagaman di lihat

dari kompetensi dasar yang dikembangkan oleh pemerintah dan materi keberagaman ini ada disemua kelas contoh kompetensi dasar dibawah adalah kompetensi dasar yang ada di kelas IV.

Tabel 2.1 kompetensi dasar IPS kelas IV

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
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.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan antar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

4. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar menurut Nana Syaodih adalah suatu realisasi potensi atau juga disebut kapasitas yang dimiliki oleh seorang individu. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari bentuk penguasaan pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan berfikir dan keterampilan motorik.¹⁷

Hasil belajar dapat kita tarik kesimpulan dari beberapa penjelasan ahli di atas bahwasannya suatu pencapaian dalam proses belajar mengajar dengan mengoptimalkan potensi pada seorang individu dan hasil akhirnya adalah menjadi manusia yang lebih baik dan akan menimbulkan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Ruang lingkup hasil belajar

Ruang lingkup hasil belajar dibagi menjadi tiga biasa disebut dengan tiga domain diantaranya yaitu:

- 1) Pengetahuan (kognitif)
- 2) Keterampilan (psikomotorik)
- 3) Sifat (afektif)

¹⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, landasan psikologi proses pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005). Hlm 102.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu.¹⁸

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi dari dalam diri seorang siswa faktor ini dibagi menjadi dua yaitu faktor fisiologis atau jasmani dan faktor psikologis atau rohani. Faktor fisiologis adalah faktor yang dilihat dari kondisi fisik mulai dari panca indra bahkan organ tubuh anak, jadi ketika seorang individu sehat jasmani terutama panca indra maka individu tersebut akan mudah dalam mencapai hasil belajar. Kedua adalah faktor psikologis atau disebut juga dengan faktor jiwa atau rohani faktor ini mempengaruhi dalam mencapai sebuah hasil belajar yang baik dan meningkat. Faktor psikologis ini contohnya tingkat kecerdasan siswa, sikap, bakat siswa atau potensi yang dimilikinya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi dari luar individu, dan faktor ini dibagi menjadi dua. Pertama yaitu faktor lingkungan sosial, dapat dipahami lingkungan sosial adalah tempat seorang individu untuk berinteraksi contohnya dalam kehidupan seorang siswa adalah orang tua, guru, tetangga dan lainnya. Lingkungan sosial ini sangatlah

¹⁸ Muhibin syah, *psikologi belajar*, (Bandung: PT Rajagrafindo Persada, 2003) hlm 11

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena apabila lingkungan sosial siswa mendukung untuk lebih baik maka hasil belajar siswa juga dapat berpengaruh. Kedua adalah lingkungan sosial, faktor ini adalah tempat atau biasa disebut sebuah fasilitas dalam proses pembelajaran meliputi gedung belajar, bahan ajar penunjang dan lainnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Falah Lemahabang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau disebut *research and development*. Metode penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan produknya dapat diuji keefektifitasannya sehingga dalam penelitian pengembangan sifatnya adalah analisis dan bertahap sehingga hasil produk tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat.¹⁹

Penelitian pengembangan ini memiliki tiga hal yang harus kita perhatikan yang pertama adalah tujuan akhir dalam penelitian. Tujuan akhir dalam penelitian pengembangan adalah menghasilkan sebuah produk yang dianggap layak dan efektif karena telah melewati pengkajian yang terus menerus. Kedua adalah produk harus sesuai dengan kebutuhan lapangan, jadi ketika membuat sebuah produk harus sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan maknanya sebelum membuat produk harus terlebih dahulu survei atau observasi keadaan lapangan dan melihat apa yang sedang dibutuhkan. Ketiga adalah pengembangan produk, pada proses pengembangan produk dilakukan

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*(Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 407

secara ilmiah dengan menganalisis data sehingga menjadi valid dan layak produk tersebut digunakan.

2. Model pengembangan

Penelitian ini mengambil model *Borg and Gall* pada model ini adalah model prosedural dan memiliki sifat deskriptif. Model prosedural ini ialah model yang menunjukkan sebuah tahapan yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Adapun langkah-langkah pengembangan menurut *Borg and Gall*.

Gambar 3.1 langkah-langkah model *Borg and Gall*



Borg and gall menjelaskan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.²⁰

1. Riset dan pengumpulan data. Pada tahap ini adalah terjun langsung kelapangan dengan mengumpulkan data yang didapatkan.
2. Perencanaan. Proses ini adalah proses merancang tujuan serta menetapkan mata pelajaran atau materi.
3. Pengembangan produk awal merupakan persiapan untuk mengembangkan sebuah produk meliputi mempersiapkan bahan-bahan pelajaran, sumber pelajaran dan perangkat penilaian.
4. Uji lapangan produk awal. Tahap ini melibatkan lembaga untuk kita ujikan awal produk dengan teknik wawancara, observasi selanjutnya hasilnya akan dianalisis sehingga bisa menemukan kelemahan sebuah produk.
5. Revisi, pada tahap ini yaitu memperbaiki produk yang telah di ujikan dan disesuaikan dengan data yang telah ada sehingga menjadi produk yang lebih baik.
6. Uji lapangan, Setelah revisi lalu tahap selanjutnya adalah pengujian produk lagi. Tahap ini juga tahap mengumpulkan data kualitatif dan data kuantitatif hasil pre-test dan post-test.
7. Revisi, pada tahap ini revisi kedua pada produk setelah melakukan uji lapangan.

²⁰ Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*. (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2013). Hlm. 133.

8. Uji coba pemakaian/ uji skala luas, setelah dilakukan tahap revisi selanjutnya adalah pengujian pemakaian dengan cara pengujian secara luas dan sebuah produk diterapkan pada keadaan-nyata dan tetap harus dinilai kekurangan dan hambatan untuk memperbaiki produk.
9. Revisi akhir, pada tahap ini merevisi produk yang hasil dari produk adalah hasil dari analisis uji lapangan tahap akhir.
10. Desiminasi adalah tahap pelaporan produk hasil dari penelitian pengembangan. Tahap ini adalah memberikan informasi kepada masyarakat umum agar mengetahui ada sebuah gagasan yang bisa memecahkan masalah. Gagasan itu salah satunya sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesepuluh langkah pengembangan *Boorg and Gall* peneliti hanya melakukan enam tahapan peneliti tidak melakukan uji skala luas, akan tetapi samapi pada tahap ke-enam yaitu uji lapangan. peneliti melakukan uji lapangan hanya dilakukan kepada siswa yang telah menjadi objek penelitian. Karena peneliti memiliki kendala waktu dan biaya. Peneliti juga pada langkah ke empat yaitu pada tahap uji lapangan produk awal peneliti menggunakan satu sekola dan satu kelompok kelas sebagai subyek penelitian.

Peneliti memilih model pengembangan borg and gall kareana dianggap cocok untu mengembangkan suatu media pembelajaran terutama media yang dikembangkan yaitu media *puzzle* dengan materi

keberagaman budaya. Model ini dianggap cocok karena terdapat beberapa tahap pengujian yang dianggap ideal untuk mengembangkan suatu produk.

Pengujian produk yang dianggap sangat penting maka peneliti melakukan tahapan proses diantaranya melakukan pengujian pertama yang dilakukan pada ahli desain dan ahli materi, sehingga pada proses ini produk di lihat kesesuaian dan keefektifitasannya oleh ahli desain dan ahli materi. Peneliti juga melakukan pengujian yang kedua yaitu pada ahli pembelajaran, yaitu guru kelas. Tahap ini guru akan memberi kriti dan saran sehingga bisa menyesuaikan materi yang dibutuhkan. Pengujian yang ketiga yaitu pengujian pada siswa yang hasilnya akan dianalisis dan ditarik sebuah kesimpulan, pada tahap beberapa pengujian diharapkan mampu menjawab rumusan masalah.

3. Prosedur pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan sebuah model yaitu model *Borg And Gall*. Langkah pertama yaitu riset dan pengumpulan data, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data lalu menganalisis dan mempertimbangkan mulai dari analisis kegunaan, kemanfaatannya sampai pada dampak apa yang bisa diberikan oleh produk yang dikembangkan. Selain melakukan pengumpulan data di MIS Al-Falah Lemahabang peneliti juga melakukan studi literatur pada penelitian sebelumnya melalui jurnal-jurna atau naskah penelitian

agar mendapatkan gambaran dan juga sebagai landasan dan penguat untuk mengembangkan sebuah produk.

Langkah kedua yaitu perencanaan pada tahap ini adalah tahap untuk merangkai sebuah konsep produk yang mau dikembangkan, konsep produk penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbentuk puzzle dengan materi keberagaman budaya indonesia yang mengambil sub materi yaitu baju adat, rumah tradisional, alat music tradisional dan senjata tradisional, media pembelajaran ini disebut PENA (*puzzle nusantara*). Tahap ini juga peneliti sudah menentukan sasarannya yaitu siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang

Langkah ketiga yaitu pengembangan produk, setelah perencanaan telah selesai maka selanjutnya adalah tahap pengembangan sebuah produk. Tahap ini peneliti sudah mendesain media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) dengan menggunakan bantuan coren draw 2019. Pada tahap ini peneliti sudah menjadikan sebuah produk dengan memikirkan bahan dasar produk yaitu berbentuk cetak menggunakan kertas 150 glossy dengan hard cover dan puzzle nya sendiri berbahan MFD (medium density fibreboard).

Langkah keempat adalah langkah pengujian awal produk, pada tahap ini peneliti mevalidasi produk yang telah dibuat yaitu media pembelajaran berbentuk PENA (*puzzle nusantara*) kepada yang dianggap ahli. Tahap ini juga melibatkan beberapa ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan praktisi/guru, dan ahli tersebut seharusnya

menguasai bidang tersebut. Pada tahap ini para ahli mengisi angket yang telah disediakan.

Langkah kelima yaitu tahap revisi setelah pengujian produk pada ahli desain, ahli materi dan praktisi/guru peneliti mendata apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan lalu peneliti menganalisis dan melakukan perubahan pada kekurangan media pembelajaran ini. Data yang didapatkan adalah data berupa komentar secara langsung atau data dari angket yang telah diberikan dan angket tersebut akan dianalisis menggunakan uji skala likert.

Langkah keenam adalah tahap pengujian pada tahap ini penelitian sudah masuk pada kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang. Pengujian ini dilakukan pada 10 sampel siswa dengan memberikan perlakuan yang berbeda dan memberikan pengukuran berupa soal pre-test dan post-tes, pada soal pre-test dan post-test diberikan masing-masing 20 soal.

4. Uji coba produk

a. Desain ujicoba

Ujicoba adalah tahapan penelitian yang mencobakan sebuah produk apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak layak digunakan serta menemukan keefektifitasan sebuah produk yang dikembangkan. Uji coba yang dilakukan diberikan kepada siswa-siswa.

Desain ujicoba dilakukan dengan mengambil subyek di kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang dengan 1 sample 10 siswa dan memberikan perlakuan yang berbeda yaitu menilai pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) dengan memberikan soal pre-test berjumlah 20 soal dan menilai siswa setelah menggunakan medi pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) dengan memberikan soal post-test berjumlah 20 soal.

Subyek yang diambil pada penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling jadi dari satu kelas itu berjumlah 35 siswa, peneliti mengambil terserah siapa saja dengan jumlah yang akan di teliti yaitu 10 siswa. Kriteria yang bisa menjadi sample yaitu siswa yang terdaftar sebagai siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

b. Desain eksperiment

Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *one-group pretest-posttes design*. Desain eksperimen ini adalah eksperiment yang dilakukan dalam satu kelompok dengan pemilihan secara random dengan pengukuran menggunakan pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test setelah diberikan perlakuan dan skema *one-group pretest-posttest design* sebagai berikut.²¹

²¹ Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan*.(bandung: alfabeta 2019). Hlm 130

Tabel 3.1 skema *one-group pretest-posttest design*

<i>Pre-test</i>	<i>treatment</i>	<i>Post-test</i>
T ₁	X	T ₂

Keterangan

T₁ :tes awal (*pre-test*) dilakukan sebelum diberi perlakuan

X : perlakuan (*treatment*) diberikan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) pada proses pembelajaran

T₂ :tes akhir (*post-test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

c. Validasi Produk

Validasi produk ini mempunyai beberapa tahapan validasi agar sebuah produk benar-benar layak untuk digunakan diantaranya:

1) Validasi ahli materi

Ahli materi adalah seorang individu yang menguasai pada materi tersebut dan pada penelitian ini mengambil materi keberagaman budaya maka yang dianggap seorang ahli materi adalah seseorang yang mampu menguasai materi keberagaman budaya. Adapun kualifikasi pemilihan ahli yaitu:

- a) Memahami materi tentang keberagaman budaya.
- b) Memiliki latarbelakang dan wawasan yang berkopotent terhadap materi keberagaman budaya.

- c) Bersedia menjadi ahli dalam pengujian produk pengembangan media PENA (*puzzle* nusantara) materi keberagaman budaya.

Ahli materi yang ditunjuk pada penelitian ini adalah bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd, beliau adalah dosen PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan keahlian mengajar Pendidikan Kewarganegaraan.

2) Validasi ahli desain

Ahli desain adalah seseorang yang memahami sebuah desain media pembelajaran dan kualifikasi pemilihan ahli desain adalah yang bersangkutan memahami bidang desain media pembelajaran serta yang bersangkutan bersedia menjadi penguji desain media pembelajaran dan pada proses ini ahli desain mengomentari hasil media pembelajaran serta memberikan masukan.

Ahli desain pada penelitian ini adalah ibu Vannisa Aviana Melinda, M. Pd, beliau adalah dosen mata kuliah media pembelajaran pada jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3) Validasi praktisi/guru

Ahli pembelajaran ini adalah guru pada penelitian ini ahli pembelajaran adalah guru kelas yang akan memberikan

penilaian media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun kriteria ahli pembelajaran yang dipilih adalah:

- a) Guru tersebut adalah guru yang mengajar di sekolah yang bersangkutan,
- b) Memiliki pengalaman mengajar
- c) bersedia melakukan sebuah penilaian kepada produk yang telah dibuat.

Ahli pembelajaran penelitian ini yaitu guru kelas IV yang bernama Binti Choeriah SP.d.I, beliau adalah walikelas kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

4) Uji kemenarikan

Uji kemenarikan pada tahap ini pengujian dilakukan pada subjek ujicoba lapangan yaitu dilakukan pada siswa-siswi dalam satu kelompok yang berisi 10 siswa. Subjek uji coba penelitian ini ialah siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang dengan kriteria bahwasannya siswa tersebut masuk dalam daftar hadir yang berarti bahwa siswa tersebut benar-benar siswa kelas IV Mis Al-Falah Lemahabang.

d. Jenis data

Jenis data dipenelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif bisa didapatkan dari kritik dan saran yang telah ditulis dalam angket kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada ahli, selain itu data wawancara juga

bisa menjadi sebuah jenis data yang akan di kumpulkan dan di analisis. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket yang akan di skala likertkan dan juga pada pretest dan posttes seorang siswa yang datanya akan dikelolah dan dilakukan penyimpulan.

e. Instrumen pengumpulan data

1) Wawancara

Wawancara adalah proses awal untuk pengumpulan data.

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang mengenai media pembelajaran yang digunakan disekolah dan proses pembelajaran.

Tahap wawancara ini memiliki fungsi yang dibutuhkan dalam penelitian diantaranya mencari data sekolah apa saja kendala dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia serta data-data yang mendukung pada penelitian ini.

Subyek wawancara yang akan dilakukan yaitu ibu binti choeriah SP.d.I, beliau adalah walikelas kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, dan ibu sitti salinri handayani SP.d.I selaku kepala sekolah MIS Al-Falah Lemahabang.

2) Kuesioner

Kuesioner adalah tahap pengumpulan data melalui proses memberikan sebuah pertanyaan tentang media pembelajaran yang dikembangkan dan berbentuk tulisan berupa angket, setelah itu diberikan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner ini diberikan pada ahli materi, ahli desain, praktisi/guru dan siswa di kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang.

Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang komponen media pembelajaran, materi bahan ajar, perencanaan desain media pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*). Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data atau saran yang selanjutnya di analisis dan digunakan untuk bahan revisi

3) Observasi

observasi adalah poses pengamatan sebuah keadaan penelitian yang mana akan dicatat sebuah informasi yang ditemui peneliti secara langsung. Melakukan observasi pada proses pembelajaran dan mengamati sekitar lingkungan MIS Al-Falah Lemahabang.

Tujuan observasi yaitu mencari data seperti data fasilitas apa saja yang digunakan didalam proses pembelajaran dan memperhatikan proses pembelajaran yang di laksanakan

seperti apa sehingga data tersebut dapat membantuk proses penelitian.

4) *Pre-test dan post-test*

Pengumpulan data ini adalah tahap test pencapaian hasil, *pre-test* akan dilaksanakan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan sebuah perlakuan sedangkan *post-test* dilakukan ketika siswa telah diberikan sebuah perlakuan pada penelitian ini diberikan media pembelajaran berbentuk PENA (*puzzle* nusantara). Soal *pre-test* dan *post-test* adalah soal berbentuk pilihan ganda dan masing-masing berjumlah 20 dengan tingkat kesulitan yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Soal yang digunakan antara *pre-test* dan *post-test* memiliki konsep yang sama semisal di soal nomer 1 pada *pre-test* membahas tentang ciri-ciri rumah tradisional tongkonan dari Sulawesi selatan di soal *post-test* nomer 1 juga sama tentang rumah tradisional tongkonan dan seterusnya seperti itu. Bahasa yang digunakan antara *pre-test* dan *post-test* pastinya harus berbeda akan tetapi pembahasan yang sama.

f. Teknik analisis data

Analisis data adalah proses setelah pengumpulan data lalu diproses untuk dianalisis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskripsi dan teknik analisis uji-t karena cocok dengan data yang telah diperoleh.

a) Analisa deskripsi

Analisis deskripsi adalah proses mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari mulai pendapat, saran dan tanggapan yang didapatkan pada lembar kritik dan saran atau angket (kuesioner). Data dari angket tersebut merupakan data yang berbentuk data kualitatif dan data tersebut di kuantitatifkan menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang dibuat lima tingkatan yang berisi skor masing-masing jawaban kemudian dianalisis dan untuk menentukan presentase skala likert dipakek rumus seperti dibawah ini.²²

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Pesentase kelayakan

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

$\sum Xi$ = jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2006) hlm. 313

Kualifikasi berdasarkan skala likert dijadikan bagan sebagai berikut untuk mempermudah mengambil keputusan merevisi media pembelajaran digunakan kualifikasi dan kriteria seperti dibawah ini.

Tabel 3.2 kriteria penilaian likert

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$75\% < \text{skor} \leq 100\%$	Valid	tidak perlu revisi
$50\% < \text{skor} \leq 75\%$	Cukup valid	tidak perlu revisi
$25\% < \text{skor} \leq 50\%$	Kurang valid	revisi
$0\% < \text{skor} \leq 25\%$	Tidak valid	revisi

Berdasarkan dari kriteria diatas media pembelajaran yang dibuat dikatakan layak jika minimal memiliki nilai 50% keatas yang mana pada skor ini skor baik yang tidak perlu revisi lagi oleh karena itu ketika media pembelajaran ini masih belum memenuhi maka perlu diperbaiki lagi atau di revisi.

b) Analisis uji T

Uji-t pada penelitian ini diperoleh dari data tes ketercapaian sebuah pemahaman seorang siswa (pre-test dan post-tes) uji coba ini dilakukan dikelas IV (empat) dengan materi keanekaragaman budaya dan teknik analisisnya menggunakan data pre-test dan post-test. Tahap uji-t ini menggunakan *paired samples t-test* yaitu prosedur pengujian berasal dari subyek yang sama dengan mengambil dua mean yang berbeda.

Paired samples t-test ini dianggap cocok untuk digunakan pada penelitian ini mengacu dengan desain eksperiment yang digunakan yaitu *one-grup pretest-posttest design* dengan meneliti satu

kelompok dengan memberikan satu perlakuan dan mengambil dua mean yang berbeda yaitu dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan maka analisis dengan uji-t *paired samples t-test* ini cocok digunakan pada penelitian ini.

Tahap ini juga dibantu oleh aplikasi SPSS.²³ Kriteria uji-t digunakan untuk memperkuat data dan rumus yang dapat digunakan dengan tingkatan 0,05 sebagai berikut:²³

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

Keterangan:

t = uji-t

D = diferent ($X_2 - X_1$)

d^2 = variansi

N = jumlah sampel

Uji-t ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan yaitu sebelum diberikan media pembelajaran dan sesudah diberikan perlakuan atau diberikan media pembelajaran. Maka hasil ujicoba dibandingkan dengan t_{table} dengan menggunakan taraf 0,05 atau 5% dengan keterangan sebagai berikut:

H_0 = tidak ada perbedaan (5%) antara sebelum dan sesudah memberikan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara)

²³ Turmudi, *Metode Statistika*, (Malang: UIN Press, 2008) Hlm.214

H_1 = ada perbedaan (5%) antara sebelum dan sesudah memberikan
memberikan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara)

Sehingga pengambilan keputusan dilihat sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{table}$ maka hasilnya H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{table}$ maka hasilnya H_1 ditolak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Spesifikasi hasil pengembangan media PENA (*puzzle nusantara*)

Media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) ini dalam pengembangannya menggunakan model *Borg and Gall*, sehingga proses pengembangan ini mengadaptasi langkah-langkah dari *Borg and Gall*, dan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap persiapan dan pengumpulan data

Hasil dari tahap ini ialah mengidentifikasi dan menganalisis kurikulum yang meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran di MIS Al-Falah Lemahabang. Berikut hasil identifikasi dari hasil study lapangan:

a. Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di MIS Al-Falah Lemahabang menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 dengan unsur-unsur mengikuti kurikulum yang digunakan.

b. Kompetensi inti

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga

- 3) Memahami pengetahuan factual 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 dan di sekolah
 - 4) Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estesis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
- c. Kompetensi dasar ilmu pengetahuan sosial
- 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.
- d. Indikator ilmu pengetahuan sosial
- 3.2.1 menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
 - 3.2.2 menganalisis macam-macam keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia.

4.2.1 mengumpulkan contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia.

4.2.2 Mempresentasikan contoh budaya etnis yang ada di Indonesia.

e. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV ini adalah berupa contoh-contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia yang dikemas dengan gambar-gambar.

2. Tahap pengembangan media PENA (*puzzle nusantara*)

Tahap pengembangan ini dilakukan dengan bermacam tahap, yang pertama yaitu membuat desain media. Pembuatan desain media menggunakan aplikasi *corel draw* 2019. Tahap akhir dari tahap pengembangan media adalah tahap validasi dari para ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran sebagai penentu kelayakan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*). Tahap penyusunan media sebagai berikut,

a. Pemilihan huruf

Huruf atau biasa disebut *font* yang dipilih pada desain media PENA (*puzzle nusantara*) ada beberapa macam huruf yang dipilih yaitu, *Cooper Black* huruf ini digunakan di cover buku, *Arial* digunakan pada penulisan nama pembuat media, Huruf *balonku* digunakan untuk menuliskan judul setiap bagian dan penulisan angka di *puzzle menjawab* dan kolom jawaban dan *Baar Metanoia* adalah huruf

digunakan untuk menuliskan daftar isis dan tata-cara penggunaan media PENA (*puzzle nusantara*) huruf ini yang sering digunakan di buku-buku tematik sekolah dasar. Berbagai macam huruf atau *font* ini bertujuan agar media lebih menarik dan siswa lebih tertarik bermain dengan media PENA (*puzzle nusantara*).

b. Desain lay-out dan penggunaan gambar

Desain layout yang dilakukan yaitu mendesain background setiap bagiannya sendiri dengan menggunakan aplikasi *corel draw 2019*.

Pemilihan gambar pada media PENA (*puzzle nusantara*) adalah gambar keberagaman Indonesia meliputi gambar baju adat, rumah adat, alat music tradisional dan senjata tradisional gambar ini didapatkan dari berbagai macam sumber internet yang nantinya akan di edit dan digabungkan dengan layout yang telah ada dengan menggunakan aplikasi *corel draw 2019*.

c. Pemilihan warna

Pemilihan warna pada media PENA (*puzzle nusantara*) memilih warna yang mencolok dan terang yang bertujuan agar terlihat menarik sehingga siswa juga tertarik untuk belajar dengan media PENA (*puzzle nusantara*).

B. Hasil Desain Media Pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*)

Hasil dari pengembangan produk pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbentuk PENA (*puzzle nusantara*) dengan materi kelas IV tema 7 indahny keragaman dinegriku mata pelajaran IPS, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang. Adapun deskripsi hasil pengembangan produk sebagai berikut,

1. Identitas Produk

- f. Bentuk fisik : media pembelajaran dibagi menjadi 2 bagian yaitu, buku soal dan jawaban berupa media cetak seperti buku dan yang kedua puzzle menjawab yang berisi kepingan puzzle nomer untuk menjawab.
- g. Isi materi : keragaman baju adat, keragaman rumah adat, keragaman alat musik tradisional, dan keragaman senjata tradisional
- h. Sasaran : siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang.
- i. Nama pembuat: Yusril Wahid

2. Aspek Desain

a. Buku Soal dan Jawaban



Gambar 4.1

Cover Buku



Gambar 4.2

Isi Buku Materi Baju Adat

Buku dalam media pembelajaran ini berisi tentang keberagaman Indonesia berupa materi keberagaman baju adat, keberagaman rumah adat, keberagaman alat musik tradisional dan keberagaman senjata tradisional. Buku ini memiliki isi meliputi, daftar isi berupa daftar dari isi buku tersebut, tatacara bermain yaitu tuntunan tatacara penggunaan media PENA (*puzzle nusantara*), dan

unsur utama yaitu ada kolom soal dan kolom jawaban yang diatur saling berhadapan serta isi dari kolom tersebut adalah gambar soal dan tulisan *clue* atau kunci teka-teki. Bahan dasar dari buku ini ialah kertas AP 150 glossy dengan hard cover.

b. Puzzle Menjawab



Gambar 4.3

Desain *Puzzle*



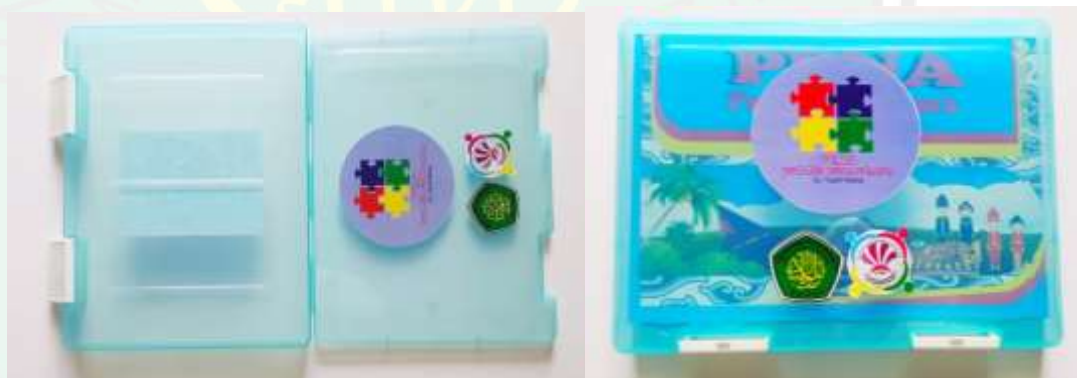
Gambar 4.4

Tampak Depan Dan Belakang *Puzzle*

Puzzle ini adalah unsur terpenting dalam media pembelajaran ini, *puzzle* ini memiliki fungsi sebagai menjawab sebuah pertanyaan

atau teka-teki yang ada didalam buku soal dan jawaban yang sudah disediakan. *Puzzle* ini berisikan nomer satu sampai duabelas yang sesuai dengan kolom yang ada dibuku. Bahan dasar dari *puzzle* adalah MDF (*medium density fibreboard*) bahan ini juga biasanya digunakan untuk membuat macam-macam mainan. *Puzzle* ini juga dilapisi dengan akrilik transparan untuk penompang kepingan *puzzle* dan bertujuan agar rumahan *puzzle* transparan sehingga gambar yang ada dibuku bisa terlihat.

c. Box



Gambar 4.5

Box media PENA (*puzzle nusantara*)

Box yang digunakan pada media PENA (*puzzle nusantara*) ini adalah box transparan berbahan dasar plastik transparan dengan sebutan nama *box file organizer* dengan ukuran A4. Box ini di tambahkan aksesori berbahan dasar kertas stiker yang berisi judul media dan logo universitas dan jurusan. Box ini berfungsi sebagai

wadah dari media PENA (*puzzle* nusantara) sehingga saat digunakan mediana tetap rapih.

C. Validasi Media Pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*).

Validasi media ini adalah tahap setelah penyusunan media PENA (*puzzle* nusantara), validasi ini melibatkan ahli isi atau materi, ahli desain dan ahli pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media PENA (*puzzle* nusantara). Tahap validasi ini mendapatkan hasil data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian dan data kualitatif didapatkan dari saran para ahli atau validator. Data kuantitatif didapatkan dengan pensekoran menggunakan sekala liket dengan tabel penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.1

Tabel pensekoran ahli isi, ahli desain dan ahli pembelajaran

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

Berikut adalah data hasil validasi ahli isi/materi, ahli desain dan ahli pembelajaran.

1. Validasi ahli materi

a. Profil ahli materi

Validator ahli isi atau materi pada media PENA (*puzzle nusantara*) ini adalah bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd sebagai dosen jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Beliau pengampu mata kuliah pendidikan kewarganegaraan.

b. Hasil validasi ahli materi

Tabel 4.2

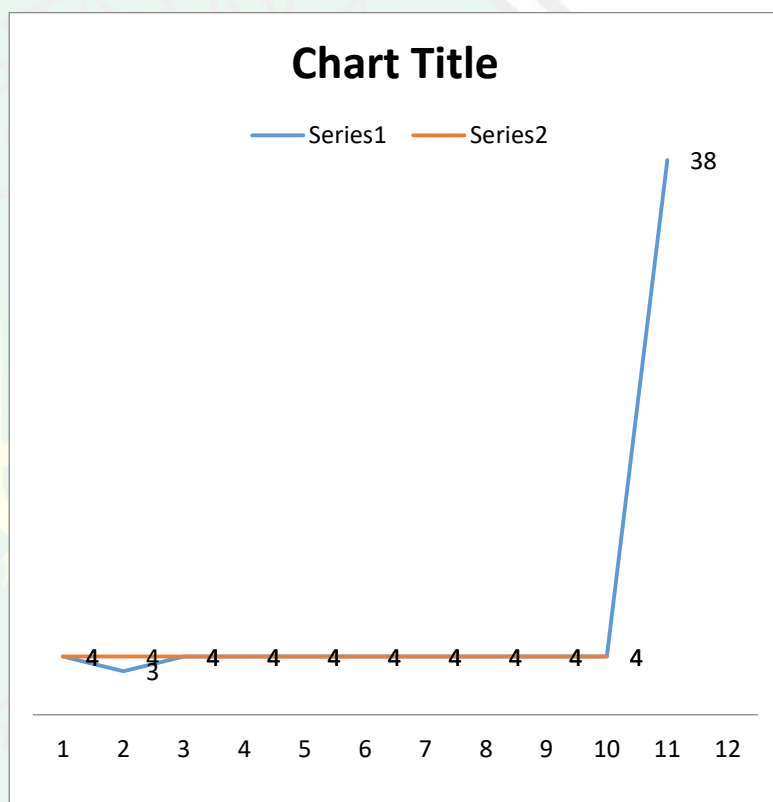
Hasil validasi ahli materi

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kesesuaian media dengan materi keberagaman budaya tema indah nya keberagaman di negriku.	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi	3
3	Kesesuaian isi gambar dengan materi keberagaman budaya tema indah nya keberagaman di negriku.	4
4	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.	4
5	Kemudahan memahami materi.	4
6	Bahasa yang digunakan dalam buku mudah dipahami.	4
7	Tatacara penggunaan media yang ditulis dimedia mudah untuk dipahami.	4
8	Penggunaan gambar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi.	4
9	Relevansi materi pada media dengan kurikulum yang berlaku.	4

10	isi materi media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran.	4
Jumlah		39
Skor maksimal		40

Tabel 4.3

Hasil kurva validasi ahli isi atau materi



Data diatas selanjutnya kita hitung dengan rumus seperti dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$= 97,5 \%$$

Paparan data diatas mendapatkan nilai kelayakan 97,5% , prosentase ini menunjukkan bahwasannya media PENA (*puzzle* nusantara) materi yang terkandung sudah layak untuk digunakan. Data kuantitatif telah di dapatkan selanjutnya data kualitatif sebagai berikut:

Tabel 4.4

Data kualitatif hasil validasi ahli materi

Nama validator	Komentar dan saran
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	Sudah saya setuju lanjut ketahap selanjutnya.

2. Validasi ahli desain

a. Profil ahli desain

Validator ahli desain pada media PENA (*puzzle* nusantara) ini adalah ibu Vannisa Aviana Melinda, M. Pd, beliau adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dengan mengampu matakuliah media pembelajaran. Latar belakang pendidikan beliau adalah S2 teknologi pembelajaran.

b. Hasil validasi ahli desain

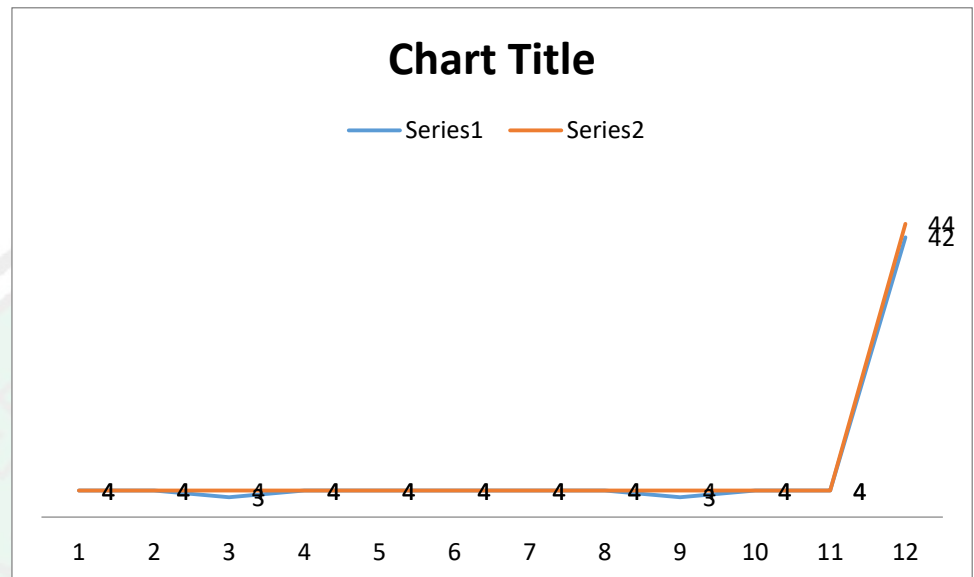
Tabel 4.5

Hasil validasi ahli desain

No	Butir Pernyataan	skor
1	Jenis bahan yang digunakan.	4
2	Ukuran media PENA (puzzle nusantara).	4
3	Keamanan bahan yang digunakan.	3
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV.	4
5	Kemudahan penggunaan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara).	4
6	Kesesuaian gambar dengan materi.	4
7	Kesesuaian gambar dan warna dengan karakteristik siswa kelas IV.	4
8	Komposisi warna gambar	4
9	Komposisi warna tulisan	3
10	Keterpaduan media dengan materi yang ingin disampaikan.	4
11	Tingkat desain kerapihan media.	4
Jumlah		42
Skor maksimal		44

Tabel 4.6

Kurva hasil validasi ahli desain



Data diatas selanjutnya kita hitung dengan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{44} \times 100\%$$

$$= 95,45 \%$$

Data diatas menunjukkan prosentase kelayakan desain media PENA (puzzle nusantara) adalah 95,45% ini menunjukkan bahwasannya desain sudah layak untuk digunakan di media PENA (puzzle nusantara). Data diatas adalah data kuantitatif adapun data kualitatif yang diberikan oleh validator adalah sebuah komentar seperti dibawah ini:

Tabel 4.7

Data kualitatif hasil validasi ahli desain

Nama validator	Komentar dan saran
Vannisa Aviana Melinda, M. Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk gambar yang digunakan dalam media jika menggunakan kartun, maka kartun semua.. jika yang digunakan foto maka menggunakan foto semua .usahakan disamakan biar lebih menarik, begitupun dirumah adat. 2. Sebaiknya warna hijau muda yang digunakan pada tulisan diganti dengan warna yang lebih gelap, karena jika terlalu muda warnanya maka susah untuk dibaca.

data diatas menunjukkan ada beberapa revisi kecil yang harus dilakukan salah satunya adalah pemilihan warna dan peneliti langsung melakukan revisi desain dan berkonsultasi dengan ahli desain.

3. Validasi praktisi/guru

a. Profil praktisi/guru

Validasi praktisi/guru pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) ini divalidasi oleh Binti Choeriah SP.d.I, beliau adalah walikelas kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang. Beliau sudah berpengalaman mengajar selama 11 tahun.

b. Hasil validasi praktisi/guru

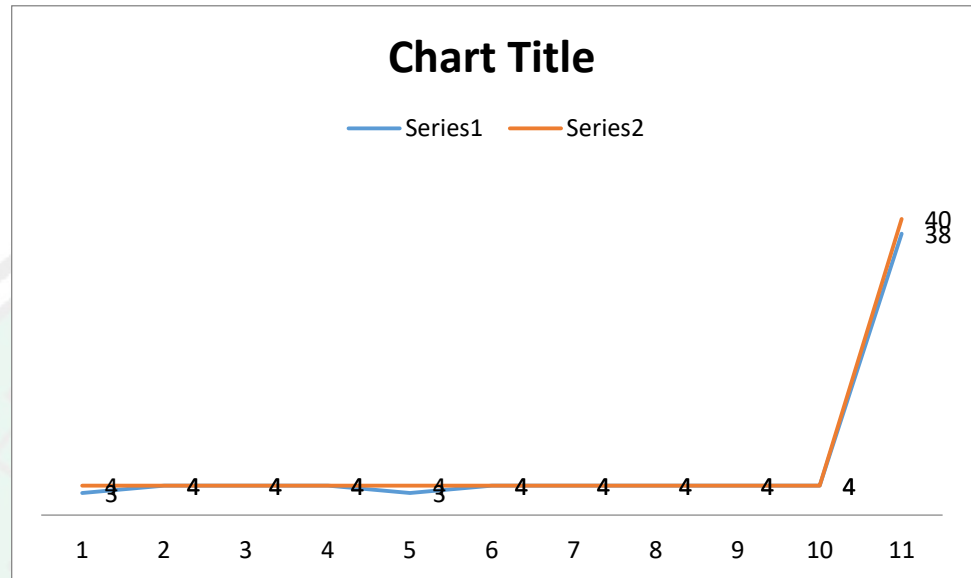
Tabel 4.8

Hasil validasi prkatsi/guru

No	Butir Pernyataan	skor
1	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.	3
2	Relevansi media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dengan pembelajaran yang menyenangkan.	4
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)	4
4	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)	4
5	Kegiatan permainan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.	3
6	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) membantu anda untuk menarik siswa mendengarkan materi yang disampaikan.	4
7	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristkik siswa.	4
8	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) mudah dioperasikan.	4
9	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.	4
10	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.	4
Jumlah		38
Skor maksimal		40

Tabel 4.9

Kurva hasil validasi praktisi/guru



Data diatas selanjutnya kita hitung seperti dibawah ini:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

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

$$= 95 \%$$

Data diatas menunjukkan prosentase 95% ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) sudah layak digunakan di dalam sebuah proses pembelajaran. Data diatas adalah data kuantitatif dari validasi ahli pembelajaran dan data kualitatif yang didapatkan adalah komentar dari praktisi/guru dan berikut komentarnya:

Tabel 4.10

Data kualitatif hasil validasi praktisi/guru

Nama validator	Komentar dan saran
Binti Choeriah SP.d.I	Media nya bagus siswa sangat bersemangat untuk belajar.

4. Hasil uji kemenarikan produk

Subyek dari uji kemenarikan produk adalah siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang, dan hasil dari hasil uji coba dipaparkan data sebagai berikut:

Tabel 4.11

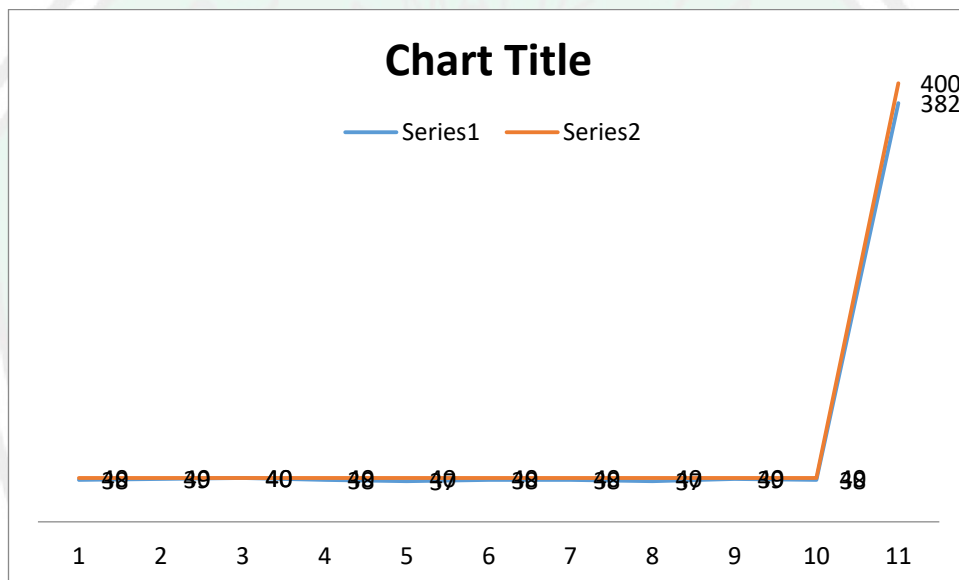
Data hasil uji kemenarikan media PENA (*puzzle* nusantara)

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										$\sum N$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	40	95
2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95
5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	37	40	92,5
6	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95
7	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	40	95
8	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	40	92,5
9	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5

10	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95
$\sum x$	38	37	39	37	38	39	37	38	40	39	382	400	955
$\sum x_i$	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	400	1000
%	95	92,5	97,5	92,5	95	97,5	92,5	95	100	97,5	95,5	100	95,5

Tabel 4.12

Kurva uji kemenarikan media



Keterangan:

Subyek siswa: responden

Xi : jumlah skor ideal dalam satu item

 $\sum N$: jumlah skor setiap responden $\sum x$: jumlah keseluruhan setiap jawaban $\sum x_i$: jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Jawaban:

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

$$P = \frac{955}{1000} \times 100\%$$

$$= 95,5 \%$$

Data diatas adalah data kuantitatif dari uji lapangan media PENA (*puzzle nusantara*). Berdasarkan perolehan diatas memperoleh skor 95,5% dan ini dapat disimpulkan bahwasannya siswa tertarik belajar menggunakan media PENA (*puzzle nusantara*) ini, sehingga siswa lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang akan meningkat jika menggunakan media PENA (*puzzle nusantara*).

D. Uji Coba Media PENA (*puzzle nusantara*) Terhadap Hasil Belajar Siswa

Responden pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang, karena keadaan pandemi covid-19 saat ini maka peneliti dan pihak sekolah mengambil keputusan bahwasanya mengambil sampel sebanyak 10 siswa dari kelas yang di ambil. Berikut adalah hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan:

Tabel 4.13

Hasil *pre-test* dan *post-test*

NO	NAMA SISWA	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1	AHMAD FARIS RAMADHAN	60	90
2	FARHAN FAIZ	55	85
3	MASHIL DAFI AKHSAN	50	100
4	AGUS PERIADI	25	55
5	FATIR IDHAM KHALID	50	70
6	ADAM HAIDAR	40	90
7	LINA HIDAYANTI	55	80
8	FIKA APRILIA	30	70
9	DINI AMINATI RASNA	40	85
10	JIHAN AFRA NAILA	60	85
Jumlah		465	810
RATA-RATA		46,5	81

Dari data diatas didapatkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Maksud melakukan *pre-test* adalah agar mengetahui sejauh mana kemampuan dan hasil belajar siswa atau responden sebelum menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara), sedangkan *post-test* yaitu agar mengetahui hasil belajar siswa atau responden setelah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara). Setelah mendapatkan hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya yaitu melakukan analisis uji-t. analisis uji-t pada penelitian ini adalah *paired samples t-test*, dan langkah-langkahnya peneliti memberikan 2 data analisis. yaitu dengan bantuan SPSS 23 dan dengan hitung secara rumus manual.

3. Analisis data dengan aplikasi SPSS 23

Tabel 4.14
Tabel hasil analisis paired samples t-test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TES	-34.5000	10.91635	3.45205	-42.30909	-26.69091	-9.994	9	.000

Diketahui bahwasannya nilai t_{hitung} adalah -9.994 dengan probabilitas (sig) 000. Adapun pengambilan keputusan ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

Hipotesis :

H_0 = tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara).

H_1 = terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara).

Kriteria penentuan:

Terima H_0 jika nilai probalitas (sig.) $> 0,05$

Terima H_1 jika nilai probalitas (sig.) $< 0,05$

Diketahui bahwasannya nilai nilai t_{hitung} adalah -9.994 dengan probalitas (sig) .000 $< 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1

diterima. Artinya adanya sebuah pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara). Media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) ini memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian dapat disimpulkan dari data diatas bahwasannya media PENA (*puzzle* nusantara) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

4. Analisis dengan rumus paired samples t-test

Analisis ini menggunakan rumus sebagai berikut:²⁴

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

Keterangan:

t = uji-t

D = diferent ($X_2 - X_1$)

d^2 = variansi

N = jumlah sampel

²⁴ Turmudi, *Metode Statistika*, (Malang: UIN Press, 2008) Hlm 214

Selanjutnya kita akan mencari data yang diperlukan dan data yang diperlukan sebagai berikut

Tabel 4.15
Data nilai-nilai yang di koreasikan

NOMER RESPONDEN	NILAI PRE-TEST (X1)	NILAI POST-TEST (X2)	X2-x1	D ²
1	60	90	30	900
2	55	85	30	900
3	50	100	50	2500
4	25	55	30	900
5	50	70	20	400
6	40	90	50	2500
7	55	80	25	625
8	30	70	40	1600
9	40	85	45	2025
10	60	85	25	625
Jumlah	465	810	345	12975

Langkah selanjutnya sebagai berikut:

- a. Menentukan hipotesis

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara).

H_a = terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara).

- b. Menetapkan t_{tabel}

Tingkat signifikan = 0,05

Derajat kebebasan (df) = n-1
= 10-1

=9

$$t_{tabel} = t_{0,05;9} = 1,833$$

c. Menentukan kriteria pengujian

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a di tolak.

d. Menentukan hasil statistik berupa t_{hitung} dengan rumus *paired*

samples t-test

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

$$t = \frac{34,5}{\sqrt{\frac{12975}{10(10-1)}}}$$

$$t = \frac{34,5}{\sqrt{\frac{12975}{10(9)}}}$$

$$t = \frac{34,5}{\sqrt{\frac{12975}{90}}}$$

$$t = \frac{34,5}{\sqrt{144,2}}$$

$$t = \frac{34,5}{12}$$

$$t = 2,875$$

e. Kesimpulan hasil

Perhitungan rumus diatas bisa dilihat bahwasannya t_{hitung} adalah 2,87. data diatas juga menunjukkan bahwasannya t_{tabel} adalah 1,833 ini dapat ditarik keputusan

dengan melihat kriteria pengujian, dapat dilihat bahwasannya t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi hasil pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara). Dengan demikian dapat disimpulkan dari data diatas bahwasannya media PENA (*puzzle* nusantara) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

Selanjutnya data diperoleh bahwasannya nilai X_2 (*post-test*) lebih tinggi dibandingkan nilai X_1 (*pre-test*) $810 > 465$. Data tersebut telah menunjukkan bahwasannya nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test* dan data ini juga bisa ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Spesifikasi Media Pembelajaran PENA (*Puzzle Nusantara*)

Briggs mengemukakan media pembelajaran adalah sebuah sarana fisik untuk menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan. Pendapat lain mengatakan bahwasannya media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat yang membantu untuk menyampaikan sebuah informasi yang berisi mengenai materi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga mendorong sebuah pembelajaran yang merangsang perasaan, pikiran serta ketrampilan lainnya dalam proses pembelajaran tersebut²⁵.

Definisi tentang media pembelajaran diatas bahwasannya media pembelajaran yaitu sebuah alat yang menjadi sarana prasarana dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sebuah kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat merangsang kreatifitas dan berpikir kreatif siswa.

Media pembelajaran ini seharusnya sering digunakan pada proses pembelajaran namun pada kenyataannya pada hasil wawancara yang dilakukan, di MIS Al-Falah Lemahabang, desa Patoloan, kecamatan Bone-Bone, kabupaten Luwu-Utara, Sulawesi Selatan pada tanggal 13, juli, 2020 dengan menemui ibu kepala sekolah yaitu Siti Salinri Handayani SP.d.I dan kami sedikit berbincang dan kesimpulannya adalah, kendala selama ini dalam proses pembelajaran adalah minimya sebuah fasilitas yang tersedia dan bahan

²⁵ Prof. Dr. Sri Anita, M. Pd, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2010), hlm. 4.

ajara yang ada disekolah tersebut. Selain itu permasalahannya jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran yang menjelaskan tentang materi keberagaman budaya. alat bantu mengajar atau media pembelajaran di MIS Al-Falah Lemahabang masih berpaku pada lembar kerja siswa atau buku yang diberikan pemerintah. Pengembangan media pembelajaran ini berangkat dari kenyataan diatas agar bisa menyelesaikan masalah yang ada. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media PENA (*puzzle nusantara*) dengan spesifikasi materi tentang keberagaman di Indonesia. Pengembangan media PENA (*puzzle nusantara*) ini menggunakan model pengembangan *borg and gall*, dari 10 langkah yang di paparkan oleh *borg and gall* peneliti hanya mengambil 6 langkah tidak sampai pada pengujian skala luas akan tetapi pengujian dilakukan di satu sekolah dan satu kelompok kelas, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Berikut adalah spesifikasi media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*).

Tabel 5.1

Spesifikasi media PENA (*puzzle nusantara*)

Bentuk fisik	Bahan cetak
Judul media	PENA (<i>puzzle nusantara</i>)
Penyusun	Yusril Wahid
Ukuran media	A4
Materi	Keberagaman di Indonesia

Hasil validasi media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) diantaranya meliputi validasi ahli isi atau materi, ahli desain, ahli pembelajaran dan uji coba kelayakan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara), dengan hasil sebagai berikut:

1. Analisis hasil validasi ahli isi atau materi

Validasi isi atau materi pada media PENA (*puzzle* nusantara) di validasi oleh dosen yang berkompenten yaitu bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd beliau adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim dengan mengampu matakuliah pendidikan kewarganegaraan. Point-point penilaian diantaranya:

- a. Kesesuaian media dengan materi keberagaman budaya tema indahny keberagaman di negriku.
- b. Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi
- c. Kesesuaian isi gambar dengan materi keberagaman budaya tema indahny keberagaman di negriku.
- d. Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.
- e. Kemudahan memahami materi.
- f. Bahasa yang digunakan dalam buku mudah dipahami.
- g. Tatacara penggunaan media yang ditulis dimedia mudah untuk dipahami.
- h. Penggunaan gambar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi.

- i. Relevansi materi pada media dengan kurikulum yang berlaku.
- j. isi materi media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran.

Point-point diatas selanjutnya di analisis dan mendapatkan hasil validasi dengan mendapatkan presentase 97,5%, ini menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran ini sudah baik dan tidak perlu adanya revisi. Validator juga memberikan komentar untuk melanjutkan ketahap selanjutnya dan ini membantu untuk memperkuat bahwasannya materi pada media PENA (*puzzle* nusantara) ini sudah tidak perlu direvisi lagi. Hasil wawancara kepada ahli materi juga menunjukkan bahwasannya materi sudah cocok dengan tingkatan kelas yang akan diberi perlakuan.

2. Analisis hasil validasi ahli desain

Validasi ahli desain pada media PENA (*puzzle* nusantara) ini adalah ibu Vannisa Aviana Melinda, M. Pd, beliau adalah dosen UIN Maulana Malik Ibrahim jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dengan mengampu matakuliah media pembelajaran. Latar belakang pendidikan beliau adalah S2 teknologi pembelajaran. Butir penilaian pada validasi media ini sebagai berikut:

- a. Jenis bahan yang digunakan.
- b. Ukuran media PENA (*puzzle* nusantara).
- c. Keamanan bahan yang digunakan.

- d. Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV.
- e. Kemudahan penggunaan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara).
- f. Kesesuaian gambar dengan materi.
- g. Kesesuaian gambar dan warna dengan karakteristik siswa kelas IV.
- h. Komposisi warna gambar
- i. Komposisi warna tulisan
- j. Keterpaduan media dengan materi yang ingin disampaikan.
- k. Tingkat desain kerapihan media.

Point-point penilaian diatas selanjutnya di analisis menggunakan skala likert yang mendapatkan kesimpulan hasil dengan presentase 95,45%. Presentase ini menunjukkan bahwasannya media PENA (puzzle nusantara) sudah baik. Selain validator memberi komentar sebagai berikut:

“Untuk gambar yang digunakan dalam media jika menggunakan kartun, maka kartun semua.. jika yang digunakan foto maka menggunakan foto semua ..usahakan disamakan biar lebih menarik, begitupun dirumah adat”

“Sebaiknya warna hijau muda yang digunakan pada tulisan diganti dengan warna yang lebih gelap, karena jika terlalu muda warnanya maka susah untuk dibaca.”

Membaca komentar yang diberikan oleh validator maka ada pembenahan dan perevisian sedikit pada media dan selanjutnya konsultasi lagi dengan validator lalu disetujui, bahwasannya media PENA (puzzle nusantara)

sudah tidak perlu di revisi, dan ini diperkuat dengan presentase penilaian angket validasi yang mendapatkan presentase 95,45%.

3. Analisis hasil validasi praktisi/guru

Validasi analisis media pembelajaran ini dilakukan oleh guru kelas IV yaitu ibu Binti Choeriah SP.d.I, beliau adalah walikelas kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang. Beliau sudah berpengalaman mengajar selama 11 tahun. Butir penilaian validasi ahli pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Relevansi media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dengan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)
- d. Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)
- e. Kegiatan permainan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.
- f. Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) membantu anda untuk menarik siswa mendengarkan materi yang disampaikan.
- g. Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.
- h. Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) mudah dioperasikan.
- i. Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

j. Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.

Point-point diatas selanjutnya dianalisis menggunakan skala likert dan pada validasi ahli media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) mendapatkan presentase 95% . validator juga memberikan masukan Media nya bagus siswa sangat bersemangat untuk belajar. hal ini menunjukkan bahwasannya media PENA (puzzle nusantara) sudah layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara juga dilakukan dan mendapatkan kesimpulan bahwasannya media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dan siswa menjadi lebih bersemangat jika belajar menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara).

B. Kemerarikan Media Pembelajaran PENA (Puzzle Nusantara)

Analisis kemerarikan produk ini dilakukan kepada siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang. Sample yang ada sebanyak 10 siswa dengan perolehan di setiap point sebagai berikut:

a. Saya sangat dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point penilaian ini mendapatkan prosentase sebesar 95%, hal ini menunjukkan bahwasannya media yang dikembangkan mampu memudahkan siswa untuk memahami materi dengan menggunakan media PENA (puzzle nusantara). Hasil dari penilaian ini didapatkan juga dari wawancara siswa bahwasannya siswa mudah memahami materi dengan mudah

karena menggunakan gambar yang memudahkan siswa untuk mengetahui materi yang diajarkan.

- b. Saya menyukai materi dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara), point penilaian ini mendapatkan prosentase sebesar 92,5 % ini menunjukkan bahwasannya media PENA (puzzle nusantara) ini di sukai oleh siswa kelas IV MIS MIS Al-Falah Lemahabang. Dibuktikan dengan hasil wawancara siswa bahwasannya siswa menyukai materi keberagaman budaya jika belajarnya menggunakan media PENA (puzzle nusantara) karena materi berupa gambar warna-warni sehingga siswa menyukai materi yang ada pada media tersebut.
- c. Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara), point ini mendapatkan prosentase sebesar 97,5%, hal ini menunjukkan bahwasannya siswa memahami bahasa yang digunakan pada media yang dikembangkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwasannya siswa mudah memahami bahasa yang digunakan di media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) khususnya pada petunjuk penggunaannya.
- d. Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point ini mendapatkan prosentase 92,5%, ini menunjukkan materi didalam media mudah dipahami. Dibuktikan dengan hasil wawancara bahwasannya siswa kelas IV ini sangat mudah memahami apalagi dengan bantuan gambar-gambar yang persis dengan gambar aslinya, karean sudah tertarik dan antusias dengan media yang berupa

gambar-gambar maka siswa akan lebih mudah memahami isi materi tersebut.

- e. Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point ini mendapatkan prosentase 95%. Ini menunjukkan bahwasannya siswa suka belajar menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Hasil wawancara membuktikan bahwasannya siswa menyukai belajar menggunakan media PENA (puzzle nusantara) ini karena lebih asik, banyak gambar yang menarik dan desain yang cocok buat anak-anak.
- f. Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point ini mendapatkan prosentase 97,5% ini menunjukkan bahwasannya siswa mudah paham jika guru menerangkan materi menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Hasil wawancara menunjukkan bahwasannya media pembelajaran ini bisa membantu guru juga untuk menyampaikan materi karena siswa suka jika guru menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara), karena biasanya proses pembelajaran di MIS al-falah lemahabang jarang sekali menggunakan media pembelajaran seperti ini.
- g. Saya menyukai bentuk media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point ini mendapatkan presentase 92,5%. Ini menunjukkan bahwasannya siswa menyukai bentuk media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Hasil wawancara menunjukkan siswa suka bentuk

media PENA (puzzle nusantara) karena terlihat seperti media pembelajaran yang bentuknya seperti media yang dijual yang biasanya mahal. Bentuk dari media ini sangat menarik dari segi desain dan pengemasan.

- h. Saya dapat membaca setiap kata dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point ini mendapatkan prosentase sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwasannya siswa dapat membaca setiap kata yang ada di media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Hal ini dilihat dari hasil observasi bahwasannya siswa mampu membaca perkata yang ada di media pembelajaran PENA (puzzle nusantara).
- i. Saya menyukai gambar dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point ini mendapatkan prosentase penilaian sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwasannya siswa menyukai gambar yang disajikan dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yaitu siswa menyukai gambar karena berwarna-warni dan gambar sangat jelas menunjukkan materi yang akan disampaikan.
- j. Saya menyukai warna dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Point ini mendapatkan prosentase sebesar 97,5. Hal ini menunjukkan bahwasannya siswa menyukai warna yang dipakai pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara). Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bahwasannya salah satu yang membuat siswa

menarik dengan media PENA (puzzle nusantara) yaitu warna yang digunakan bermacam-macam.

Data dan perolehan point sudah didapatkan setiap point dan mendapatkan nilai keseluruhan pointnya adalah 95,5% ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) sudah menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan sesudah Menggunakan Media Pembelajaran PENA (Puzzle Nusantara).

Hasil pengembangan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) telah di uji cobakan kepada 10 siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang. Uji coba ini bertujuan untuk melihat apakah media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang, dan hasilnya dapat dilihat bahwasannya hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dapat lebih baik atau meningkat.

Hasil analisis yang di dapatkan secara manual maupun menggunakan aplikasi SPSS 23 bahwasannya data didapatkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,5, dan setelah penerapan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dilakukan pengambilan data *post-test*, dan dapatlah nilai rata-ratanya yaitu sebesar 81 dari sepuluh siswa. Selanjutnya untuk menganalisis kita menggunakan paired samples t-test dengan mendapatkan bahwasannya $t_{tabel} = 1,833$. dan t_{hitung} di dapatkan sebesar 2,875.

Hasil dari analisis penelitian ini dapat dilihat, bahwasannya t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} maka

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara).

(DITOLAK)

H_a = terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara).

(DITERIMA)

Jadi H_0 di tolak dan H_a di terima. maka hasilnya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PENA (*puzzle* nusantara). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya media PENA (*puzzle* nusantara) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

Analisis diatas bisa dibuktikan dengan teori bahwasannya ada beberapa factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya factor instrumental, factor ini terdiri dari faktor keras (hardware) dan faktor lunak (software)²⁶. Media pembelajaran ini sebagai faktor lunak, dengan adanya media pembelajaran yang membuat siswa menarik dalam proses pebelajaran siswa anak menjadi fokus untuk menerima materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

²⁶ Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setya, 1997) hlm.15

juga bisa menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Selain faktor diatas faktor psikologi adalah faktor lain dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Setiap individu atau manusia memiliki psikologis yang berbeda, perbedaan inilah yang mempengaruhi hasil belajar. adapun faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu minat, kecerdasan, bakat, motifasi, dan kemampuan kognitif²⁷. Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) ini memiliki banyak gambar yang berwarna sehingga diharapkan mampu menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran seperti halnya media PENA (*puzzle nusantara*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang sudah dijelaskan ada beberapa manfaat media pembelajaran bagi pelajar atau siswa diantaranya:²⁸

1. Meningkatkan motifasi dalam belajar seorang siswa (pembelajar)
2. Menigkatkan variasi dalam proses belajar siswa
3. Memberikan struktur materi sehingga siswa dapat memahami dengan mudah.
4. Memberikan sebuah inti informasi atau pokok-pokok materi sehingga siswa dapat memahami.
5. Merangsang seorang siswa agar bisa berfikir dan menganalisis.
6. Menciptakan sebuah kondisi belajar seru tanpa tekanan.

²⁷ *Ibid.hlm.15*

²⁸ Cecep Kustandi, M.Pd. Drs. Bambang Sutjipto, M.Pd, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 23

7. Siswa dapat mudah memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan media pembelajaran.

Penjelasan manfaat media diatas menunjukkan, bahwasannya tujuan utama dari media pembelajaran adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti halnya media pembelajarn PENA (*puzzle* nusantara) yang memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, apalagi di masa pandemi seperti ini diharapkan mampu menemani siswa belajar sambil bermain di masa pandemi covid-19 seperti ini, sehingga siswa lebih bersemangat dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian pada pengembangan media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) menunjukkan klasifikasi sebagai media jenis cetak dengan ukuran A4 dan media pembelajaran dibagi menjadi 2 bagian yaitu, buku soal dan jawaban berupa media cetak seperti buku dan yang kedua *puzzle menjawab* yang berisi kepingan *puzzle nomer* untuk menjawab. Isi materi media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) yaitu keragaman baju adat, keragaman rumah adat, keragaman alat musik tradisional, dan keragaman senjata tradisional.
2. Media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) mendapatkan kualifikasi baik dari materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Ahli isi atau materi mendapatkan prosentase 97,5% , ahli desain mendapatkan prosentase 95,45%, ahli pembelajaran mendapatkan 95%. Uji kemenarikan media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) juga mendapatkan prosentase yang baik yaitu sebesar 95,5%. Ini menunjukkan bahwasannya media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) sudah layak dan tidak perlu di revisi, dan sudah dapat digunakan di dalam proses pembelajaran.

3. Media pembelajarn PENA (*puzzle* nusantara) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Al-Falah Lemahabang. Hal ini dapat dilihat dari uji *paired samples t-test* secara rumus manual maupun menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23, dapat disimpulkan dari data yang diperoleh bahwasannya media PENA (*puzzle* nusantara) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang.

B. Saran

Membaca kesimpulan diatas, dapat diperoleh saran sebagai berikut:

1. Untuk guru

Media pembelajarn PENA (*puzzle* nusantara) dapat di terapkan di kelas atas atau bawah sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.

2. Untuk siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran baik secara individu dan kelompok agar siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Untuk sekolah

Sekolah dapat menjadikan media pembelajarn PENA (*puzzle* nusantara) sebagai sebuah alat yang dapat membantu proses pembelajaran di sekolah. Sekolah diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lain untuk membantu proses pembelajaran.

4. Untuk peneliti selanjutnya dan pembaca

Media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) dapat diganti dengan materi dan matapelajaran yang beragam, semoga media pembelajarn PENA (*puzzle nusantara*) dapat digunakan reverensi penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Anirisa Latut Torikil Maviro. 2017. *penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN lambaro aceh besar*. (skripsi) Aceh: UIN Ar-Ranirydarussalam.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Anita, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heni Endayani. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Vol 1, No 1
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia*.
- Isna Ari Kusuma. 2018. *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*. (Skripsi) Malang: UIN Malang.
- Kustandi, Cecep, Dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhammad, Abdulkadir .2008. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Subana, dkk. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: pustaka setia
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta.

syah, Muhibin. 2003. *psikologi belajar*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.

syaodih sukmadinata, Nana. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Sya'ban, Jamil. 2012. *Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Mahaka Publishing (Imprint Republika Penerbit)

Turmudi, Hariani Sri. 2008. *Metode Statistika*. Malang: UIN press.

Yeni Diana Mella Sari. 2016. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang* (skripsi). Semarang: UNNES.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajeyana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://iitb.uin-malang.ac.id e-mail : iitb@uin-malang.ac.id

Nomor : 1179/Un.03.1/TL.00.1/07/2020 01 Juli 2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MIS Al-Falah Lemahabang
di
Luwu-Utara, Sulawesi Selatan

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	: Yusril Wahid
NIM	: 16140081
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2019/2020
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran PENA (Puzzle Nuzantara) Materi Keberagaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS AL-FALAH Lemahabang
Lama Penelitian	: Juli 2020 sampai dengan Agustus 2020 (2 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.

Surat ini telah diterima
Kepala MIS Al-Falah
Handayani, S.Pd.I
NIP. 19700805 200501 2009

Dekan,
Dr. H. Agus Bahim, S.Pd.
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI

Lampiran II : Surat Keterangan Bukti Melakukan Penelitian dari Sekolah




YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM PESANTREN AL-FALAH
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-FALAH
TERAKREDITASI A
 Lemahabang, Ds.Patoloan, Kec. Bone-Bone, Kab. Luwu Utara, Sul-Sel. 92966

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : MI. 22.73.23/SK/ 262 / VIII /2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Falah Lemahabang Kecamatan Bone-bone Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : YUSRIL WAHID
NIM : 16140081
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PENA (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di MIS Al-Falah Lemahabang Desa Patoloan Kecamatan Bone-bone Kabupaten Luwu Utara Propinsi Sulawesi selatan pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2020.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bone-bone, 24 Agustus 2020







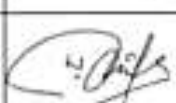
Kepala Madrasah



SITI SALSALINRI HANDAYANI, S.Pd.I
 NIP. 197008052005012004

Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi

LEMBAR BUKTI KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
24/juni/2020	Konsultasi keseluruhan hasil media pembelajaran	keanekaragaman suku di tambah lagi	
2/juli/2020	Konsultasi instrumen penelitian	sudah layak	
8/juli/2020	Konsultasi soal pre-test dan post-test	soal pre tes dan post test harus dg indikator sama dan berbasiskan hots	
5/agustus/2020	Konsultasi analisis data	gunakan spss juga. Paired sample t test	
11/agustus/2020	Konsultasi BAB IV	hasil uji coba lapangan semuanya dalam bentuk kurva atau diagram	
15/agustus/2020	Konsultasi BAB V	sudah layak	
18/agustus/2020	Konsultasi keseluruhan	siap ke tahap ujian skripsi	

Malang, 20 Agustus 2020

Dosen pembimbing



Nuril Nuzulla, M.Pd.I

NIP. 19900423 201608 012014

Lampiran IV : Angket Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PENA (PUZZLE NUSANTARA) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA UNTUK AHLI ISI MATERI

A. Pengantar

Berhubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-falah lemahabang, luwu-utara, sulawesi-selatan. Oleh karena itu peneliti memohon kesediaan Bapak/Tbu untuk bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli isi materi. Tujuan pengisian angket ini bertujuan untuk menemukan kesesuaian manfaat media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan Bapak/Tbu sebagai validator ahli isi materi.

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP : 19880322201802011146

Intansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S2

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon bapak/ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberikan centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

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

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

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

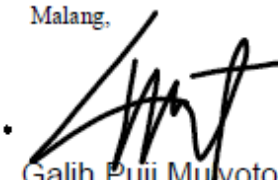
No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media dengan materi keberagaman budaya tema indah nya keberagaman di negriku.				✓
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi			✓	
3	Kesesuaian isi gambar dengan materi keberagaman budaya tema indah nya keberagaman di negriku.				✓
4	Isi dari media mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.				✓
5	Kemudahan memahami materi.				✓
6	Bahasa yang digunakan dalam buku mudah dipahami.				✓

7	Tatacara penggunaan media yang ditulis di media mudah untuk dipahami.				✓
8	Penggunaan gambar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi.				✓
9	Relevansi materi pada media dengan kurikulum yang berlaku.				✓
10	isi materi media pembelajaran sudah memadai sebagai media pembelajaran.				✓

kritik

Saran

Malang,


Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP19880322201802011146

Lampiran V : Angket Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PENA (PUZZLE NUSANTARA) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

A. Pengantar

Berhubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran PENA (*puzzle* nusantara) materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, Luwu-Utara, Sulawesi-Selatan. Oleh karena itu peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli desain produk. Tujuan pengisian angket ini bertujuan untuk menemukan kesesuaian manfaat media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

NIDT : 19910919201802012143

Intansi : FITK- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S2 Teknologi Pembelajaran√√

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon bapak/ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberikan centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

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

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

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Jenis bahan yang digunakan.				√
2	Ukuran media PENA (puzzle nusantara).				√
3	Keamanan bahan yang digunakan.			√	
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV.				√
5	Kemudahan penggunaan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara).				√
6	Kesesuaian gambar dengan materi.				√
7	Kesesuaian gambar dan warna dengan karakteristik siswa kelas IV.				√

8	Komposisi warna gambar				√
9	Komposisi warna tulisan			√	
10	Keterpaduan media dengan materi yang ingin disampaikan.				√
11	Tingkat desain kerapihan media.				√
Jumlah		42			

Kritik

Untuk gambar yang digunakan dalam media jika menggunakan kartun, maka kartun semua.. jika yang digunakan foto maka menggunakan foto semua ..usahakan disamakan biar lebih menarik, begitupun dirumah adat..

Saran

Sebaiknya warna hijau muda yang digunakan pada tulisan diganti dengan warna yang lebih gelap, karena jika terlalu muda warnanya maka susah untuk dibaca..

Malang, 03 Juli 2020.



Vannisa Aviana Melinda, M. Pd
NIDT.19910919201802012143

Lampiran VI : Angket Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN PENA (PUZZLE NUSANTARA) MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Berhubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran PENA (*puzzle nusantara*) materi keberagaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, Luwu-Utara, Sulawesi-Selatan. Oleh karena itu peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini bertujuan untuk menemukan kesesuaian manfaat media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya saya mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pembelajaran.

Nama : BINTI CHOERIAH, S.pd.1

NIP : -

Intansi : MIS AL-FALAH, LEMAHABANG

Pendidikan : S I

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon bapak/ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberikan centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

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

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

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) membantu anda dalam melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.			✓	
2	Relevansi media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dengan pembelajaran yang menyenangkan.				✓
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
4	Kejelasan paparan materi dan gambar pada setiap lembar yang disajikan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
5	Kegiatan permainan pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) sesuai dengan lingkungan dan karakteristik siswa.			✓	

6	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) membantu anda untuk menarik siswa mendengarkan materi yang disampaikan.				✓
7	Warna, gambar, dan ukuran font sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
8	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) mudah dioperasikan.				✓
9	Media pembelajaran PENA (puzzle nusantara) dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.				✓
10	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada.				✓

kritik

Saran

-Mediannya bagus siswa sangat bersemangat untuk belajar

Luwu Utara, 04 Agustus 2020



Binhi Chocriah, S.Pd.1

NIP.....

Lampiran VII: Angket Uji Kemenarikan Kepada Siswa

**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN PENA (PUZZLE NUSANTARA) MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV DI MIS AL-FALAH LEMAHABANG**

Identitas responden

Nama MASHIL Dafi Aksan Kelas : IV

Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom dibawah ini sesuai dengan perasaan kalian setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PENA (puzzle nusantara).
2. Sesuaikan penilaian dengan kriteria tingkatan nilai dibawah ini.
 1= sangat tidak setuju 2= tidak setuju
 3= cukup setuju 4= sangat setuju

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Saya sangat dengan mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
2	Saya menyukai materi dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
3	Saya memahami dengan mudah bahasa pada media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
4	Saya memahami isi materi dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
5	Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)			✓	
6	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
7	Saya menyukai bentuk media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
8	Saya dapat membaca setiap kata dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
9	Saya menyukai gambar dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)				✓
10	Saya menyukai warna dalam media pembelajaran PENA (puzzle nusantara)			✓	

Lampiran VIII: Soal Pre-Test Dan Post-Test

SOAL PRE-TEST

11
5
55
11

Nama : Lina Hidayanti

Kelas : V (lima)

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d.

1. Perhatikan gambar dibawah ini,



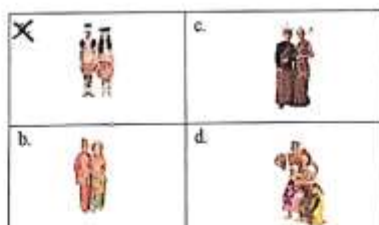
Gambar diatas adalah gambar baju adat?...

- a. Jawa barat.
- b. Sulawesi-selatan.
- c. Jawa timur.
- d. Kalimantan timur.

2. Baju bodo merupakan pakaian adat yang ada di Indonesia, dari manakah baju bodo tersebut?...

- a. Sulawesi utara.
- b. Sulawesi selatan.
- c. Jakarta.
- d. Bali.

3. Coba perhatikan kolom gambar dibawah, dari gambar dibawah manakah baju adat dari bali?...



4. Kebaya adalah baju adat yang sering digunakan oleh masyarakat?...

- a. Jawa
- b. Sulawesi.
- c. Sumatra.
- d. Papua

5. Perhatikan gambar dibawah ini:



Gambar diatas adalah gambar baju adat dari?..

- a. Kalimantan timur.
- b. Sulawesi barat.
- c. Sulawesi selatan.
- d. Jawa barat.

6. Rumah gadang adalah rumah panjang yang unik dari daerah mana rumah adat tersebut?...

- a. Jawa.
- b. Maluku.
- c. Kalimantan.
- d. Minangkabau.

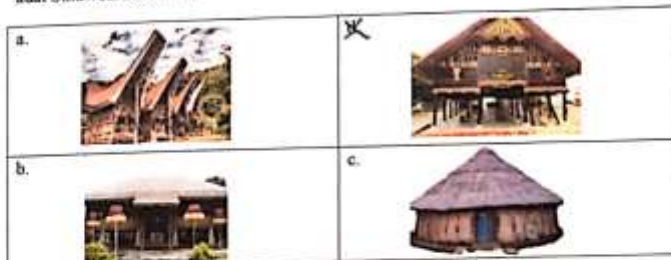
7. Perhatikan gambar dibawah ini:



Gambar diatas menunjukkan rumah tradisional?...

- a. Padang.
- b. Sulawesi selatan.
- c. Papua.
- d. Jawa timur.

8. Perhatikan kolom gambar dibawah ini manakah gambar yang menunjukkan rumah adat Sulawesi selatan?...



9. Bangka Belitung merupakan daerah yang berada di pulau Sumatra, apa nama rumah adat dari Bangka Belitung.

- a. joglo
- b. rumah aceh
- c. rakit limas
- d. tongkonan

10. rumah balileo merupakan rumah adat?...

- a. sumatra
- b. jawa timur

- c. Maluku
- d. Bali

11. Coba perhatikan gambar dibawah ini!



Apa nama alat music dibawah ini?...

- a. Accordion
- b. Sasando

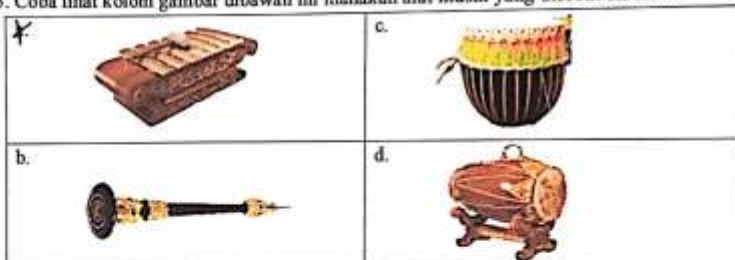
- c. Angklung
- d. Gendang

12. Angklung merupakan salah satu alat musik tradisional Indonesia, dari manakah angklung berasal?...

- a. Maluku
- b. Sulawesi selatan

- c. Jawa barat
- d. Jawa timur

13. Coba lihat kolom gambar dibawah ini manakah alat musik yang disebut saron?...



14. Acordio adalah alat musik tradisional yang bersal dari?

- a. Jambi
- b. Jakarta

- c. Jawa timur
- d. Sumatra selatan

15. Kendang atau biasa disebut gendang merupakan alat musik tradisional yang berasal di pulau?...

- a. Jawa
- b. Sulawesi

- c. Papua
- d. Kalimantan

✓ 16. Perhatikan gambar dibawah ini!



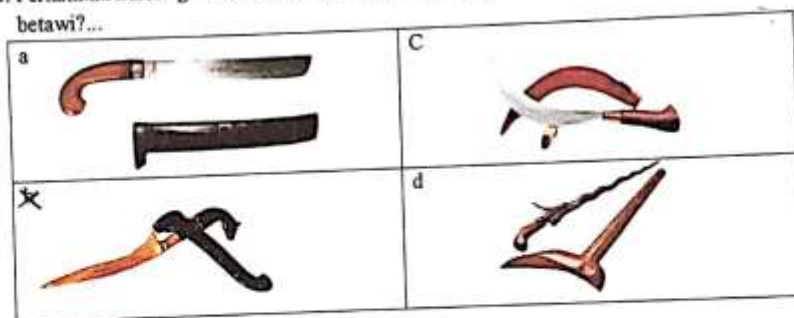
diatas merupakan senjata tradisional, apa nama senjata tersebut?

- a. Keris
- b. Golok
- c. Badik
- d. Panah

✓ 17. Badik adalah salah satu senjata tradisional yang ada di Indonesia, dari manakah badik berasal?...

- a. Minang kabau
- b. Sulawesi selatan
- c. Sumatra selatan
- d. Jawa barat

18. Perhatikan kolom gambar dibawah ini manakah yang disebut golok senjata tradisional betawi?...



19. Apa nama senjata tradisional yang berasal dari Maluku?...

- a. Cehurit
- b. Golok betawi
- c. Rencong
- d. Kalawi

✓ 20. Senjata tradisional mandau berasal dari?...

- a. Kalimantan timur
- b. Sulawesi selatan
- c. Jawa barat
- d. Sumatra selatan

SOAL POST TEST

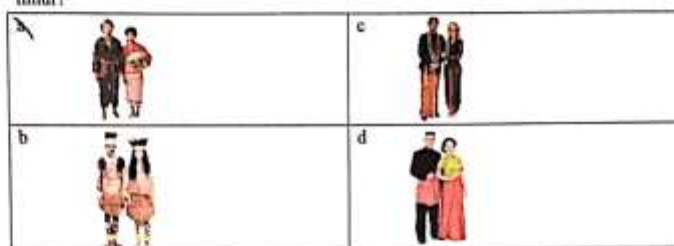
16
5
80

Nama : Lilya Huda Lantti

Kelas : V (lima)

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d.

1. Perhatikan kolom gambar dibawah ini coba tunjukkan yang mana baju adat Jawa timur?



2. Perhatikan gambar dibawah ini...



Gambar diatas menunjukkan baju adat di daerah mana?...

- a. Jawa barat. c. Sumatra selatan.
 b. Kalimantan timur. d. Sulawesi selatan.

3. Perhatikan gambar dibawah ini...



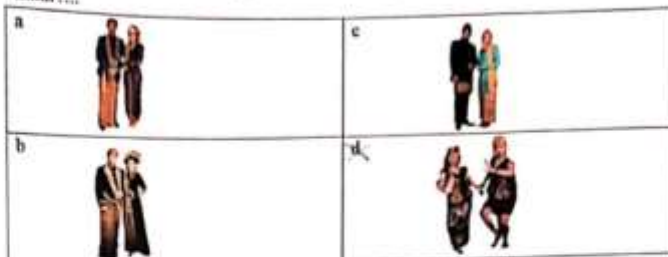
Gambar diatas menunjukkan gambar baju daerah bersal dari daerah mana?...

- a. Sulawesi selatan c. Bali
 b. Jawa barat d. Nusa tenggara timur

4. Baju adat yang sering digunakan oleh masyarakat wanita yang ada di Jawa disebut?

- a. Baju kurung. b. Kebaya.
 b. Baju bodo. d. Baju suti.

5. Kalimantan timur adalah daerah yang ada di indonseia yang memiliki baju adat yang unik dan menarik perhatikan gambar dibawah ini yang mana baju adat Kalimantan timur?...



6. Perhatikan gambar dibawah ini!...



gambar diatas adalah salah satu rumah adat yang berasal dari minangkabau, apa sebutan rumah adst ini?...

- a. Rumah gadang. c. Rumah balileo.
 b. Rumah tongkonan. d. Rumah joglo.

7. Papua adalah salah satu kepulauan yang ada diindonesia yang sangat indah, selain alam yang indah papua juga masih kental dengan tradisinya salah satunya adalah rumah adat yang masih banyak digunakan oleh masyarakat papua, coba tunjukkan nama rumah adat papua?...

- a. Rumah limas. c. Rumah balileo.
 b. Rumah lamin. d. Rumah honai.

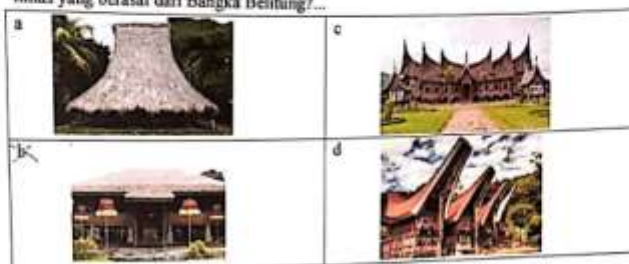
8. Perhatikan gambar dibawah ini!...



gambar diatas adalah gambar rumah tongkonan, dari daerah mana rumah tongkonan ini?...

- a. Jawa barat. c. Sulawesi selatan.
 b. Kalimantan timur. d. Maluku.

9. Perhatikan kolom gambar dibawah ini coba tunjukkan yang mana rumah adat rakit limas yang berasal dari Bangka Belitung?...



10. Maluku adalah salah satu daerah yang indah dan Maluku memiliki rumah adat yang menarik, apa sebutan rumah adat Maluku?...

- a. Rumah honai.
- b. Rumah gadang.
- c. Rumah rakit limas.
- d. Rumah balileo.

11. Coba perhatikan gambar dibawah ini!



alat musik diatas bernama sasando, alat musik ini salah satu alat musik tradisional Indonesia, dari manakah berasal alat musik ini?...

- a. Papua.
- b. Nusa tenggara timur.
- c. Nusa tenggara barat.
- d. Maluku.

12. Jawa barat merupakan daerah yang berada di pulau jawa dan jawa barat memiliki alat musik tradisional yang khas dari daerahnya, apa nama alat musik tradisional yang berasal dari jawa barat?

- a. Angkung.
- b. Terompet.
- c. Sasando.
- d. Accordion.

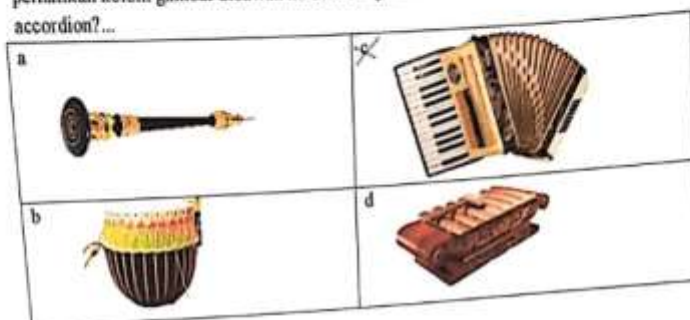
13. Perhatikan gambar dibawah ini!...



gambar diatas adalah alat musik tradisional yang memiliki nama?

- a. Gendang.
- b. Angklung.
- c. Doll.
- d. Saron.

14. Accordion adalah alat musik tradisional yang berasal dari Sumatra selatan. coba perhatikan kolom gambar dibawah ini serta tunjukkan mana alat music yang disebut accordion?...



15. Perhatikan gambar dibawah ini!



gambar diatas merupakan alat music tradisional yang berasal dari pulau jawa. Apa sebutan alat ini?

- a. Angklung.
 - b. Bedug.
 - c. Saron.
 - d. Gendang.
16. Badik adalah senjata tradisional Sulawesi-selatan coba perhatikan kolom gambar dibawah ini, manakah gambar badik dari Sulawesi selatan?...



17. Coba perhatikan gambar dibawah ini!...



gambar diatas adalah senjata tradisional yang berasal dari?...

- a. Papua.
- b. Nusa tenggara timur.
- c. Maluku.
- d. Jambi.

18. Jakarta adalah ibu kota Indonesia, Jakarta juga memiliki senjata tradisional, senjata ini di miliki oleh suku betawi, coba sebutkan nama senjata tradisional yang berasal dari Jakarta?...

- a. Badik.
- b. Celurit.
- c. Kalawi.
- d. Golok.

19. Maluku adalah daerah yang ada di indonesia yang memiliki banyak senjata tradisional salah satunya yaitu kalawi dan parang salawaku, senjata ini berasal dari daerah Maluku. Coba tunjukkan gambar mana yang disebut parang salawaku?...



20. Kalimantan timur memiliki senjata tradisional yang unik dan keren, senjata tersebut biasanya juga dipakai sebagai senjata memburu hewan. coba sebutkan nama senjata tradisional tersebut?...

- a. Golok.
- b. Celurit.
- c. Keris.
- d. Mandau.

Lampiran IX : Tabel Distribusi-T

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72869	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44891	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36482	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30800	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17891	2.68100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97884	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87944	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816

Lampiran X : Dokumentasi Penelitian



Lampiran XI : Lampiran Riwayat Mahasiswa

RIWAYAT HIDUP MAHASISWA

A. Identitas



Nama : Yusril Wahid
NIM : 16140081
TTL : Luwu-Utara, 02 Maret 1999
Alamat Asal : Jekek, Sambirobyong,
Kecamatan Baron Kabupaten
Nganjuk
Email : yusrilwahid31@gmail.com
No.HP : 082333226422

B. Riwayat pendidikan formal

1. RA Al-Falah Lemahabang
2. MIS Al-Falah Lemahabang
3. MTs Al-Falah Lemahabang
4. MAN Nglawakertosono
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang