

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR PADA MATERI
KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA BERBASIS HOTS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI PSM
PADANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

SKRIPSI



Oleh:

Elok Khoirul Muna Mabni Zain

NIM. 16140048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

September, 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR PADA MATERI
KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA BERBASIS HOTS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI PSM
PADANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Beban Studi Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Elok Khoirul Muna Mabni Zain

NIM. 16140048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

September, 2020

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN SUKU DAN BUDAYA BERBASIS HOTS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI PSM
PADANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Oleh :

Elok Khoiril Muna Mabni Zain
NIM.16140048

Telah disetujui pada tanggal _____ 2020

Oleh :

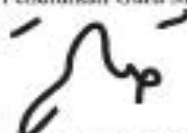
Dosen Pembimbing



Nuril Nuzulita, M.Pd
NIP. 19900423 20160801 2014

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP.19760803200604 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR PADA MATA PELAJARAN
IPS KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA BERBASIS HOTS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI PSM
PADANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Elok Khoirul Muna Mabni Zain (16140048)

Telah disetujui pada tanggal 17 September 2020 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Strata Suatu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,

Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 197807072008011021

Sekretaris Sidang,

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 201608012014

Pembimbing,

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 201608012014

Penguji Utama,

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 19650817199803 1 003

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 15 Agustus 2020

Hal : Elok Khoirul Muna Mabni Zain

Lamp :

Kepada Yth.

Dekan FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Elok Khoirul Muna Mabni Zain

NIM : 16140048

Judul Skripsi : Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keanekaragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing, 15 Agustus 2020



Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP. 19900423 201608012014

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karuniannya, serta tak lupa sholawat serta salam kepada kekasihNya Nabi Agung Muhammad SAW, atas izin dan Ridho-Nya karya ini saya persembahkan kepada:

Ayahanda Kanan dan Ibunda Siti Munawaroh yang telah menjadi motivator terhebat dalam hidup saya dan yang selalu mendo'akan, membimbing, menyayangi, menjaga dan tak pernah letih untuk berjuang membiayai hidup serta pendidikan saya, sungguh saya belum bosa menjadi anak yang sempurna, namun izinkan saya mengucapkan kata maaf dan terimakasih atas segala pengorbanan dan kesabaran yang dapat mengantarkan saya sampai saat ini.

Teruntuk Muhammad Shofi Sahala dan adik saya Zulfa Nada Laili Zain yang selalu mengisi hari-hari dengan canda tawa dan kasih sayangnya sehingga membuat saya lebih semangat untuk belajar.

Dosen wali sekaligus saya Ibu Nuril Nuzulia M.Pd yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing saya, selalu sabar dalam memberikan saran dan nasihat yang terbaik untuk saya, terimakasih atas jasa ibu, serta mohon maaf apabila ada perilaku saya yang tidak berkenanan di hati ibu.

Pengasuh Pondok Pesanten Albarokah Ustadz H.M Fajri Shobah, Lc.M.Pd dan Ustadzah Jauharotul Maknunah, S.Psi. yang telah menjadi orang tua kedua saya selama saya di perantauan, serta seluruh keluarga besar Pondok Pesantren Al Barokah lainnya terkhusus keluarga kecil saya di kamar zaenab satu.

Seluruh keluarga besar MI PSM Padanghan yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan karya terbaik ini.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dapat bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari kesalahan dan dosa, yang masih jauh dari kata sempurna.

Malang, 18 Agustus 2020

Penulis

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya
(Al-Baqoroh: 286)



SURAT PERNYATAAN

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

Tulungagung, 18 Agustus 2020



Elok Khoirul Muna Mabni Zain

NIM. 16140048

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT pencipta alam semesta yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah – Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan pada laporan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keanekaragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung” dalam keadaan yang diridhaiNya.

Shalawat serta salam tak lupa penulis panjatkan kepada junjungan umat manusia Baginda Muhammad SAW yang telah membawa umat islam ke jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT. Semoga penulis dan pembaca bisa mendapat pertolongan syafaat-Nya di dunia dan akhirat.

Penulis menyadari dalam proses penyusunan pada laporan skripsi ini, tidak akan selesai tanpa bantuan beberapa pihak yang terkait. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H.Agus Maimun, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. H. Ahmad Sholeh, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Nuril Nuzulia, M.Pd dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian pada laporan skripsi skripsi ini.

5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd, yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator isi materi dalam penelitian saya serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
6. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain media dalam penelitian saya serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh keluarga besar MI PSM Padangan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulis mampu menyelesaikan pada laporan skripsi ini.
9. Bapak tercinta Kanan dan ibu tersayang Siti Munawaroh yang sangat penulis hormati dan sayangi, karena limpahan kasih sayang dan doa beliau berdua penulis mampu menuntut ilmu sampai jenjang kuliah dan mampu menyelesaikan pada laporan skripsi ini.
10. Teruntuk Muhammad Shofi Sahala dan Zulfa Nada Laili Zain yang telah menemani dan memberi semangat kepada penulis disaat suka maupun duka.
11. Sahabat – sahabat yang mewarnai hari – hari penulis ketika belajar ilmu – ilmu Allah di Pondok Pesantren Al - Barokah terkhusus kamar Zaenab 1

(Ella, Inti, Diana, Wilda, Dek Ima dan mbak Widi) yang selama ini menjadi sahabat penulis disaat suka maupun duka.

12. Seluruh teman – teman jurusan PGMI angkatan 2016 yang banyak membantu selama kuliah awal sampai akhir perjuangan.

13. Semua pihak yang berpartisipasi membantu penulis dalam hal moral, spritual dan intelektual, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan pada laporan skripsi skripsi ini karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mohon saran dan kritik kepada pembaca agar bisa membantu penulis untuk memenuhi kekurangan dalam penyusunan pada laporan skripsi skripsi ini. Penulis memohon maaf yang sebesar – besarnya atas segala kekurangan dan khilaf. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat secara pribadi dan bagi khalayak umum. Amin Allahumma Amin.

Tulungagung, 15 Agustus 2020

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ث	= c	ش	= sy	ل	= l
د	= d	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 = \bar{a}

Vokal (i) panjang = \bar{i}

Vokal (u) panjang = \bar{u}

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَيَّ = ay

أُو = \bar{u}

إَيَّ = \bar{i}

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	11
2. Tabel 2.1 Proses Kognitif Taksonomi Bloom Revisi.....	25
3. Tabel 2.2 Rumah Adat di Indonesia.....	33
4. Tabel 2.3 Pakaian Adat di Indonesia.....	34
5. Tabel 2.4 Tarian Adat di Indonesia	35
6. Tabel 2.5 Alat Musik Daerah di Indonesia	36
7. Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk	42
8. Tabel 4.1 Revisi Produk	55
9. Tabel 4.2 Kriteria Kelayakan	56
10. Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	57
11. Tabel 4.4 Kurva Validasi Ahli Materi.....	58
12. Tabel 4.5 Hasil Validasi Desain Media.....	60
13. Tabel 4.6 Kurva Validasi Desain Media	61
14. Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	63
15. Tabel 4.8 Kurva Validasi Ahli Pembelajaran.....	64
16. Tabel 4.9 Data Hasil Kemenarikan Siswa.....	66
17. Tabel 4.10 Kurva Kemenarikan Produk.....	66
18. Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Lapangan <i>Pre Test dan Post Test</i>	69
19. Tabel 4.12 Kesimpulan Uji Coba Lapangan <i>Pre Test</i>	69
20. Tabel 4.13 Kesimpulan Uji Coba Lapangan <i>Post Test</i>	69

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Borg & Gall	40
2. Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Peneliti	42
3. Gambar 4.1 Media Roda Putar Tampak Depan	51
4. Gambar 4.2 Media Roda Putar Tampak Belakang.....	51
5. Gambar 4.3 Kartu Soal.....	52
6. Gambar 4.4 Buku petunjuk Penggunaan.....	52
7. Gambar 4.5 Buku halaman pertama	53
8. Gambar 4.6 Langkah-langkah Penggunaan Media	53
9. Gambar 4.7 Halaman Ketiga.....	54
10. Gambar 4.8 Halaman Keempat	54
11. Gambar 4.4 Hasil Hitung SPSS 20.....	72
12. Gambar 5.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Borg & Gall.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas
2. Lampiran II : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah
3. Lampiran III : Bukti Konsultasi
4. Lampiran IV : Hasil Lembar Validasi Para Ahli
5. Lampiran V : Hasil Lembar Validasi Uji Coba Lapangan
6. Lampiran VI : Soal *Pre Test* dan *Post Test*
7. Lampiran VII : Dokumentasi Kegiatan Penelitian Skripsi
8. Lampiran VII : Daftar Riwayat Hidup



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Orisinalitas Pembahasan	10
I. Definisi Operasional.....	14
J. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	17
1. Media pembelajaran	17
a. Hakikat Media Pembelajaran	17
b. Pemilihan Media Pembelajaran.....	18
2. Media Roda Putar.....	20
a. Pengertian Media Roda Putar.....	20
b. Komponen media roda putar	22
3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	23
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	23
b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	24
4. Berpikir Tingkat Tinggi (<i>Higher Order Thinking Skills</i>).....	25
a. Pengertian Berpikir Tingkat Tinggi(<i>HOTS</i>)	24

b. Tujuan HOTS	26
c. Karakteristik HOTS	27
5. Hasil belajar	31
6. Perkembangan Media Roda Putar Berbasis HOTS.....	32
a. Pengembang Draft KD	32
b. Materi Keragaman suku dan budaya.....	34
B. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Pengembangan	40
C. Prosedur Pengembangan	42
D. Uji Coba Produk.....	44
1. Desain Uji Coba	44
2. Subjek Uji Coba	45
3. Jenis Data	46
4. Instrumen Pengumpulan Data	46
5. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	
A. Pengembangan Media Roda Putar	50
1. Deskripsi Media Roda Putar	50
a. Identitas Media.....	50
b. Papan Permainan.....	50
c. Kartu Pertanyaan Budaya.....	52
d. Buku Petunjuk Penggunaan	52
2. Revisi Produk	55
3. Validasi Produk.....	56
a. Validasi Ahli Materi.....	57
b. Validasi Ahli Desain	59
c. Validasi Ahli Pembelajaran.....	62
B. Kemenarikan Media Pembelajaran	65
C. Efektifitas Media Roda Putar	68
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Pengembangan Media Roda Putar	74
B. Analisis Tingkan Kelayakan Media Roda Putar	81
C. Kemenarikan Media Roda Putar	82
D. Efektifitas media roda putar	84
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90



ABSTRAK

Zain, Elok Khoirul Muna Mabni. 2020. Pengembangan Media Roda Putar Pada Materi Keragaman Suku dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nuril Nuzulia, M.Pd.

Kata kunci: pengembangan, media roda putar, HOTS (Higher Order Thinking Skills), keragaman suku dan budaya, hasil belajar.

Pengembangan media roda putar digunakan untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Kurangnya media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat melihat kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) menjelaskan proses penyusunan media roda putar materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS siswa kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung, (2) menjelaskan kemenarikan penggunaan media roda putar pada materi keragaman budaya di negeriku berbasis HOTS siswa kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung, (3) menjelaskan efektifitas penggunaan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI PSM Padangan.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas IV MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti daplam pengembangan media roda putar materi keragaman suku dan budaya pada kelas IV siswa MI PSM Padangan menyatakan bahwa (1) media roda putar ini mendapatkan prosentase kevalidan sebesar 86% dari ahli materi, 86% dari ahli desaim media, dan 94% dari ahli pembelajaran, (2) media roda putar ini memiliki tingkat kemenarikan sebesar 87,1%, (3) hasil nilai *post test* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil nilai *pre test* , yakni dengan perbedaan rata-rata nilai sebesar 36. Hasil analisis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_1 diterima H_0 ditolak. Hal ini diperoleh $t_{hitung} = 3,897$ dan $t_{tabel} = 1,94$. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar keragaman. Maka dapat disimpulkan bahwa media roda putar berbasis HOTS mampu meningkatkan hasil belajar.

ABSTRACT

Zain, Elok Khoirul Muna Mabni. 2020. Development of Rotary Wheel Media on HOTS-Based Cultural Diversity Material to Improve Learning Outcomes Of Fourth Grade Students at MI PSM Padangan Tulungagung Regency. Essay. Islamic Elementary School Teacher Education department. Faculty of Education and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.

Keywords: development, rotating wheel media, HOTS (Higher Order Thinking Skills), Cultural diversity in my country, learning outcomes.

The development of rotating wheel media is used to train higher order thinking skills and be able to improve student learning outcomes in schools. The lack of learning media that can train higher order thinking skills is one of the causes of students' low creative thinking skills. Based on this background, there needs to be development of learning media that can see higher-order thinking skills.

The purpose of this research and development is: (1) explain the process of composing a rotating wheel media of HOTS-based material on ethnic and cultural diversity of the grade IV students at MI PSM Padangan Ngantru, Tulungagung Regency, (2) explaining the attractiveness of using rotating wheel media in material on cultural diversity in my country HOTS-based of the grade IV students of MI PSM Padangan Ngantru, Tulungagung Regency, and (3) explains the effectiveness of using rotating wheel media on HOTS-based ethnic and cultural to improve student learning outcomes at MI PSM Padangan.

The research method used is a research and development method by adapting the Borg & Gall development model. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and tests. The subjects of research and development is the student of grade IV MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung.

The results of research conducted by researchers in the development of a media wheel with material on ethnic and cultural diversity in class IV students of MI PSM Padangan stated that (1) media of rotary wheel get a validity percentage of 86% from material expert, 86% from media design expert, and 94% of learning expert, (2) his rotating wheel media has an attractiveness rate of 87,1%, (3) the result of the post-test value that have been carried out show that there is a significant increase compared to the results of the pre-test scores, namely with the average difference. a value of 39.7. The results of the t-test analysis showed that $t_{count} > t_{table}$, meaning that H_1 was accepted. H_0 was rejected. It is obtained $t_{count} = 3,897$ and $t_{table} = 1,94$. So there is a differences in students before and after using the diversity wheel media. It can be concluded that HOTS-based rotating wheel media can improve learning outcomes.

مستخلص البحث

زين ، إيلوك خيرول منا مبني. 2020. تطوير وسائل التعلم عجلة دوارة في مادة التنوع الثقافي في بلدي القئمة على مهارات التفكير العليا لترقية نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية معهد سبيل المتقين بادانجان، بمدينة تولونج أجونج. البحث. قسم التربية مدرسة التعليم أبتيداية. كلية التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانغ. دليل البحث : نوريل نوزولي، م. فد. اية

الكلمات المفتاحية: التنمية ، وسائل الإعلام الدوارة ، مهارات التفكير العليا) مهارات التفكير العليا) ، التنوع الثقافي في بلدي ، مخرجات التعلم

يتم استخدام تطوير وسائل العجلة الدوارة لتدريب مهارات التفكير العليا والقدرة على تحسين نتائج تعلم الطلاب في المدارس. يعد عدم وجود وسائل تعليمية يمكنها تدريب مهارات التفكير العليا أحد أسباب ضعف مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب. بناءً على هذه الخلفية ، من الضروري تطوير وسائل تعليمية يمكنها رؤية مهارات التفكير العليا

تتمثل أهداف هذا البحث والتطوير في: (١) شرح عملية تأليف مادة وسائل دوارة حول التنوع الثقافي في بلدي استناداً إلى مهارات التفكير العليا لطلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية ، نجانترو، بمدينة تولونج أجونج ، (٢) شرح جاذبية استخدام وسائل العجلة الدوارة في المواد المتعلقة بالتنوع الثقافي في بلدي طلاب الصف الرابع المستندة إلى مهارات التفكير العليا في المدرسة الإبتدائية ، نجانترو، بمدينة تولونج أجونج، (٣) يشرح فعالية استخدام وسائل العجلة الدوارة على مواد التنوع العرقي والثقافي المستندة إلى مهارات التفكير العليا لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة الإبتدائية

طريقة البحث المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير (البحث والتطوير) من خلال تكيف نموذج تطوير كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات. كان موضوع البحث والتطوير طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية نجانترو، بمدينة تولونج أجونج

ذكرت نتائج البحث الذي أجراه الباحثون في تطوير مواد وسائل العجلة الدوارة حول التنوع العرقي والثقافي لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية أن (١) وسائل العجلة الدوارة هذه حصلت على نسبة صلاحية تبلغ ٨٦٪ من خبراء المواد ، و ٨٦٪ من خبراء تصميم الوسائط ، و ٩٤٪ من خبراء التعلم ، (٢) تتمتع وسائل العجلة الدوارة بمستوى جاذبية يبلغ ٨٢.٥٪ ، (٣) تظهر نتائج درجات ما بعد الاختبار التي تم إجراؤها أن هناك زيادة كبيرة مقارنة بنتائج درجات الاختبار المسبق ، أي مع متوسط الفرق. بقيمة ٣٩٠٧. تظهر نتائج التحليل باستخدام اختبار t أن جدول $t > t$ ، مما يعني قبول H_1 . تم رفض H_0 . يتم الحصول عليها $t_{count} = ٢.٤٤$ و $t_{table} = ١.٩٤$. بحيث تكون هناك اختلافات في الطلاب قبل وبعد استخدام وسائل عجلة التنوع. لذلك يمكن استنتاج أن وسائل العجلة الدوارة المستندة إلى مهارات التفكير العليا يمكنها تحسين نتائج التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang telah disusun, diatur, dan digunakan terus menerus hingga akhir hayat guna membimbing peserta didik sebagai manusia dewasa, paripurna, dan berbudaya. Membimbing harus mampu mengembangkan seluruh aspek potensi anak didik, meliputi: aspek kognitif berupa pengetahuan, aspek afektif berupa sikap, dan aspek psikomotorik berupa keterampilan.¹

Termuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas pada Undang undang tersebut menyatakan tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional.² Selain itu Q.S. Al-Imran ayat 104 juga menjelaskan tentang tujuan pendidikan sebagai berikut:

وَأَنْتُمْ مِّنكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ
(١٠٤)

Artinya: “Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma’ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung”.

Mewujudkan tujuan pendidikan diatas, perlu menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Susilana dan Riyana dalam penelitiannya mengatakan media merupakan alat untuk memudahkan seorang guru agar proses pembelajaran berjalan efektif dan dapat mewujudkan tujuan

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 85

² Undang-Undang Republik Indonesia No. 20, *Sisdiknas*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 7

pendidikan.³ Hal tersebut sesuai dengan seorang ahli Y.Miarso mengungkapkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menstimulus dan memberi kemajuan siswa.⁴

Berdasarkan hasil pra penelitian di salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Tulungagung pada tanggal 15 Oktober 2019. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran yang bernama Ni'matul Masruroh S.Pd mengungkapkan bahwa beliau kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Kesulitan tersebut membuat pelaksanaan pembelajaran materi keragaman suku dan budaya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kurang menarik dan monoton. Guru hanya menggunakan buku paket bergambar, lembar kerja siswa (LKS), dan masih menggunakan soal LOTS (*Low Order Thinking Skills*) sehingga peserta didik kurang tertarik. Permasalahan tersebut membuat nilai peserta didik kurang memuaskan ketika dilakukan evaluasi. Guru mata pelajaran menyarankan menggunakan media roda putar untuk mempermudah tersampainya materi pendidikan sosial.

Ilmu pendidikan sosial dengan karakteristik materi IPS dan strategi penyampaian pengajaran IPS. Karakteristik pada materi IPS digali dari segala kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat dan menjadikan masyarakat sebagai sumber dan subjeknya. Karakteristik pada strategi pengajaran IPS berdasarkan suatu tradisi yang disusun dalam urutan anak, keluarga

³ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 7

⁴ Hujair Sanaky, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4

masyarakat, kota, negara maupun dunia.⁵ Secara bertahap anak dikenalkan dengan lingkungan terdekat pada materi keragaman suku dan budaya dengan kompetensi dasar tersebut adalah mengidentifikasi berbagai ragam budaya yang ada di Indonesia. Kompetensi dasar yang terdapat pada materi keragaman suku dan budaya kemudian dibuat soal. Soal yang dibuat berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang disusun sesuai level kognitif menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kemampuan berfikir tingkat tinggi ini adalah sebuah kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21. Kemampuan HOTS yang dikembangkan dari teori Blooms yang kemudian disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl.

Paparan diatas sejalan dengan penelitian Nurul Isnaini dan Rinawati. Nurul Isnaini menyatakan bahwa meningkatnya hasil belajar siswa melalui media roda putar pada mata pelajaran matematika materi gambar melalui media pembelajaran berbasis game roda putar di SD Purwantoro 4 Malang.⁶ Sedangkan, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh rinawati bahwa melalui media roda putar dapat meningkatkan cara berhitung anak kelompok B TK Dharma Wanita Gondang Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung.⁷ Penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa media roda putar

⁵Hidayati, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, (Jakarta: PT Gramedia, 2008), hlm. 26

⁶Nurul Isnaini, *The development of learning media based on roda putar game on mathematic subjects of solid figure material for 5th grade of SDN Purwantoro 4 Malang*, (Malang: UIN Malang, 2018), hlm. 7

⁷Rinawati, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gondang Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2015), hlm. 95

memiliki banyak kelayakan untuk dikembangkan. Media yang dikembangkan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya soal dan gambar mengenai materi keragaman budaya negeriku.

Media roda putar dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam hal memahami materi. Media ini memiliki keunggulan yaitu kesesuaian media dengan karakteristik anak usia SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit yang mengharuskan guru mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa. Pada media roda putar telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia SD dengan pemberian pelajaran di modifikasi dengan permainan sehingga, media roda putar penting untuk diterapkan untuk peserta didik.⁸ Keunggulannya antara lain: dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respon timbal balik secara langsung untuk pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menggunakan media roda putar dikatakan efektif karena media digunakan sebagai alat bermain yang memiliki soal dan gambar. Oleh karena itu, media ini dapat menarik perhatian, merangsang minat belajar, dan motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurikulum 2013 sebagai tuntutan di era globalisasi. Kurikulum 2013 diharapkan membentuk manusia Indonesia yang inovatif, produktif, dan memiliki nilai-nilai positif, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Sistem yang digunakan dalam kurikulum 2013 menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut Thomas dan Thorne mengatakan bahwa

⁸ Op.cit, Hidayati, hlm. 29

HOTS merupakan menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur cara berpikir yang lebih tinggi dari semua itu. HOTS harus menerapkan dan melakukan sesuatu berdasarkan fakta. Seperti: materi yang disampaikan berkaitan dengan fakta, mengategorikan, memanipulasi, menempatkan pada konteks yang baru, dan dapat memecahkan masalah dengan membuat solusi baru. Sedangkan menurut Onosko & Newman dalam buku HOTS menyatakan bahwa HOTS merupakan non-algoritmik penggunaan pikiran yang digunakan untuk menghadapi tantangan baru. Berdasarkan uraian diatas media yang dikembangkan memiliki soal yang berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) agar siswa mampu mengaplikasikan kemampuan berpikir yang dimiliki. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui pengetahuan yang dimiliki siswa. Sehingga, guru dapat mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan pengetahuan.⁹

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan ketika dunia sedang waspada terhadap pandemi yang di sebut dengan corona virus (COVID-19) yang memiliki tingkat penularan sangat cepat. Pemerintah Indonesia kemudian menerapkan *lockdown* atau karantina. Pada UU Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2018 tentang kekarantinaan kesehatan¹⁰ sehingga, pembelajaran dilakukan secara online dengan sistem belajar dalam jaringan. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab terbatasnya penelitian ini. Akan tetapi, masa pandemi bukan sebagai alasan untuk berhenti belajar, siswa harus tetap belajar

⁹ Arifin Nugroho, *Higher Order Thinking Skills*. (Jakarta: PT Gramedia, 2019), hlm. 16

¹⁰ Kementerian pertahanan, *Tambahan Lembaran Negara RI*,(Jakarta: 2018), <https://www.kemhan.go.id/itjen/wp-content/uploads/2018/10/uu6-2018pil.pdf>, pada tanggal 10 Agustus 2020, pukul 09.19

dengan kelompok yang terbatas. Menggunakan media ini dapat menemani siswa untuk belajar dirumah, belajar sambil bermain akan membuat siswa tetap semangat dan tidak bosan.

MI PSM Padangan adalah Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki akreditasi A dan berada di Kabupaten Tulungagung yang berasaskan Islam. Salah satu madrasah yang menekankan pada aspek kognitif dan spiritual yang berkembang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sekolah ini berlokasi di desa sehingga, pengembangan media kurang diperhatikan dan perlu inovasi terbaru terhadap media yang mampu menarik siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas dan onsep teori pengembangan media, peneliti berfokus pada penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Keragaman Suku dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latarbelakang diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ada suatu permasalahan yang akan dikaji yaitu:

1. Bagaimana proses penyusunan media roda putar keragaman suku dan budaya berbasis HOTS pada siswa kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung?
2. Bagaimana kemenarikan media roda putar pada keragaman suku dan budaya berbasis HOTS siswa kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung?

3. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media roda putar keragaman suku dan budaya dikelas IV MI PSM Padangan?

C. Tujuan Pengembangan

Pemaparan rumusan masalah dapat membentuk beberapa tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui proses penyusunan media roda putar keragaman suku dan budaya berbasis HOTS siswa kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk menjelaskan kemenarikan penggunaan media roda putar keragaman suku dan budaya berbasis HOTS siswa kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media roda putar keragaman suku dan budaya dikelas IV MI PSM Padangan.

D. Manfaat Pengembangan

Secara umum, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menarik perhatian. Oleh karena itu, siswa lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan guru. Penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk guru dalam melakukan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1. Manfaat Teoritis

Sumbangan pemikiran mengenai media roda putar dapat menambah wawasan tentang pengembangan dan bermanfaat untuk jurusan.

2. Manfaat Media

a. Bagi guru

- 1) Media yang dihasilkan digunakan dalam mata pelajaran ips keragaman suku dan budaya.
- 2) Meningkatkan kreasi dan inovasi guru dalam proses pembelajaran.
- 3) Menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Bagi peserta didik

- 1) Mengurangi rasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi lembaga

- 1) Hasil produk digunakan sebagai media pembelajaran yang dibutuhkan siswa.
- 2) Sebagai acuan dalam penyampaian materi pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dugaan diharapkan oleh peneliti diantaranya adalah:

- a. Mewujudkan media roda putar memiliki kualitas, kuantitas dan dapat menarik perhatian siswa.
- b. Guru mampu menggunakan media roda putar keragaman suku dan budaya.

- c. Media roda putar merupakan media yang menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media roda putar pada siswa kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung sebagai berikut:

- a. Pengembangan media roda putar terbatas pada materi keragaman suku dan budaya.
- b. Objek pengamatan terbatas pada penggunaan media roda putar di kelas IV MI PSM Padangan.
- c. Penilaian kevalidan pada media roda putar terdiri dari beberapa validator.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Peneliti menyadari mengembangkan media memiliki keterbatasan, hanya dibatasi pada:

- a. Materi yang dikembangkan terpusat materi mata pelajaran ips yang telah ditentukan.
- b. Media dikembangkan terbatas pada media roda putar.
- c. Produk merupakan media visual berupa roda putar.

G. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini berupa roda putar yang lengkap dengan cara penggunaannya. Media roda putar diharapkan memiliki spesifikasi yaitu:

1. Menghasilkan sebuah media sebagai pendukung materi keragaman suku dan budaya.
2. Produk ini dikembangkan berwujud fisik berbentuk lingkaran dengan diameter 35 cm yang akan dibagi menjadi 24 petak.
3. Media roda putar didesain dapat diputar dan akan berhenti sendiri pada petak tertentu.
4. Di dalam media roda putar terdapat gambar dan soal mata pelajaran IPS keragaman suku dan budaya.
5. Butir-butir soal disesuaikan dengan kompetensi dasar pada siswa kelas IV.
6. Media pembelajaran didesain dengan warna yang menarik dan dapat memberi semangat pada saat pembelajaran.

H. Orisinalitas Pembahasan

Penelitian terdahulu yang telah peneliti cari berupa artikel, skripsi dan tesis. Peneliti menemukan penelitian terkait media roda putar dan mata pelajaran ips keragaman suku dan budaya diantaranya sebagai berikut:

Skripsi yang ditulis oleh Nurul Isnaini pada tahun 2018. Tujuan dari peneliti yaitu mengetahui hasil belajar pada pelajaran matematika melalui media pembelajaran berbasis game roda putar bergambar.¹¹ Perbedaan penelitian terdapat pada materi keragaman budaya di negeriku yang disajikan melalui media roda putar yang terdiri dari soal dan gambar yang berbasis HOTS.

¹¹ Nurul Isnaini , *Op.cit*, hlm. 7

Lindayanti meneliti tentang media roda putar pada materi sistem gerak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model problem based learning berbantuan media roda putar terhadap keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah siswa kelas IX.¹² Perbedaan penelitian terdapat pada materi keragaman budaya di negeriku yang disajikan dengan soal dan gambar berbasis HOTS.

Wardah Khairunnisa mengembangkan media roda putar berbasis website. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI.¹³ Perbedaan penelitian terdapat pada media roda putar yang dikembangkan berbasis HOTS.

Skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung”. Skripsi ini di tulis oleh Rinawati pada tahun 2015. Pada penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat hasil belajar pada kemampuan berhitung siswa kelompok B.¹⁴ Perbedaan penelitian terdapat pada media roda putar pada siswa kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar.

¹²Lindayanti, *Pengaruh model problem based learning berbantuan media roda putar terhadap keterampilan berfikir kritid dan sikap ilmiah siswa kelas XI pada materi sistem gerak SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung* , hlm. 3

¹³ Wardah Khairunnisa, *Pengembangan media Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*, hlm. 3

¹⁴ Rinawati , *Op.cit*, hlm. 95

Skripsi yang ditulis oleh Rizki Nurillahi Al Alif pada tahun 2018. Pada penelitian ini diperoleh data mengenai kemenarikan media pembelajaran dan efektifitas media.¹⁵ Perbedaan penelitian terdapat pada pengembangan media.

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Nurul Isnaini, The development of learning media based on roda putar game on mathematic subjects of solid figure material for 5th grade of SDN Purwantoro 4 Malang, Thesis, UIN Malang, 2018.	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitian <i>Research and Development</i>. • Mengembangkan media roda putar • Menggunakan model penelitian Borg and Gall. • Mengetahui hasil belajar siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan. • Subjek penelitian. • Lokasi penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan adalah matematika. • Tujuan pengembangan untuk mengetahui hasil belajar pada matematika. • Lokasi SDN Purwanto 4 Malang.
Lindayanti, Pengaruh Model Based Learning Berbantu Media Roda Putar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media roda putar 	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitian kuantitatif. • Materi yang digunakan. • Subjek penelitian. • Lokasi penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan adalah sistem gerak. • Subjek penelitian Kelas IX. • Lokasi penelitian SMA Al-Azhar Bandar Lampung.

¹⁵Rizki Nurillahi Al Arif, *Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang*, (Malang: Uin Malang, 2018), hlm. 11

<p>Wardah Khairunnisa, Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis <i>Website</i> Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitian <i>Research and Development</i>. • Membuat media roda putar 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi penelitian. • Subjek penelitian. • Lokasi penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan berbasis website. • Subjek penelitian kelas XI. • Lokasi penelitian SMA Angkasa Adisutjipto. • Tujuan pengembangan untuk mengetahui keterampilan membaca bahasa Prancis.
<p>Rinawati, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015, Artikel Penelitian, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan roda putar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi penelitian. • Subjek penelitian. • Lokasi penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan berhitung. • Subjek penelitian TK Dharma Wanita kelompok B. • Lokasi penelitian TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. • Tujuan artikel

			meningkatka kemampuan berhitung.
Rizki Nurillahi Al Arif, Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang, Skripsi, UIN Malang, 2018.	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitian <i>Research and Development</i>. • Keragaman suku dan budaya. • Menggunakan model penelitian Borg and Gall. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan. • Subjek penelitian. • Lokasi penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mada yang digunakan ular tangga. • Subjek penelitian kelas IV MI Al-Hidayah. • Lokasi penelitian MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. • Tujuan pengembangan mengetahui kemenarikan dan keefektifan media.

I. Definisi Operasional

Memahami permasalahan yang akan dibahas, maka dibutuhkan penegasan dari penulis untuk membahas judul penelitian yaitu:

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan dapat mengembangkan suatu media yang dapat menarik dan memudahkan pembelajaran siswa pada mata pelajaran ips keragaman suku dan budaya.

2. Media roda putar

Media roda putar yang didalamnya memuat gambar dan butir-butir soal yang akan diujikan yang dapat menarik dan memberi semangat peserta didik dalam mempelajari materi keragaman suku dan budaya.

3. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan kognitif menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).
4. Keragaman suku dan budaya yaitu salah satu materi mata pelajaran IPS yang berada di kelas IV di MI PSM Padangan. Materi ini akan dikembangkan dengan soal-soal dalam sebuah media.
5. Hasil belajar suatu peningkatan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media. Hasil tersebut diukur dengan evaluasi atau *post test*.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti. Untuk mempermudah penulisan maka peneliti membagi menjadi beberapa sub pembahasan berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan membahas mengenai; latar belakang yang membahas sebab peneliti melakukan pengembangan media roda putar pada materi keanekaragaman suku dan budaya berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Rumusan masalah membahas tentang spesifikasi, kemenarikan, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media roda putar. Tujuan pengembangan membahas tentang tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti. Manfaat pengembangan membahas tentang kegunaan penelitian secara teoritis dan praktis. Asumsi pengembangan membahas dugaan peneliti tentang pengembangannya. Ruang lingkup pengembangan membahas tentang

keterbatasan media yang dihasilkan. Spesifikasi produk membahas tentang gambaran produk yang dihasilkan. Originalitas penelitian membahas tentang persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian antara peneliti dengan peneliti-peneliti terdahulu. Definisi operasional membahas istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian. Sistematika penulisan membahas tentang pokok-pokok pembahasan pada setiap bab.

Pada bab kedua landasan teori membahas mengenai; media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, media roda putar, soal berbasis HOTS, materi keanekaragaman suku dan budaya, hasil belajar siswa, dan kerangka berpikir. Pada bab ketiga metode penelitian membahas mengenai; jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk. Pada uji coba produk terdapat lima bagian.

Pada bab keempat hasil penelitian membahas mengenai: data penelitian dan pengembangan media roda putar, kemenarikan media, dan keefektigan media roda putar.

Pada bab kelima pembahasan yang didalamnya membahas mengenai: analisis media pengembangan, analisis hasil kemenarikan media dan analisis tingkat keefektifan media roda putar.

Pada bab keenam penutup membahas mengenai pemaparan hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. MEDIA PEMBELAJARAN

a. Hakikat media pembelajaran

Bahasa Latin dari media adalah *medius* yang diartikan perantara, tengah, atau pengantar. Sedangkan, dalam bahasa Arab media berarti (وَسَائِلٌ) pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Garlach & Ely media pembelajaran itu terdiri dari alat apapun yang memiliki bentuk fisik dan berguna untuk menyampaikan materi pelajaran berupa tape, buku, kaset, komputer, gambar serta video recorder.¹⁶ Menurut Y.Miarso mengungkapkan media merupakan sebuah alat yang dapat menstimulus dan memberi kemajuan siswa.¹⁷

Substansi dari media pembelajaran dibagi menjadi empat dalam diantaranya adalah:

- 1) Penyalur informasi kepada peserta didik.
- 2) Beberapa komponen yang ada di lingkungan peserta didik dan memberikan stimulus untuk menuntut ilmu.
- 3) Berbentuk alat fisik berguna menyediakan pesan dan memberi rangsangan kepada peserta didik untuk menuntut ilmu.

¹⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 7

¹⁷Hujair Sanaky, *Op.Cit*, hlm. 4

- 4) Komunikasi yang dibentuk dapat memberi stimulus untuk menuntut ilmu.¹⁸

Berdasarkan paparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat mempermudah tersampainya materi dari guru kepada peserta didik. Pemilihan media sesuai materi dibutuhkan, agar tercapai tujuan yang diinginkan.

- b. Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media diperlukan agar guru dapat menyesuaikan antara media dan materi yang akan dipelajari. Menggunakan media akan mempermudah komunikasi yang terjadi antara siswa dan guru dan komunikasi akan berlangsung secara optimal.¹⁹ Beberapa pertimbangan utama saat pemilihan media diantaranya:

- 1) Tujuan pengajaran

Media yang dipilih mengacu pada pada ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotorik agar dapat mencapai tujuan.

- 2) Bahan pengajaran

Suatu bahan yang dapat mendukung konten berupa konsep, fakta, prinsip, atau generalisasi.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan

¹⁸ Hujair Sanaky, *Op.Cit*, hlm. 4

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 6

Apabila dalam pembuatan disesuaikan dengan dana, waktu, dan sumber yang dimiliki. Media yang dipilih sebaiknya dapat dimanfaatkan dengan mudah.

4) Guru terampil

Guru terampil merupakan guru yang menggunakan media saat pembelajaran berlangsung. Sebuah media dapat bermakna apabila guru dapat menerapkan dengan efisien.

5) Pengelompokan sasaran

Penyesuaian media agar tepat sasaran. Guru memahami penggunaan media untuk kelas kecil maupun kelas besar.

6) Mutu teknis

Apabila guru menggunakan media informasi dan materi yang akan disampaikan harus disampaikan dengan mudah. Keterkaitan antara tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dan dipertimbangkan saat menentukan media pembelajaran. Keempat aspek tersebut berhubungan apabila ada salah satu yang hilang maka tidak dapat berdiri sebuah media pembelajaran tersebut.²⁰

7) Fungsi media pembelajaran

Fungsi Media pembelajaran diungkapkan oleh Levie & Lentz, terdapat fungsi khusus pada media visual yaitu:

²⁰ Hujair Sanaky, *Op.Cit*, hlm. 6

- a) Fungsi etensi merupakan inti dari media visual. Fungsi atensi adalah membuat siswa tertarik dan terarah pada media visual berupa tampilan atau teks sehingga peserta didik dapat konsentrasi terhadap materi. Apabila siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran guru dapat memperlihatkan gambar dan memberi penguatan agar siswa mudah untuk mengingat materi pembelajaran.
- b) Fungsi afektif dapat diketahui dari bagaimana peserta didik menikmati pembelajaran. Siswa dapat menikmati dan memperhatikan dengan seksama. Contoh: guru menggunakan media roda putar untuk menggugah reaksi dan perilaku siswa menyangkut masalah sosial.
- c) Fungsi kognitif diketahui dari eksperimen penelitian yang menyatakan bahwa media dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.
- d) Fungsi kompensatoris dapat dilihat melalui media visual untuk membantu siswa dalam memahami materi.²¹

2. Media Roda Putar

a. Pengertian

Perkembangan teknologi dan informasi, membuat para siswa sangat gemar dalam permainan (*game*). Menurut Sadiman permainan

²¹Azhar Arsyad, *Op.Cit* , hlm. 6

merupakan setiap konten yang berisi interaksi antara pemain yang mengikuti aturan dan tujuan yang telah ditentukan.²²

Roda putar merupakan media atau alat peraga berupa papan yang dibentuk melingkar. Digunakan memudahkan siswa dalam memahami konsep maupun materi yang telah disediakan.²³

Roda putar merupakan media pembelajaran yang terbuat dari papan, cara bermainnya dengan memutar roda yang telah disediakan. Permainan ini dimulai dengan memutar roda yang dan nanti roda akan berhenti disalah satu petak.²⁴

Roda putar kayu yang dipotong dan melingkar dan dibentuk seperti piringan kayu kemudian di tempel pada tonggak kayu.²⁵ Roda putar merupakan permainan papan berbentuk lingkaran dimainkan secara kelompok. Lingkaran telah dibagi menjadi 24 petak. Setiap petak memiliki soal yang berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*). Media ini dimainkan dengan memutar bagian samping pada roda. Kemudian berhenti disalah satu petak, salah satu anggota kelompok membacakan soal dan yang lain menyimak soal yang telah dibagikan. Semua siswa menjawab di lembar jawaban yang telah disediakan.

²²Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014), hlm. 75.

²³Rinawati, *Op.Cit*, hlm. 9

²⁴ Noni Istifarina, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)) Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hlm. 8

²⁵Ria Novianti, *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*. (Jakarta: Educhild Vol. 4 No. 1 Tahun 2015)

Menggunakan media roda putar siswa dituntun untuk aktif, berpikir, berbicara, dan saling kerja sama. Menggunakan media roda putar selain belajar juga dapat menghibur dan menunjang tujuan pembelajaran.²⁶

b. Komponen media roda putar

Berdasarkan pengertian media roda putar oleh para peneliti terdahulu maka, media roda putar keragaman suku dan budaya memiliki beberapa komponen yaitu:

1) Papan roda

Papan roda putar yang berbentuk lingkaran dan didalamnya terdapat gambar dan soal berbasis HOTS dengan materi keragaman suku dan budaya. Media ini memiliki diameter 35 cm dan memiliki 24 petak di dalam papan tersebut. Setiap petak diberikan nomor urut. Pada setiap petak tepinya diberi kayu setinggi 1 cm. Kayu itu digunakan agar roda berputar tidak terlalu kencang dan roda dapat berhenti tepat pada salah satu petak.

2) Kartu soal berbasis HOTS

Pada setiap petak terdapat butir soal HOTS yang akan diberikan kepada siswa. Siswa dilatih untuk menjawab soal agar memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi.

3) Buku Petunjuk Media Roda Putar

²⁶ Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Suska Press, 2008), hlm. 56

Buku ini digunakan sebagai petunjuk atau cara bermain pada media roda putar. Berisi tentang panduan bermain mulai penggunaan media sampai selesai dan rangkuman materi keragaman suku dan budaya. Buku dibuat dengan ukuran panjang x lebar atau 22 cm x 15 cm. Font yang digunakan adalah *Berlin Sans FB Demi*.

c. Manfaat penggunaan media roda putar

Manfaat penggunaan media roda putar pada pembelajaran adalah siswa menjadi berkonsentrasi penuh karena memperhatikan materi yang akan diperoleh. Selain itu, suasana kelas menjadi menyenangkan karena pembelajaran berlangsung dengan menarik.

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Kosasi Djahiri mengungkapkan ilmu pendidikan sosial adalah sejumlah konsep yang dipadukan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan. Moeljono Cokrodikardjo mengungkapkan bahwa ilmu pengetahuan sosial menurut merupakan penggabungan dari berbagai cabang ilmu sosial diantaranya: sosiologi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia yang disederhanakan agar mudah dipelajari.²⁷ Kesimpulan dari hakikat ilmu pengetahuan diatas adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang lingkungan dan manusia yang berkembang di masyarakat.

²⁷ Ahmad Salim. *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kompetensi Memahami Usaha Persiapan Kemerdekaan Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Bagi Peserta Didik Kelas VIII F Semester 2 SMP Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan Dwija Utama: 2016, hlm. 53

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Terdapat empat tujuan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial memiliki yaitu:²⁸

- a. Mengenalkan kepada siswa meliputi peristiwa yang nyata dalam pengalaman dan lingkungan sekitarnya.
- b. Menuntun siswa agar memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, logis, rasa ingin tau, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- c. Siswa dilatih untuk bertanggung jawab atas kehidupan sosial masyarakat.
- d. Siswa dilatih agar memiliki kemampuan komunikasi bersama teman dan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar.

Tujuan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ilmu pengetahuan sosial mampu membuat siswa mewarisi budaya bangsa dan melatih kemampuan berpikir untuk menghadapi permasalahan sosial yang mulai tumbuh pada lingkungan.

4. Berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*)

a. Pengertian Berpikir Tingkat Tinggi

Pengertian berpikir tingkat tinggi atau HOTS memiliki beberapa pengertian diantaranya: *recall* yang berarti menarik kemampuan yang dimiliki, *restate* berarti mengemukakan kembali, dan *recite* artinya

²⁸ Siti Malikhah Towaf, "Pendidikan Karakter Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 20, no. 1 (2014): 82, <https://doi.org/10.17977/jip.v20i1.4380>.

merujuk tanpa melakukan pengolahan.²⁹ Ketiga pengertian tersebut saling melengkapi dan mampu menciptakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *HOTS* pada bagian penilaian mengukur kemampuan dengan beberapa cara yaitu: a) menstransfer konsep ke konsep lainnya dengan benar, b) menyempurnakan dan penerapan kabar atau berita, c) mencari hubungan dari berbagai kabar atau berita yang berbeda-beda, d) mampu mengambil kabar atau berita untuk menyelesaikan masalah, dan e) mengkaji ide dan kabar atau berita secara kritis.

Tabel berikut merupakan dimensi proses Taksonomi Bloom yang disempurnakan oleh Anderson & Krathwohl (2001):

Tabel 2.1

Proses Kognitif Taksonomi Bloom Revisi

Proses Kognitif		Definisi
C1	LOTS	Mengingat Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
C2		Memahami Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3		Mengaplikasikan Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	HOTS	Menganalisis Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Mengevaluasi Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau

²⁹ I Wayan Widana, *Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, Jakarta: Direktorat pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah:2017), Hlm. 3

			standar
C6		Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru.

Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwoll menambahkan dimensi pengetahuan, seperti:

- 1) Pengetahuan faktual berisi bagian-bagian dasar yang perlu diketahui siswa bahwa mereka akan dikenalkan dengan suatu disiplin atau untuk memecahkan masalah.
- 2) Pengetahuan konseptual berisi pola-pola, kerangka, atau teori-teori yang mudah dan tidak meragukan kognitif yang memiliki model berbeda.

Dilihat dari tabel dimensi diatas LOTS dan HOTS tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling berkesinambungan.

b. Tujuan HOTS

HOTS disusun untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa yang terdiri dari dua poin yaitu:

- 1) Memberikan pemahaman dan melatih siswa
- 2) Mengembangkan keterampilan siswa untuk selalu berpikir berpikir positif.

c. Karakteristik HOTS

HOTS digunakan sebagai salah satu bentuk penilaian kelas.

Dibawah ini beberapa karakteristik HOTS diantaranya:

1) Sebagai pengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi

The Australian Council for Educational Research (ACER) mengungkapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah sebuah prose yang memiliki beberapa rangkaian yaitu: menganalisis, merefleksi, memberikan argumen (alasan), menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan. Dengan demikian, jawaban *HOTS* tidak tertulis tersurat secara terus terang dalam stimulus.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi yang penting pembelajaran siswa, maka peserta didik wajib memilikinya. Kemampuan yang harus dimiliki yaitu memecahkan masalah, berpikir kritis dan logis, berpikir kreatif, kemampuan berargumen, dan kemampuan menentukan dan mengambil keputusan.

Kreatifitas menyelesaikan permasalahan dalam *HOTS*, ada beberapa cara diantaranya:³⁰

- a) Kemampuan memecahkan permasalahan yang masih dirasa asing.

³⁰ I Wayan Widana, *Op.cit*, hlm. 4

- b) Kemampuan memberikan penilaian pada metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang bermacam-macam .
- c) Kemampuan menemukan cara penyelesaian baru yang berbeda dengan cara sebelumnya.

2) Berbasis permasalahan kontekstual

HOTS merupakan penilaian berbasis situasi nyata sesuai dengan pengalaman, dimana siswa diharapkan mampu mempraktikkan konsep-konsep permasalahan yang telah dipecahkan di kelas. Permasalahan kontekstual yang dihadapi oleh masyarakat dunia yang berhubungan dengan lingkungan hidup, kesehatan, dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Karakteristik penilaian kontekstual dibagi menjadi lima yaitu:

- (a) *Relating* yang berarti penilaian langsung yang dikaitkan dengan pengalaman maupun kehidupan nyata.
- (b) *Experiencing* yang berarti penilaian yang menekankan siswa pada pengalaman, penemuan, dan penciptaan.
- (c) *Applying* yang berarti penilaian yang menekankan ada kemampuan siswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah-masalah yang nyata.

- (d) *Communicating* yang berarti penilaian yang menuntut kemampuan siswa untuk mampu mengomunikasikan kesimpulan pada konteks masalah yang dipecahkan.
- (e) *Transferring* yang berarti penilaian yang menuntut kemampuan siswa untuk mengubah suatu konsep pengetahuan dari kelas.

Ciri-ciri penilaian kontekstual yang berbasis pada penilaian autentik, adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa mampu menyusun responnya sendiri, bukan hanya memilih jawaban yang telah disediakan
 - (2) Tugas-tugas meliputi tantangan yang dihadapkan dalam lingkungan bahkan dunia nyata;
 - (3) Tugas-tugas yang diberikan menimbulkan jawaban yang membuat ragu sehingga, memungkinkan banyak jawaban benar atau semua jawaban benar.
- 3) Menggunakan bentuk soal beragam

PISA menggunakan menggunakan sebuah perangkat tes HOTS yang memiliki bentuk. Tujuan dari beragam soal tersebut adalah untuk memberikan informasi yang lebih rinci dan menyeluruh tentang kemampuan siswa. Penilaian secara objektif dirasa dapat dipercaya karena tanpa dipengaruhi oleh apapun. Berikut alternatif

bentuk-bentuk soal yang digunakan untuk menulis soal berbasis *HOTS* yaitu:³¹

a) Pilihan Ganda

Pada umumnya *HOTS* menggunakan stimulus atau dorongan yang bersumber pada situasi nyata. Pada soal pilihan ganda terdapat dua bagian yaitu pokok soal atau disebut dengan *stem* sedangkan pilihan jawaban disebut dengan *option*. Jawaban yang akan dipilih terdiri atas kunci jawaban dan terdiri dari pengecoh atau *distractor*. Pada soal pilihan ganda kunci jawaban merupakan jawaban yang sesuai, benar, dan yang paling benar. Pada pilihan juga harus memiliki pengecoh merupakan jawaban yang salah, namun mampu mengecoh siswa untuk memilihnya apabila mereka kurang menguasai bahan atau materi.

b) Pilihan ganda kompleks (benar/salah, atau ya/tidak)

Pada soal pilihan ganda kompleks memiliki beberapa unsur bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap suatu masalah secara luas dan lengkap yang terkait antara pernyataan satu dengan yang lainnya. Siswa diberikan beberapa pernyataan yang terkait dengan stilmulus/bacaan, lalu peserta didik diminta memilih benar/salah atau ya/tidak.

³¹I Wayan Widana, Op.cit, hlm. 5

c) Isian singkat atau melengkapi

Isian singkat juga menuntut siswa untuk mengisi dengan jawaban yang singkat atau siswa disuruh untuk melengkapi.

d) Jawaban singkat atau pendek

Pada soal dengan bentuk jawaban singkat atau pendek memiliki jawaban dengan kalimat pendek, bisa berupa kata, atau frasa terhadap suatu pertanyaan.

e) Uraian

Pada soal yang berbentuk uraian adalah siswa dituntun untuk menyatukan gagasan atau hal-hal yang telah dipelajari dengan cara mengemukakan atau mengungkapkan perasaan dengan gagasan tersebut menggunakan kalimatnya sendiri dalam tulisan.

Beberapa alternatif tersebut dapat digunakan untuk membuat soal-soal berbasis HOTS sebagai penilaian yang akan di lakukan oleh siswa.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dari segi bahasa merupakan alat yang digunakan untuk menentukan nilai sebuah objek.³² Hasil belajar ditunjukkan dengan lambang berupa angka. Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom merupakan berubahnya perilaku siswa dari ranah kognitif,

³²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm 3.

afektif, dan psikomotorik dari waktu ke waktu.³³ Hasil belajar atau *achievement* merupakan proses yang nyata dari berkembangnya kemampuan, kepandaian atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Pemahaman materi pada siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang dilakukan siswa dalam kehidupan merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan pelajaran atau penilaian hasil belajar siswa di sekolah dilambangkan dengan angka atau huruf.³⁴

Dari paparan diatas, maka hasil belajar merupakan segala bentuk potensi yang merubah peserta didik untuk memperbaiki nilai yang telah diperoleh sebelumnya.

6. Perkembangan Media Roda Putar Berbasis HOTS

a. Pengembang Draft KD

1) Kompetensi Dasar

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

2) Indikator Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

³³Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 102.

³⁴Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, hlm. 102-103.

- 3.2.1 Menelaah keragaman dan keunikan pakaian adat Bali, DKI Jakarta, dan Jawa Timur.
- 3.2.2 Menelaah keragaman dan keunikan rumah adat adat gadang, baduy, dan honai.
- 3.2.3 Menelaah keragaman dan keunikan tarian adat saman, kecak, dan piring.
- 3.2.4 Menelaah materi tentang alat musik sasando, ceng-ceng dan gendang.
- 3.2.5 Menelaah cara menghargai perbedaan keragaman di lingkungan sekitar

b. Materi Keanekaragaman Suku dan Budaya

1) Keragaman rumah adat

Keanekaragaman dapat mempengaruhi rumah adat. Pembangunan rumah adat pada umumnya di sesuaikan dengan kondisi alam wilayah setempat. Setiap bentuk rumah menandakan simbol dan berbentuk unik. Nama-nama rumah adat di Indonesia, sebagai berikut:

Tabel 2.2

Rumah Adat Di Indonesia

No.	Daerah	Pakaian Adat
1	Sumatera Barat	Rumah Gadang
2	Riau Kepulauan	Rumah Melayu Atap Limas
3	Jawa Timur	Rumah Joglo
4	Sumatera Utara	Rumah Bolon
5	Riau	Balai Salaso Jatuh
6	Bengkulu	Rumah Bubungan Lima
7	Bangka	Rumah Rakit
8	DKI Jakarta	Rumah Kebaya

9	Sumatera Selatan	Rumah Limas
10	Jambi	Rumah Panggung
11	Jawa Barat	Rumah Kasepuhan
12	Lampung	Rumah Nuwon Sesat
13	Banten	Rumah Adat Baduy
14	Sulawesi Utara	Rumah Adat Buton
15	Nusa Tenggara Timur	Sao Ata Mosa Laikatana
16	D.I Yogyakarta	Rumah Joglo
17	Nangroe Aceh Darussalam	Rumah Aceh
18	Jawa Tengah	Rumah Joglo
19	Nusa Tenggara Barat	Dalam Loka Samawa
20	Sulawesi Barat	Rumah Adat Mandar
21	Gorontalo	Rumah Laikas
22	Sulawesi Tenggara	Rumah Adat Doloupa
23	Kalimantan Barat	Rumah Panjang
24	Maluku Utara	Rumah Balileo
25	Sulawesi Tengah	Rumah Seuraja
26	Kalimantan Timur	Rumah Lamin
27	Papua	Honai
28	Kalimantan Utara	Rumah Baloy
29	Maluku	Rumah Balileo
30	Kalimantan Tengah	Rumah Betang
31	Papua Barat	Honai
32	Kalimantan Selatan	Rumah Banjar
33	Sulawesi Selatan	Rumah Adat Tongkonan
34	Bali	Gapuro Candi Bentar

2) Keragaman pakaian adat

Pakaian adat merupakan pakaian yang dimiliki setiap daerah dan mempunyai corak, warna, dan bentuk yang beranekaragam.

Pakaian digunakan pada acara tertentu.

Tabel 2.3

Pakaian Adat di Indonesia

No.	Daerah	Pakaian Adat
1	Sumatera Utara	Ulos
2	Sumatera Barat	Bundo kandung
3	Nangroe Aceh Darussalam	Elee Balang
4	Riau Kepulauan	Teluk belanga
5	Riau	Pakaian tradisional melayu
6	Bengkulu	Melayu bengkulu

7	DKI Jakarta	Abang none
8	Lampung	Tulang bawang
9	Sumatera Selatan	Aesan gede
10	Jawa Tengah	Kebaya
11	Jambi	Melayu jambi
12	Banten	Baju pasi
13	Jawa Barat	Kebaya
14	Bangka	Paksian
15	Jawa Timur	Pesa'an
16	D.I Yogyakarta	Kebaya ksatrian
17	Nusa Tenggara Timur	Rote
18	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa
19	Bali	Payas agung
20	Kalimantan Selatan	Banjar
21	Gorontalo	Gorontalo
22	Sulawesi Selatan	Baju bodo'
23	Sulawesi Tenggara	Baju babung ginasamani
24	Kalimantan Utara	Kulawi
25	Kalimantan Tengah	Sinjang
26	Sulawesi Tengah	Baju nggembe
27	Kalimantan Timur	Urang besunung
28	Maluku Utara	Pakaian manteran lamo
29	Kalimantan Selatan	Perang
30	Sulawesi Utara	Minahasa
31	Sulawesi Barat	Sulawesi barat
32	Maluku	Baju cele
33	Papua	Baju asmat
34	Papua Barat	Baju seruni

3) Tari Daerah

Masing-masing daerah terdapat jenis tarian khas. Tarian biasa dipertunjukkan pada acara tertentu. Misalnya: ketika upacara adat, menerima tamu agung, dan menamu para wisatawan.

Tabel 2.4

Tarian Adat di Indonesia

No.	Daerah	Tarian
1	Sumatera Barat	Tari Piring
2	Jambi	Tari Sekapur Sirih
3	Jawa Tengah	Tari Bambang Cakil
4	Sumatera Utara	Tari Tor-Tor

5	Papua barat	Tari Suanggi
6	Kalimantan Barat	Tari Monong
7	Bangka	Tari Campak
8	Bengkulu	Tari Bidadari
9	Riau Kepulauan	Tari Joget Lambak
10	Riau	Tari Tandak
11	Nangroe Aceh Darussalam	Tari Saman
12	D.I Yogyakarta	Tari Remo
13	Sulawesi Selatan	Tari Kipas
14	Banten	Tari Merak
15	Jawa Timur	Tari Serimpi
16	DKI Jakarta	Tari Yaping
17	Nusa Tenggara Barat	Tari Gandrung
18	Maluku	Tari Lenso
19	Lampung	Tari Jangget
20	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa
21	Kalimantan Timur	Tari Gong
22	Gorontalo	Tari Saronde
23	Bali	Tari Kecak
24	Kalimantan Tengah	Tari Balean Dadas
25	Nusa Tenggara Timur	Tari Perang
26	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang
27	Selawesi Barat	Tar Toerang Batu
28	Papua	Tari Selamat Datang
29	Jawa Barat	Tari Jaipong
30	Maluku Utara	Tari Perang
31	Sulawesi Utara	Tari Mangket
32	Kalimantan Utara	Tari Kencet Ledo
33	Sulawesi Tengah	Tari Lumense
34	Sumatera Selatan	Tari Putri Bekhusek

4) Alat Musik daerah

Setiap daerah memiliki karya seni tersendiri yaitu alat musik. Alat musik di Indonesia diantaranya:

Tabel 2.5

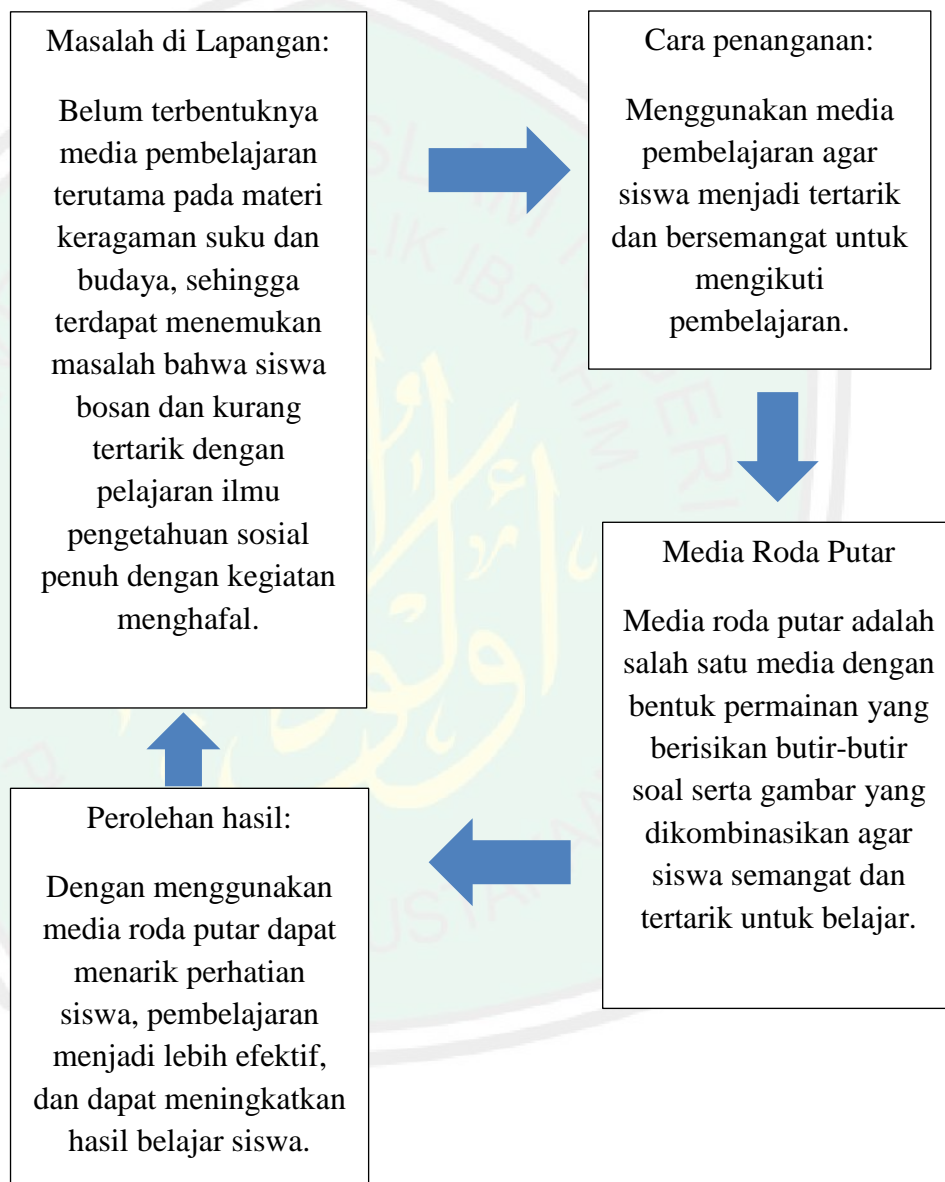
Alat Musik Daerah di Indonesia

No.	Daerah	Alat Musik
1	Sumatera Barat	Salung
2	Sumatera Utara	Aramba
3	Nangroe Aceh Darussalam	Sarune Kale

4	Riau Kepulauan	Gendang Panjang
5	Riau	Gambus
6	Bengkulu	Dol
7	Jambi	Gambus Jambi
8	Lampung	Bende
9	Sumatera Selatan	Accordion
10	Banten	Gendang
11	Bangka	Gendang Melayu
12	D.I Yogyakarta	Gamelan
13	Jawa Tengah	Gamelan
14	Jawa Barat	Angklung
15	Jawa Timur	Gamelan
16	DKI Jakarta	Tehyan
17	Nusa Tenggara Barat	Serunai
18	Sulawesi Utara	Kulintang
19	Sulawesi Tenggara	Ladolado
20	Kalimantan Utara	Gambang
21	Kalimantan Timur	Sampe
22	Maluku	Nafiri
23	Kalimantan Barat	Tuma
24	Kalimantan Tengah	Japen
25	Selawesi Barat	Kecapi
26	Gorontalo	Ganda
27	Sulawesi Selatan	Keso
28	Nusa Tenggara Timur	Sasando
29	Sulawesi Tengah	Ganda
30	Bali	Cengceng
31	Maluku Utara	Fu
32	Kalimantan Selatan	Panting
33	Papua	Tifa
34	Papua barat	Guoto

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti. Hal ini dijelaskan dalam skema dibawah ini:



BAB III

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau disebut *Research and Development* yang dilakukan di MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung. Penelitian dan pengembangan merupakan menyempurnakan produk menggunakan langkah-langkah yang sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan. Agar penelitian dapat bermanfaat bagi masyarakat maka diperlukan analisis kebutuhan untuk mengetahui keefektifan produk.

Tujuan penelitian R & D ada tiga yang harus dipahami yaitu:³⁵

1. Produk yang telah dikembangkan dianggap andal karena telah melampaui proses penelaahan.
2. Produk yang dikembangkan sesuai dengan yang diperlukan oleh lapangan dan dilakukan survei pendahuluan.
3. Melakukan analisis data secara empiris.

Tujuan penelitian diatas memiliki keterkaitan dengan media yang telah dikembangkan karena sudah melalui beberapa uji validitas. Media yang dikembangkan sangat dibutuhkan di MI PSM Padangan ketika melakukan pra penelitian.

³⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, metode dan prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 130

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dibagi menjadi tiga yaitu: model konseptual, model prosedural, dan model teoritik.³⁶ Model konseptual merupakan model yang bersifat analisis yang dapat memberikan penjelasan tentang unsur-unsur produk yang akan dikembangkan dari keterkaitan antar komponen. Sedangkan, model prosedural merupakan model digunakan untuk menghasilkan produk yang harus mengikuti langkah-langkah yang sesuai. Model teoritik adalah kerangka berpikir disesuaikan dengan penemuan yang relevan. Penelitian di golongan dalam model pengembangan prosedural karena menghasilkan sebuah produk dan harus mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Jadi, kesimpulannya adalah hal ini sesuai dengan pengertian model prosedural. Penelitian ini tertuju pada langkah-langkah yang dimiliki oleh Borg & Gall. Menurut Borg & Gall ada 10 langkah dalam penelitian pengembangan diantaranya disajikan pada gambar berikut.³⁷



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Borg & Gall

³⁶Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 127-128.

³⁷Nana Syaodih Sukmadinata, *Op.Cit*, hlm. 169.

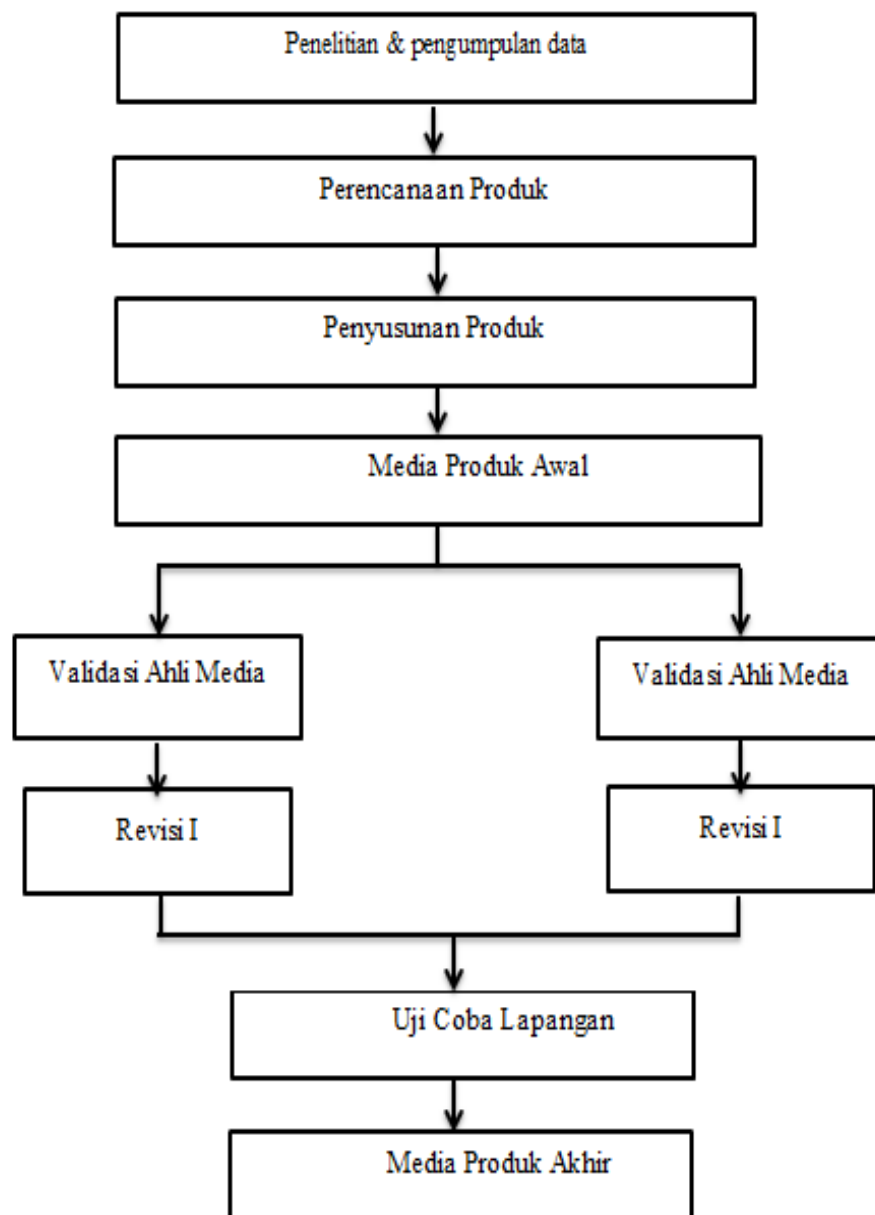
Berdasarkan model telah dikembangkan oleh Borg & Gall dapat diketahui langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan disajikan pada gambar 3.1.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, peneliti menggunakan tujuh langkah. Peneliti tidak sampai uji skala tingkat luas karena hanya dilakukan kepada peserta didik. Karen peneliti memiliki waktu dan biaya terbatas. Sedangkan, untuk langkah ke empat yang digunakan peneliti satu sekolah.

Model pengembangan Borg & Gall dianggap cocok dalam Pengembangan media roda putar. Penelitian pengembangan Borg & Gall dianggap cukup ideal. Terdapat tiga penguji pertama kepada ahli desain dan ahli materi untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan materi. Apabila ada yang kurang tepat maka akan dilakukan perbaikan oleh peneliti. Pengujian kedua dilakukan oleh ahli pembelajaran yang akan memberikan kritik dan saran. Pengujian yang terakhir dilakukan oleh siswa yang akan mengisi angket tentang kemenarikan. Ketiga pengujian tersebut diharapkan dapat menjawab pertanyaan tentang kemenarikan media roda putar pada rumusan masalah.

B. Prosedur Pengembangan

Subjek penelitian di ujikan perorangan dan kelompok kecil pada siswa kelas IV MI PSM Padangan. Berikut langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Peneliti

Langkah-langkah yang akan peneliti lakukan diantara sebagai berikut:

Langkah pertama, pengumpulan data. Peneliti akan menganalisis hasil data dan mempertimbangkan manfaat produk yang akan digunakan nantinya, jangka waktu yang diperlukan ketika pembuatan, dan studi literatur yang dijadikan landasan dalam memperkuat produk.

Langkah kedua yang dilakukan adalah perencanaan. Peneliti merencanakan media pengembangan roda putar sebagai berikut;

1. Pemilihan alat dan bahan yang menarik siswa.
2. Judul menggunakan materi keragaman suku dan budaya.
3. Terdapat penjelasan cara penggunaan media untuk mempermudah siswa.

Langkah ketiga, peneliti melakukan pengembangan media roda putar indahny keragaman budaya negeriku. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk media roda putar. Media di desain dan disusun menarik berisi materi maupun soal.

Langkah keempat merupakan saat pengujian produk awal. Peneliti melakukan penelitian menggunakan angket dan wawancara mengenai produk yang dikembangkan. Angket dan wawancara diberikan kepada ahli yang dianggap berkompeten dalam desain dan materi pembelajaran.

Langkah kelima uji coba produk setelah direvisi oleh validator. Hasil dari uji coba ada pada lampiran IV. Peneliti menyelesaikan revisi dan setelah selesai akan dilanjutkan pada uji coba lapangan.

Langkah keenam melaksanakan uji pelaksanaan lapangan kepada siswa di MI PSM Padangan. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa serta melakukan evaluasi *pre test* terlebih dahulu, kemudian akan melaksanakan *post test*. Pemberian angket untuk siswa berbeda dengan yang diberikan kepada ahli isi maupun ahli desain.

Langkah ketujuh, merupakan langkah terakhir yaitu media produk akhir dari beberapa langkah yang telah dilalui peneliti. Peneliti menyempurnakan produk yang dikembangkan sesuai dengan angket yang telah dilakukan sebelumnya. Langkah ini sebagai revisi terakhir yang dilakukan peneliti.

C. Uji Coba Produk

Tahap ini membahas beberapa poin diantaranya yaitu:

1. Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan digunakan untuk pengumpulan data sebagai penetapan tingkat validitas, kemenarikan, dan efektifitas. Produk media roda putar diuji melalui beberapa tahap yaitu:

a. Uji coba ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran

Pemberian penilaian dan tanggapan beberapa validator terhadap kesesuaian antara desain media dan materi yang telah dikembangkan dengan mata pelajaran.

b. Merevisi media

Merevisi media digunakan untuk memperbaiki tanggapan yang telah diberikan oleh validator sebelum melakukan penelitian terhadap siswa.

c. Tahap uji coba lapangan

Tahap ini dilakukan setelah media pembelajaran sudah mendapat nilai dengan kriteria valid dan layak untuk diujikan. Uji coba dilakukan kepada 7 siswa kelas IV MI PSM Padangan Ngantru Kabupaten Tulungagung.

2. Subjek Uji Coba

Peneliti melakukan validasi penelitian kepada dua validator diantaranya: Galih Puji Mulyoto, M.Pd sebagai validasi isi, Vannisa Aviana Melinda, M. Pd sebagai validator desain, dan Hanik Rofi'ah S.Pd sebagai validator mata pelajaran.

Beberapa ahli yang diberikan kewenangan diantaranya:

a. Penilaian validasi materi/isi

Hasil penilaian validasi isi yang diperoleh dari angket yaitu: kecermatan isi dan ketelitian materi berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang telah ditentukan.

b. Penilaian validasi desain

Hasil penilaian ahli media yang diperoleh dari angket yaitu: kemenarikan dan kelengkapan media secara keseluruhan dapat menjadikan pembelajaran menggunakan media lebih menarik.

c. Penilaian ahli pembelajaran

Hasil penilaian ahli pembelajaran yang diperoleh dari penggunaan media roda putar yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Angket tanggapan siswa tentang kemenarikan media roda putar.

e. Hasil dari data *pre test* maupun *post test* siswa menggunakan media roda putar.

3. Jenis Data

Peneliti menggunakan dua jenis penelitian yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa. Data yang diperoleh dari setiap validator akan dianalisis.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Angket (kuesioner)

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data berisi pertanyaan maupun pernyataan secara tidak langsung kepada responden.³⁸ Angket yang digunakan adalah angket terstruktur responden tidak dapat memberikan jawaban kecuali yang telah disediakan oleh peneliti dan angket terbuka responden dapat memberi jawaban secara bebas. Beberapa angket diperlukan yaitu:

- i. Angket penilaian untuk ahli desain
- ii. Angket penilaian untuk ahli materi
- iii. Angket penilaian untuk guru mata pelajaran

³⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Op.Cit*, hlm. 219.

iv. Angket penilaian untuk siswa

b. *Pre test* dan *post test*

Pre test yaitu tes yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai. *Pre test* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Sedangkan *Post test* yaitu tes yang diberikan ketika media pembelajaran sudah diterapkan. *Pre test* dan *post test* akan diberikan kepada kelas satu kelas dengan waktu yang berbeda.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis isi pembelajaran

Peneliti melakukan analisis dengan mempertimbangkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Pengembangan media dapat diketahui dari hasil analisis yang dilakukan peneliti.

2. Analisis Kelayakan dan Efektifitas Produk

Kelayakan dan efektifitas dapat diketahui melalui angket yang disiapkan oleh peneliti untuk beberapa ahli. Angket dianalisis secara terperinci sesuai dengan karakteristik setiap variabel. Tujuan uji kelayakan ini adalah sebagai penentuan media sudah valid untuk di uji cobakan atau belum. Kelayakan media roda putar dihitung untuk mengetahui hasil validasi menggunakan rumus sebagai berikut:³⁹

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2003), hlm. 313

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

keterangan:

P = Presentasi tingkan kevalidan

Σx = Jumlah skor ideal

Σxi = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

100% = Bilangan konstan

Berikut tabel pengambilan keputusan untuk mengetahui kelayakan produk dengan kualifikasi dan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kriteria Kelayakan Produk

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan Produk
$90\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
$75\% < \text{skor} \leq 89\%$	Valid	Baik, tidak perlu ada revisi
$65\% < \text{skor} \leq 74\%$	Cukup Valid	Cukup baik, perlu direvisi
$55\% < \text{skor} \leq 64\%$	Kurang Valid	Kurang baik, perlu direvisi
< 55	Tidak Valid	Sangat kurang baik, perlu direvisi semua

Tabel diatas menunjukkan kriteria valid dimulai presentase 75%-100% dari keseluruhan bagian yang terdapat pada angket penilaian ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa. Validasi yang didapat wajib mencapai penilaian valid.

Uji efektifitas pada uji coba lapangan siswa kelas 4 sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar. Peneliti menggunakan analisis uji t rata-rata berpasangan atau *paired sample t-test* menggunakan rumus manual dan dengan dibantu SPSS 20. Uji T secara manual menggunakan rumus berikut:⁴⁰

⁴⁰ Johannes Supranto, *Statistik Teori & Aplikasi*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama), hlm. 338

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

\bar{d} = rata-rata beda

n = banyaknya data

S_d = deviasi standar dari beda

Menggunakan rumus tersebut dapat diketahui perbedaan atau selisih nilai siswa antara sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

Berikut hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% adalah:

H_0 : Pemahaman konsep materi keragaman suku dan budaya menggunakan media roda putar sama dengan pemahaman konsep materi tidak menggunakan media roda putar.

H_a : Pemahaman konsep materi keragaman suku dan budaya menggunakan media roda putar lebih baik daripada pemahaman konsep materi tidak menggunakan media roda putar.

Pengambilan putusan:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hasilnya signifikan, artinya H_a diterima.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ hasilnya tidak signifikan, artinya H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Media Roda Putar

1. Deskripsi Media Roda Putar

Pada penelitian ini, menghasilkan sebuah produk pengembangan. Produk pengembangan ini disebut dengan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung memiliki deskripsi sebagai berikut:

a. Identitas media

Ciri-ciri : Produk pengembangan media roda putar berbahan dasar kayu yang dibentuk seperti roda. Bagian dalam dibagi menjadi 24 petak yang didalamnya akan ada kartu soal yang telah disesuaikan dengan materi.

Sasaran : Siswa kelas IV MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung

b. Papan permainan

Papan permainan roda putar terdapat 24 petak yang terbagi menjadi 3 warna yaitu hijau, orange, dan putih. Pada petak tersebut terdapat gambar yang telah disesuaikan dengan materi keragaman suku dan budaya. Pada setiap petak terdapat kartu soal yang berwarna hijau, pink, dan kuning. Pada papan ini juga terdapat kartu cadangan yang

berwarna putih. Pada papan permainan bagian belakang terdapat tulisan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Media roda putar tampak depan

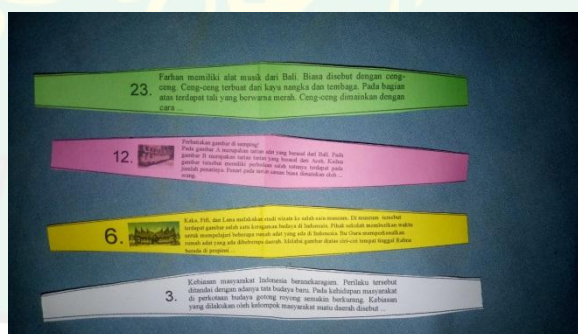


Gambar 4.2 Media roda putar tampak belakang

Pada gambar 4.1 merupakan media tampak depan yang terdapat terdiri dari nama (label keterangan) berbagai rumah adat daerah, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik daerah. Masing-masing terdapat keunikannya yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan. Pada gambar 4.2 merupakan media tampak belakang yang memiliki dua logo. Pada bagian kanan merupakan universitas islam negeri malang, sedangkan bagian kiri jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dan bagian atas judul roda putar keragaman.

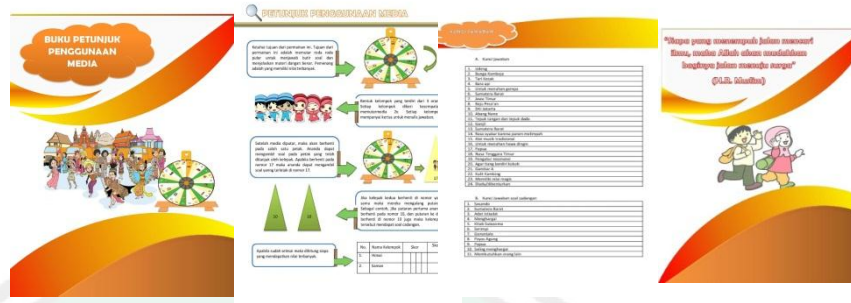
c. Kartu pertanyaan budaya

Bagian kartu pertanyaan budaya dalam media ini berisi pertanyaan tentang berbagai rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik daerah.



Gambar 4.3 Kartu Soal

d. Buku petunjuk penggunaan



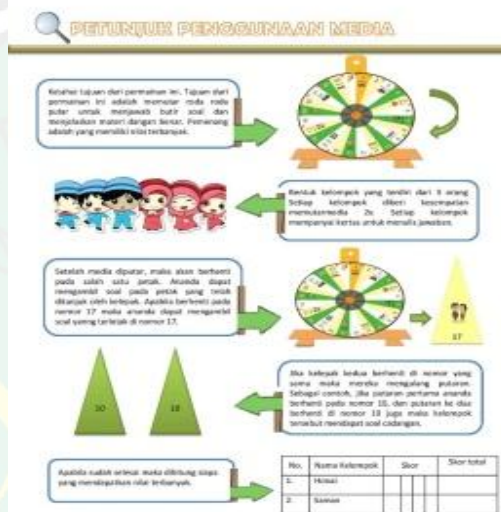
Gambar 4.4 Buku petunjuk penggunaan

Buku ini berisi berjudul buku petunjuk penggunaan media. Isi dalam buku ini terdiri dari langkah-langkah penggunaan media yang dibuat secara runtut dan jelas. Buku ini juga berisi kunci jawaban dari soal-soal yang terdapat di media roda putar. Pada halaman terakhir terdapat motivasi untuk mencari ilmu.



Gambar 4.5 Halaman pertama buku

Pada lembar pertama buku ini merupakan cover dan tertulis judul pada bagian atas buku petunjuk penggunaan. Desain pada buku ini menggunakan corel draw x7. Terdapat dua gambar yang menunjukkan bahwa buku ini merupakan buku keragaman dan menggunakan media roda putar.



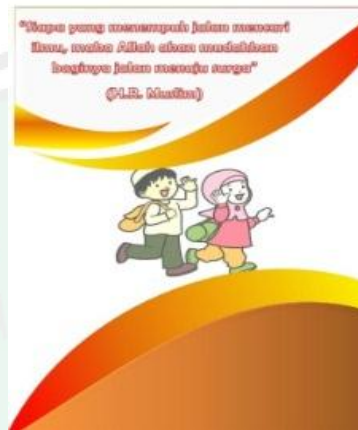
Gambar 4.6 Langkah-Langkah Penggunaan Media

Pada lembar kedua merupakan langkah-langkah penggunaan media yang telah di rinci dengan jelas. Langkah-langkahnya terdiri dari lima langkah yang harus dilakukan siswa untuk menggunakan media.



Gambar 4.7 Halaman ketiga

Pada lembar ketiga merupakan kunci jawaban dari soal yang telah disediakan pada media. Terdapat 24 jawaban yang terdapat pada lembar ketiga ini.



Gambar 4.8 Halaman keempat





Pada lembar keempat merupakan cover buku bagian belakang terdapat kata-kata motivasi yang diharapkan dapat menjadi stimulus siswa untuk semangat dalam belajar.

2. Revisi Produk

Revisi produk diperoleh peneliti dari berbagai saran, tanggapan, dan kritik dari validator. Kegunaan dari saran, tanggapan, dan kritik adalah sebagai penyempurna dan perbaikan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut revisi yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Tabel Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p data-bbox="411 869 893 936">Warna papan roda putar sebelum di revisi berwarna hitam.</p>	 <p data-bbox="927 869 1355 936">Warna papan roda putar sebelum di revisi berwarna hijau.</p>
 <p data-bbox="411 1238 893 1305">Keseluruhan buku pedoman terlalu simpel</p>	 <p data-bbox="927 1238 1355 1305">Buku petunjuk telah diperbaiki dan diperjelas</p>

Pada tabel 4.1 tersebut terdapat tabel media yang belum direvisi dan sudah direvisi. Pada tabel tersebut menyatakan bahwa peneliti telah melakukan revisi dan dapat melanjutkan untuk melakukan uji coba lapangan.

3. Validasi Produk

Produk pengembangan di validasi terlebih dahulu oleh para validator dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan oleh peneliti. Data kualitatif merupakan kritik maupun saran yang telah

diberikan oleh validator. Data kuantitatif dari penilaian angket dengan kriteria berikut:

Tabel 4.2
Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

No.	Kriterika Kelayakan Produk	Skor
1.	Sangat kurang baik, perlu direvisi semua	1
2.	Kurang baik, perlu direvisi	2
3.	Cukup baik, perlu direvisi	3
4.	Baik, tidak perlu ada revisi	4
5.	Sangat baik, tidak perlu ada revisi	5

Penyajian data kuantitatif dan kualitatif dari validator akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Media roda putar materi keragaman suku dan budaya divalidasi oleh bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd yang dilakukan pada 21 Juli 2020. Validasi dari ahli materi menggunakan instrumen angket. Instrumen angket berupa data kuantitatif disajikan melalui tabel dibawah ini:

1) Data Kuantitatif

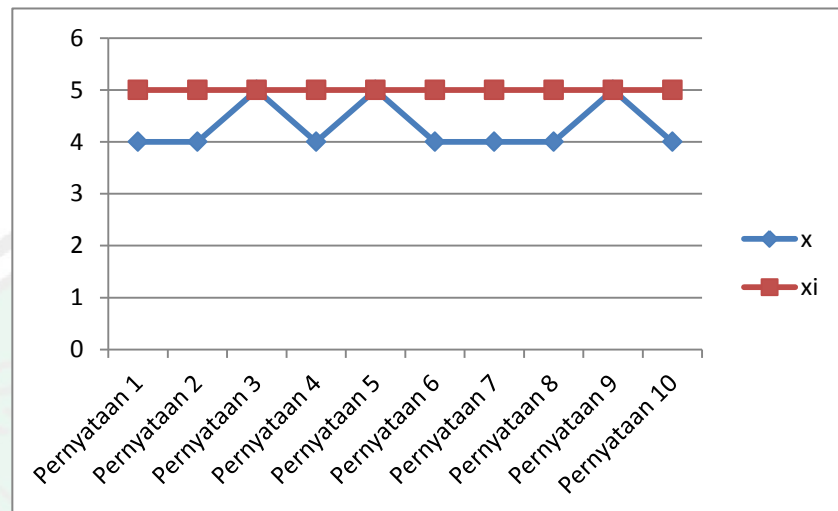
Tabel 4.3

Hasil Validasi Materi

No	Pernyataan	Skor
1.	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum 2013 revisi 2017.	4
2.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti.	4
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	5
4.	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang dikembangkan.	4
5.	Media pembelajaran roda putar sesuai dengan konsep materi keragaman suku dan budaya	5
6.	Media pembelajaran roda putar dapat menambah wawasan pengetahuan dan wawasan siswa.	4
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran roda putar sudah jelas dan mudah dipahami siswa.	4
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran roda putar tidak bermakna ganda.	4
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran media roda putar tidak mengandung nilai-nilai negatif.	5
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran roda putar menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.	4
Jumlah		43
Skor Maksimal		50

Tabel 4.4

Kurva Validasi Ahli Materi



Keterangan dari kurva tersebut X merupakan skor penilaian ahli materi yang telah melakukan validasi sedangkan X_i merupakan nilai tertinggi dari setiap pernyataan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan jumlah skor 43. Kurva diatas merupakan bagian dari hasil validasi ahli materi, untuk data lebih jelas bisa dilihat pada lampiran IV.

2) Data Kualitatif

Paparan data kualitatif bersumber dari konsultasi bersama ahli materi media roda putar materi keragaman suku dan budaya. Pada materi soal berbasis HOTS masih ada yang perlu diperbaiki. Semua data hasil diskusi dengan ahli materi dijadikan landasan sebagai penyempurna media roda putar keragaman suku dan budaya. Kolom kritik dan saran tidak

ditulis oleh ahli materi karena sebelumnya sudah melakukan konsultasi mengenai isi materi. Peneliti perlu memperbaiki materi sebelum ahli materi memberikan validasi.

3) Data analisis

Produk pengembangan yang sudah divalidasi akan dihitung untuk mengetahui tingkat kevalidan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media roda putar dinyatakan valid dan kriteria kelayakan baik, tidak perlu revisi.

b. Validasi Ahli Desain Media

Media roda putar divalidasi oleh ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd yang dilakukan pada 18 April 2020. Validasi dari ahli desain menggunakan angket yang menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Tabel dibawah ini merupakan data kuantitatif dari ahli desain media:

1) Data Kuantitatif

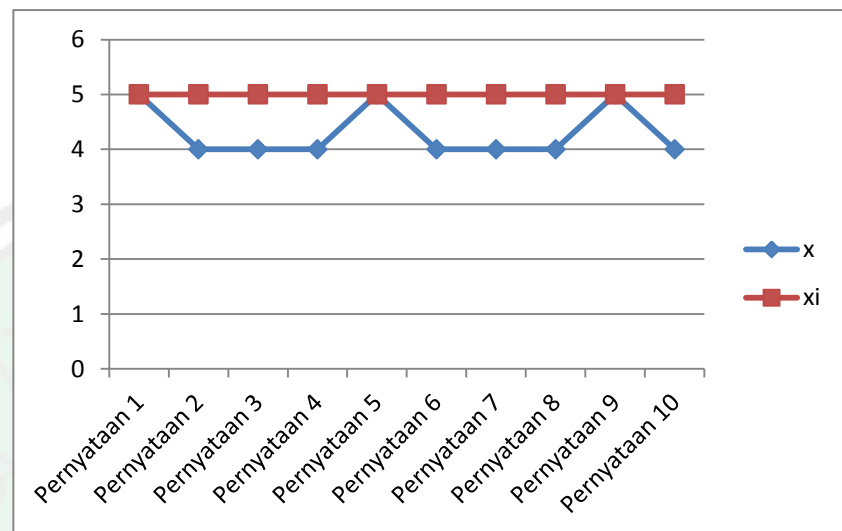
Tabel 4.5

Hasil Validasi Desain Media

No.	Pernyataan	Skor
1.	Desain pada petak-petak sesuai dengan isi materi di dalamnya	5
2.	Tampilan media roda putar menarik dan sesuai dengan materi keragaman suku dan budaya	4
3.	Ukuran icon tarian adat rumah adat, pakaian adat, dan alat musik pada media roda putar sudah tepat.	4
4.	Warna pada setiap petak pada media roda putar menarik.	4
5.	Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada media roda putar dapat menarik belajar siswa.	5
6.	Jenis font pada media roda putar ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV.	4
7.	Ukuran font pada media roda putar ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV.	4
8.	Desain atau tampilan gambar pada media roda putar ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV.	4
9.	Alur media roda putar mudah dipahami siswa kelas IV.	5
10.	Ukuran panjang dan lebar roda putar ini tepat	4
Jumlah		43
Skor Maksimal		50

Tabel 4.6

Kurva Hasil Validasi Ahli Desain



Keterangan dari kurva tersebut X merupakan skor penilaian ahli desain media yang telah melakukan validasi sedangkan, X_i merupakan nilai tertinggi dari setiap pernyataan. Hasil validasi dari ahli desain media menunjukkan jumlah skor 43. Kurva diatas merupakan bagian dari validasi ahli desain media, untuk data lebih jelas bisa dilihat pada lampiran IV.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli desain media yaitu ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd terdapat perbaikan yang harus dilakukan. Perbaikan tersebut adalah dibutuhkan warna yang lebih terang merah atau hijau.

Hasil kritik dan saran dijadikan landasan agar produk pengembangan dapat sempurna, sehingga peneliti merevisi media sebelum diuji coba kepada siswa.

3) Data analisis

Media pengembangan akan dihitung untuk mengetahui tingkat kevalidan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Pada hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media roda putar memiliki kualifikasi valid dan kriteria yang didapatkan memiliki keterangan baik dan tidak ada revisi.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran pada media roda putar adalah guru kelas IV MI PSM Padangan yaitu Ni'matul Masrurih S.Pd. Instrumen yang telah di validasi mendapatkan hasil berupa data. Berikut merupakan data yang telah diperoleh melalui instrumen angket:

1) Data Kuantitatif

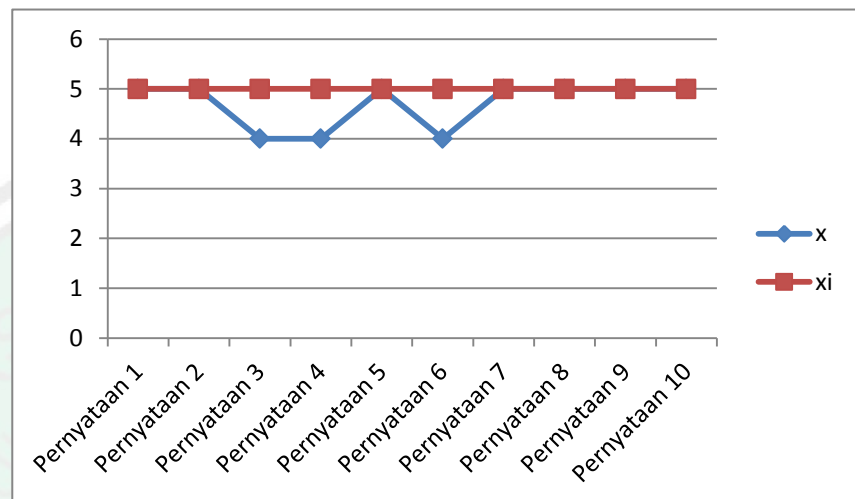
Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor
1.	Media roda putar membantu anda dalam melatih siswa untuk memahami soal berbasis HOTS.	5
2.	Relevansu media roda putar dengan pembelajaran yang menarik.	5
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan soal berbasis HOTS.	4
4.	Kejelasan materi dan gambar pada media roda putar.	4
5.	Kegiatan permainan media roda putar menarik dan sesuai dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.	5
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media roda putar dan buku petunjuk.	4
7.	Ketepatan ukuran dan jenis kertas pada soal berbasis HOTS.	5
8.	Media pembelajaran mudah dioperasikan.	5
9.	Media roda putar dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif di kelas.	5
10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi ilmu pengetahuan sosial.	5
Jumlah		47
Skor Maksimal		50

Tabel 4.8

Kurva Validasi Ahli Pembelajaran



Keterangan dari kurva tersebut X merupakan skor penilaian ahli pembelajaran yang telah melakukan validasi sedangkan X_i merupakan nilai tertinggi dari setiap pernyataan. Hasil validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan jumlah skor 43. Kurva diatas merupakan bagian dari validasi ahli pembelajaran yang telah diperoleh peneliti untuk data lebih jelas bisa melihat tabel diatas dan dilampirkan pada lampiran IV.

2) Data Kualitatif

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan pada media roda putar ini. Menurut ahli pembelajaran kelebihanannya menarik dan mampu memberikan semangat kepada siswa. Kekurangannya membutuhkan waktu untuk mengenalkan media tersebut kepada siswa.

Pedoman untuk peneliti agar media mampu digunakan dengan maksimal dan lebih mudah merupakan kritik dan saran.

3) Data analisis

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli pembelajaran dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran roda putar sebagai berikut:

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 94\%$$

Pada hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media roda putar memiliki kualifikasi valid dan kriteria yang didapatkan memiliki keterangan baik dan tidak ada revisi.

B. Kemenarikan Media Pembelajaran

Kemenarikan media diperoleh angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV MI PSM Padangan. Pada instrumen kemenarikan hanya diisi oleh tujuh siswa, hal ini disebabkan karena adanya pandemi yang telah tersebar luas. Pada sekolah ini satu kelas dibagi menjadi tiga kelompok setiap kelompok terdiri dari tujuh orang. Pembelajaran dilakukan secara online dan tatap muka. Setiap hari dilakukan giliran untuk masuk sekolah dan online. Pembelajaran tatap muka dilakukan satu jam tiap kelompok dengan waktu yang berbeda sedangkan pembelajaran online lebih digunakan untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan.

Paparan data kuantitatif dari hasil uji coba terdapat dalam tabel berikut ini:

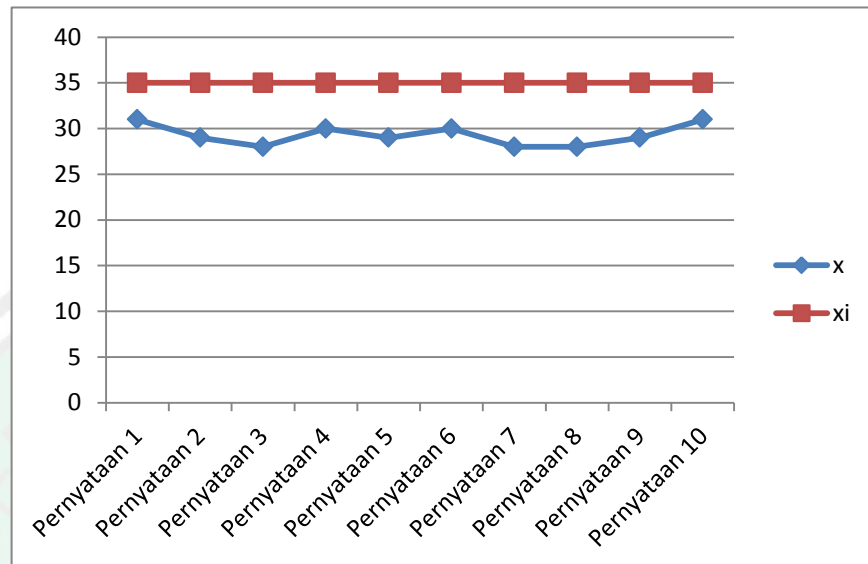
Tabel 4.9

Data Hasil Uji Kemenarikan oleh Siswa

Subjek Siswa	Aspek Penilaian										ΣN	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	43	50	86
2	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	44	50	88
3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	42	50	84
4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	44	50	88
5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	43	50	86
6	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	44	50	88
7	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	45	50	90
ΣN											305	350	610
ΣXi											305	350	700

Tabel 4.10

Kurva Kemerarikan Produk



Keterangan dari kurva tersebut X merupakan penilaian dari siswa yang telah melakukan validasi sedangkan X_i merupakan nilai tertinggi dari setiap pernyataan. Hasil instrumen kemenarikan dari siswa menunjukkan jumlah skor 305. Kurva diatas merupakan bagian dari kemenarikan produk, untuk data lebih jelas bisa dilihat pada tabel sebelumnya yang telah dirinci oleh peneliti dan telah dilampirkan pada lampiran IV.

Berdasarkan perolehan data dari 7 siswa kelas IV MI PSM Padangan pada tabel 4.9 kemenarikan produk langkah selanjutnya yaitu dengan menghitung tingkat kemenarikan media roda putar materi keragaman suku dan budaya.

$$P = \frac{305}{350} \times 100\% = 87,1\%$$

Hasil dari perhitungan diatas merupakan perolehan uji coba lapangan yang dilakukan secara keseluruhan mencapai 87,1%. Pada tabel kriteria kemenarikan, persentase tersebut termasuk dalam kriteria layak dan menarik karena mampu membuat stimulus kepada siswa untuk lebih mudah dan menarik sehingga mampu memahami materi yang disampaikan.

C. Efektifitas Media Roda Putar Materi Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS

Efektifitas kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam penelitian ini diketahui melalui rangkaian komponen kognitif dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti berikut:

1. Pengetahuan faktual, merupakan bagian pokok yang harus dimengerti oleh siswa, bahwa siswa akan dikenalkan dengan suatu pengetahuan baru untuk menemukan masalah yang ada.
2. Pengetahuan konseptual, merupakan rancangan, acuan mental, atau teori-teori yang mudah dimengerti dan tanpa keraguan dalam model - model psikologi kognitif yang berbeda.
3. Pengetahuan prosedural, merupakan pengetahuan mengenai cara melakukan sesuatu. Cara melakukannya dengan berlatih yang cukup rutin hingga memecahkan masalah terbaru.
4. Pengetahuan metakognitif, merupakan pengetahuan mengenai kesadaran terhadap pengetahuan dan pribadi seseorang.

Pencapaian tersebut dapat diketahui setelah siswa melakukan tes yang telah disediakan. Tes tersebut dilakukan kepada tujuh siswa kelas IV

MI PSM Padangan. Jumlah siswa yang mengikuti tes terbatas. Nilai *pre test* digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa sebelum menggunakan media roda putar. Siswa diberikan media pembelajaran roda putar yang telah dikembangkan oleh peneliti dan melakukan *post test*. Berdasarkan uji coba lapangan maka didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.11

Tabel Hasil Uji Coba Lapangan *Pre Test* dan *Post Test*

No.	Nama	Nilai		Beda (d)	d ²
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>		
1	Alya Desi A.	56	92	36	1296
2	Azka El Roy	52	100	48	2304
3	Imas Ajeng Y.M	44	84	40	1600
4	Aldiano Setiawan	36	68	32	1024
5	Ardela Aura Putri	52	84	32	1024
6	Ervina Z.S	72	92	20	400
7	Alisia Farah Adiba	56	100	44	1936
Jumlah		368	620	252	9584
Rata-rata		52,5	88,5		

Berikut ini tabel kesimpulan dari uji coba lapangan *pre test* dan *post test* yaitu:

Tabel 4.12

Kesimpulan Uji Coba Lapangan *Pre Test*

Kriteria	N	P(%)	Keterangan
< 70	6	85,7 %	Tidak Tuntas
> 70	1	14,3 %	Tuntas

Tabel 4.13

Tabel Kesimpulan Uji Coba Lapangan *Post Test*

Kriteria	N	P(%)	Keterangan
< 70	1	14,3 %	Tidak Tuntas
> 70	6	85,7 %	Tuntas

Pada tabel 4.12 dan tabel 4.13 merupakan perolehan nilai siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM). Penetapan nilai kriteria ketuntasan minimal digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Kedua tabel tersebut menunjukkan tabel pre test dan post test. Pada tabel *pre test* siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum hanya satu siswa dari tujuh siswa. Presentase *pre test* adalah 14,3% dengan keterangan tuntas dan 85,7% dengan keterangan tidak tuntas. Pada tabel *post test* siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum mengalami peningkatan dengan presentase 85,7% dengan keterangan tuntas dan 14,4% dengan keterangan tidak tuntas.

Berdasarkan uji coba lapangan diatas diperoleh nilai *pre test* rata-rata dari 7 siswa adalah 52,5 dan nilai *post test* rata-rata adalah 88,5 dengan beda atau selisih 36. Melalui data nilai *pre test* dan *post test* tersebut peneliti melakukan uji t rata-rata berpasangan atau (*Paired Sample t-test*) secara manual dan menggunakan SPSS 20.

Berikut langkah-langkah analisis data secara manual sebagai berikut:⁴¹

1. Menentukan Hipotesis

H_0 = Rata-rata nilai siswa siswa sama sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar keragaman suku dan budaya.

⁴¹ Johannes Supranto, *Op.Cit*, hlm. 335

H_a = Rata-rata nilai siswa lebih tinggi sesudah menggunakan media roda putar keragaman suku dan budaya.

2. Menentukan kriteria pengujian

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

3. Menentukan hasil statistik menggunakan rumus paired sample t-test sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

\bar{d} = rata-rata beda

n = banyaknya data

S_d = deviasi standar dari beda

$$\begin{aligned} s &= \sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{9584 - \frac{252^2}{7}}{7-1}} \\ &= \sqrt{\frac{9584 - \frac{63.504}{7}}{6}} \\ &= \sqrt{\frac{9584 - 9.072}{6}} \\ &= \sqrt{\frac{512}{6}} \\ &= \sqrt{85,33} \\ &= 9,237 \end{aligned}$$

$$t_{hitung} = \frac{36}{9,237} = 3,897$$

$$t_{tabel} \alpha = 0,05 \text{ db} = 6 = 1,943$$

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari uji t rata-rata berpasangan melalui rumus manual menunjukkan $t_{hitung} = 3,897$ dan $t_{tabel} = 1,943$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a menyatakan nilai siswa lebih tinggi sesudah menggunakan media roda putar. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas menunjukkan efektifitas media roda putar dan dapat diketahui bahwa media roda putar mampu membuat nilai siswa menjadi lebih baik dan meningkat dari sebelumnya. Hasil uji t rata-rata berpasangan secara manual tersebut menunjukkan bahwa media roda putar efektif dalam melatih siswa berpikir tingkat tinggi. Berikut hasil dari analisis statistik menggunakan SPSS 20:

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE TEST	52,5714	7	11,17821	4,22497
POST TEST	88,5714	7	11,17821	4,22497

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	7	,659	,108

Paired Samples 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 TEST	-36,00000	9,23760	3,49149	-44,54336	-27,45664	-10,311	6	,000

Gambar 4.9 Hasil Hitung Menggunakan SPSS 20

Paired samples statistics merupakan ringkasan atau singkatan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data *pretest* dan *post test*. *Paired Samples Corelations* merupakan hasil korelasi antara kedua data atau variabel yakni *pretest* dan *post test* menunjukkan signifikansi $0,108 > 0,05$ maka indikasinya tidak ada hubungan antara *pretest* dan *post test*. *Paired samples test* menggambarkan ada atau tidaknya perbedaan antara *pretest* dan *post test*. Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:⁴²

1. Jika nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *post test*.
2. Jika nilai Sig.(2-tailed) $> 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *post test*.

Nilai 0,000 pada SPSS 20 dapat dilihat pada SPSS yang tabel terakhir *paired samples t-test* pada kolom Sig.(2-tailed). Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *post test*.

⁴²“Efektifitas Dan Manfaat Program Pembangunan Masyarakat Mulia Sejahtera (Pmms) (Studi Di Kabupaten Aceh Utara) | Desky | Inferensi: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan,” 358, diakses 16 Agustus 2020, <https://ijtihad.iainsalatiga.ac.id/index.php/inferensi/article/view/304>.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Roda Putar Materi Keragaman Suku dan budaya

Pengembangan media yang dihasilkan adalah media roda putar berbasis HOTS materi keragaman suku dan budaya sebagai penunjang belajar siswa kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pengembangan media media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya berlandaskan pada masalah yang terjadi disekolah, yaitu belum ada media pembelajaran berbasis HOTS.

Pembentukan media roda putar bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat menarik siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi keragaman suku dan budaya. Hasil pengembangan ini sebagai pelengkap pembelajaran di sekolah. Hal ini serupa dengan yang telah dikemukakan oleh Y.Miarso bahwa media merupakan sebuah alat yang dapat menstimulus dan memberi kemajuan siswa.⁴³

Pengembangan media roda putar materi keragaman suku dan budaya terlebih dahulu didesain menggunakan coreldraw x7 sebelum di konsultasikan. Peneliti menyiapkan beberapa alat maupun bahan. Pengerjaan dalam media terbilang cukup teliti karena membutuhkan waktu kurang lebih 3 bulan. Media roda putar ini berisi gambar, buku petunjuk, dan soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa untu mengetahui tingkat pemahamannya. Keunggulan

⁴³ Hujair Sanaky, *Op.Cit*, hlm. 4

media ini terletak pada gambar dan kartu soal berbasis HOTS dengan buku petunjuk yang telah disediakan. Selain keunggulan media roda putar terdapat kekurangan yaitu, cukup besar dan kurang mudah jika dibawa kemana-mana.

Media roda putar berbasis HOTS ini dilengkapi dengan soal evaluasi yang telah disediakan pada papan roda putar yang telah dikemas secara menarik. Soal evaluasi yang telah disediakan disesuaikan dengan proses Taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl. Pada soal yang telah disediakan telah disesuaikan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills*. Pada soal evaluasi tersebut mengacu pada dimensi pengetahuan C4 sampai dengan C6 yang merupakan kategori keterampilan berpikir tingkat tinggi. Soal evaluasi tersebut dibuat sesuai dengan tujuan soal berbasis HOTS. Tujuan tersebut ada dua diantaranya: 1) memberi pemahaman dan melatih siswa berpikir tingkat tinggi, 2) mampu mengembangkan keterampilan siswa untuk selalu berpikir tingkat tinggi dan berpikir positif.⁴⁴ Kedua tujuan tersebut membantu siswa serta guru untuk mempermudah menemukan tujuan pada pembelajaran.

Pada media roda putar soal evaluasi berbasis HOTS memiliki salah satu bentuk diantara beberapa alternatif yang telah dikemukakan di buku I Wayan. Soal evaluasi berbasis HOTS ini berbentuk isian singkat siswa dapat mengisi titik-titik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Pengembangan media roda putar materi keragaman suku dan budaya dilihat dari pengaplikasiannya di kelas 4, siswa terlihat sangat tertarik,

⁴⁴ I Wayan Widana, *Op.cit*, hlm. 5

bersemangat, dan antusias dalam penggunaan media roda putar keragaman. Hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan bermain. Dengan demikian adanya pengembangan media pembelajaran media roda putar sesuai frngsn tujuan meningkatkan kemenarikan, keefektifan, dan hasil belajar siswa di MI dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan teori piaget.

Berikut beberapa contoh soal HOTS yang ada pada petak media roda putar yaitu: 1) Dewi, Fika, dan Rafa baru saja melakukan studi wisata ke Kuta Selatan yang terletak di Pulau Bali. Pulau ini memiliki beberapa keunikan tersendiri. Pada saat mereka melakukan perjalanan kesana terdapat upacara adat. Mereka melihat salah satu pertunjukan yang ada di upacara adat tersebut. Tarian ini tidak diiringi alat musik apapun kecuali teriakan dari penarinya sendiri. Tarian yang dilihat oleh Dewi, Fika, dan Rafa merupakan Pada soal tersebut siswa diberikan stimulus sehingga, siswa dapat berpikir tingkat tinggi dan menemukan jawaban yang benar. Jawaban dari siswa kebanyakan benar yaitu tari kecak. Contoh soal berbasis HOTS selanjutnya yaitu:

2)



Gambar A



Gambar B

Perhatikan gambar di atas! Pada gambar A menunjukkan penutup kepala pada pria tidak dihiasi oleh bunga. Pada gambar B menunjukkan penutup kepala pada pria dilengkapi dengan bunga. Kedua

gambar tersebut memiliki perbedaan. Jenis bunga yang digunakan untuk melengkapi pakaian adat tersebut adalah Pada soal tersebut siswa diberikan stimulus sehingga, siswa dapat berpikir tingkat tinggi dan menemukan jawaban yang benar. Pada soal kedua merupakan C4 siswa menganalisis gambar. Jawaban dari siswa kebanyakan benar yaitu bunga kamboja.

Contoh soal yang ke tiga adalah sebagai berikut: 3) Tarian ini merupakan tarian adat yang berasal dari Aceh. Tarian ini selalu ditampilkan pada saat pertunjukan. Tarian ini sudah terkenal hingga kancah internasional. Salah satu keunikan dari tari saman adalah karena kerumitan gayanya yang mempromosikan kebudayaan aceh. Gaya gerak yang menjadi unsur dalam tari saman adalah Pada soal tersebut siswa diberikan stimulus sehingga, siswa dapat berpikir tingkat tinggi dan menemukan jawaban yang benar. Pada soal ketiga merupakan C5 mengevaluasi. Jawaban dari siswa kebanyakan benar yaitu tepuk tangan dan dada.

- (1) Ketiga contoh soal tersebut sesuai dengan ciri-ciri asesmen kontekstual yang berbasis pada asesmen autentik yaitu: Peserta didik mengonstruksi responnya sendiri, bukan sekadar memilih jawaban yang tersedia;
- (2) Tugas-tugas merupakan tantangan yang dihadapkan dalam dunia nyata;

- (3) Tugas-tugas yang diberikan tidak hanya memiliki satu jawaban tertentu yang benar, tetapi memungkinkan banyak jawaban benar atau semua jawaban benar.

Teori Borg & Gall merupakan pedoman peneliti dalam mengembangkan media. Berikut merupakan prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya meliputi:



Gambar 5.1 langkah-langkah penelitian Borg & Gall

Berdasarkan langkah-langkah diatas, peneliti hanya menggunakan tujuh langkah seperti di bawah ini yaitu: 1) pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan prosuk awal, 4) pengujian produk awal, 5) uji coba lapangan, 6) uji pelaksanaan lapangan, 7) revisi media tahap akhir.

Langkah-langkah yang akan peneliti lakukan diantara sebagai berikut:

Langkah pertama, pengumpulan data. Tahap ini digunakan peneliti untuk memperoleh informasi awal. Peneliti menganalisis kebutuhan dengan mempertimbangkan kegunaan produk yang nantinya akan digunakan, jangka

waktu yang diperlukan ketika pembuatan, dan literatur yang dijadikan untuk memperkuat produk.

Langkah kedua yang dilakukan adalah perencanaan. Peneliti merencanakan media pengembangan roda putar sebagai berikut;

3. Pemilihan alat dan bahan yang menarik siswa.
4. Judul menggunakan materi keragaman suku dan budaya.
5. Terdapat penjelasan cara penggunaan media untuk mempermudah siswa.

Langkah ketiga, peneliti melakukan pengembangan media roda putar indahny keragaman budaya negeriku. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk media roda putar. Media di desain dan disusun menarik berisi materi maupun soal.

Langkah keempat merupakan saat pengujian produk awal. Peneliti melakukan penelitian menggunakan angket dan wawancara mengenai produk yang dikembangkan. Angket dan wawancara diberikan kepada ahli yang dianggap berkompeten dalam desain dan materi pembelajaran untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Langkah kelima merevisi produk mulai dari pengembangan awal melalui data angket yang telah berikan kepada validator diantaranya adalah ahli desain dan ahli materi. Di dalam angket tersebut dapat dituliskan beberapa pernyataan mengenai desain maupun isi materi.

Langkah keenam melaksanakan uji coba secara luas kepada siswa di MI PSM Padangan. Peneliti menyebarkan angket kepada siswa serta

melakukan evaluasi *pre test* dan *post test*. Angket yang diberikan siswa berbeda dengan yang diberikan kepada ahli isi maupun ahli desain.

Langkah ketujuh, merupakan langkah penutup dari beberapa langkah yang telah dilalui peneliti. Peneliti menyempurnakan produk yang dikembangkan sesuai dengan angket yang telah dilakukan sebelumnya. Langkah ini sebagai revisi terakhir yang dilakukan peneliti, karena pada angket yang telah diberikan telah mencapai kualifikasi valid maka pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi lagi.

B. Analisis Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Media Roda Putar Materi Keragaman Suku Dan Budaya

Analisis tingkat kelayakan pada media roda putar telah divalidasi oleh beberapa ahli. Peneliti sudah melakukan perhitungan sesuai dengan ketentuan tingkat kevalidan menggunakan rumus yang telah disediakan. Hal ini untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang sudah dikembangkan.

1. Analisis Hasil Validasi Para Ahli
 - a. Validasi Ahli Materi/Isi

Media roda putar telah melalui perbaikan yang disarankan oleh ahli materi yaitu Bapak Galih Puji Mulyoto M.Pd dari hasil uji kelayakan pada tabel 4.3 mengenai kurva validasi materi mendapatkan presentase 86%. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut dikatakan layak untuk suatu pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli materi berupa soal berbasis HOTS ada yang perlu diperbaiki.

Berdasarkan saran diatas peneliti melakukan revisi kembali pada media roda putar. Hal ini berarti media sudah layak/valid tanpa revisi yang diperkuat dengan uji coba lapangan.

b. Validasi Ahli Desain

Uji coba ahli desain media dilakukan pada ahli desain yaitu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd dari hasil uji kelayakan mendapatkan prosentase 86%. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut sudah bisa dikatakan layak untuk suatu pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli desain yaitu warna media pembelajaran perlu dibenahi. Berdasarkan saran diatas peneliti melakukan revisi kembali pada media roda putar. Hal ini berarti media sudah layak/valid tanpa revisi.

c. Ahli Pembelajaran

Uji coba yang dilakukan pada guru kelas IV di MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung yaitu Ni'matul Masrurih S.Pd dari hasil uji kelayakan mendapatkan prosentase 94%. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut sudah bisa dikatakan layak untuk suatu pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu Berdasarkan saran diatas peneliti melakukan revisi kembali pada media roda putar. Hal ini berarti media sudah layak dan sangat baik tidak perlu revisi.

Hasil analisis kelayakan kepada validator dan praktisi media roda putar sudah layak untuk uji coba kepada peserta didik dan pada uji

coba tersebut peserta didik mampu menggunakan dan menerima media dengan baik seperti dokumentasi pada lampiran V. Hal ini karena media yang digunakan telah disesuaikan dengan teori Piaget bahwa anak usia SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Peneliti merancang media dengan pemberian waktu belajar yang tidak terlalu panjang dan diberi permainan sehingga siswa bisa fokus.

Presentase yang didapatkan disesuaikan dengan skala yang telah dipilih yaitu skala likert yang manan terdapat lima skor yaitu:

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan Produk
90% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
75% < skor ≤ 89%	Valid	Baik, tidak perlu ada revisi
65% < skor ≤ 74%	Cukup Valid	Cukup baik, perlu direvisi
55% < skor ≤ 64%	Kurang Valid	Kurang baik, perlu direvisi
<55	Tidak Valid	Sangat kurang baik, perlu direvisi semua

Hasil analisis kemenarikan media roda putar yang dipaparkan pada tabel 4.9 merupakan hasil angket kemenarikan yang telah diisi oleh siswa kelas 4 MI PSM Padangan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media roda putar yang telah dikembangkan memiliki prosentase kemenarikan sebesar 87,1%. Berdasarkan skor yang diperoleh maka media roda putar tersebut termasuk dalam kriteria menarik. Berikut pemaparan dari analisis kemenarikan media roda putar oleh siswa:

1. Menggunakan media roda putar mampu memudahkan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan presentase sebesar 88,5%

yang berarti siswa dapat dengan mudah memahami materi keragaman suku dan budaya.

2. Materi dan soal pada media roda putar mudah di pahami. Hal tersebut sesuai dengan presentase sebesar 85,7% yang berarti menggunakan media roda putar materi keragaman suku dan budaya mampu memudahkan siswa dalam belajar.
3. Gambar pada media roda putar menarik. Hal tersebut sesuai dengan presentase sebesar 80% yang berarti bahwa gambar pada media ini mampu menarik perhatian siswa.
4. Penjelasan dan soal pada media roda putar jelas. Hal tersebut sesuai dengan presentase 85,7% yang berarti bahwa penjelasan dan soal dapat dipahami dengan oleh siswa.
5. Warna yang digunakan dalam media roda putar menarik. Hal tersebut sesuai dengan presentase 88,5% yang berarti bahwa warna yang digunakan dalam media menarik siswa.
6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Hal tersebut sesuai dengan presentase 91,4% yang berarti bahwa warna yang digunakan dalam media menarik siswa.
7. Saya bersemangat dan tertarik menggunakan media roda putar. Hal tersebut sesuai dengan presentase 82,8% yang berarti bahwa media roda putar mampu membuat siswa tertarik dan bersemangat.

8. Buku petunjuk disajikan dengan menarik. Hal tersebut sesuai dengan presentase 85,7% yang berarti bahwa buku yang disajikan mampu menarik siswa.
9. Langkah-langkah terstruktur dengan jelas. Hal tersebut sesuai dengan presentase 85,7% yang berarti bahwa langkah-langkah yang disajikan telah terstruktur dengan jelas.
10. Saya cepat memahami materi menggunakan media roda putar. Hal tersebut sesuai dengan presentase 97,1% yang berarti bahwa siswa mampu memahami materi menggunakan media roda putar.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media roda putar menarik karena sesuai dengan karakteristik siswa MI/SD, diantaranya terdapat gambar yang menarik sesuai dengan materi keragaman suku dan budaya. Kemenarikan media roda putar mampu menstimulus siswa untuk memahami materi saat melakukan proses pembelajaran menggunakan media roda putar materi keragaman suku dan budaya.

Tingkat kemenarikan secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus yang telah dipilih oleh peneliti. Hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan siswa secara keseluruhan memperoleh presentase 87,1%.

Hasil analisis kemenarikan siswa yang diperoleh memiliki kriteria valid, baik tidak perlu direvisi. Kemenarikan media roda putar ini terdapat kelebihan media roda putar pada pengajaran yang menarik perhatian siswa, pengajaran lebih jelas dan mudah dipahami, dan metode pengajaran bervariasi.

C. Efektifitas Media Roda Putar Materi Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS

Pada pengujian efektifitas ini, peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan siswa. Hal yang penting dari dikembangkannya media roda putar materi keragaman suku dan budaya adalah untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Berpikir tingkat tinggi menurut Resnick adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Anderson dan Krathwoll memiliki proses rangkaian kompleksitas kognitif dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti⁴⁵:

- (1) Pengetahuan faktual, Pengetahuan faktual berisi elemen-elemen dasar yang harus diketahui para peserta didik jika mereka akan dikenalkan dengan suatu disiplin atau untuk memecahkan masalah apapun di dalamnya. Pengetahuan konseptual, Pengetahuan konseptual meliputi skema-skema, model-model mental, atau teori-teori eksplisit dan implisit dalam model - model psikologi kognitif yang berbeda.
- (2) Pengetahuan konseptual, Pengetahuan konseptual meliputi skema-skema, model-model mental, atau teori-teori eksplisit dan implisit dalam model - model psikologi kognitif yang berbeda.

⁴⁵ Yoki Ariyana dkk, *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. (kementerian pendidikan dan Kebudayaan:2018)

- (3) Pengetahuan prosedural, "pengetahuan mengenai bagaimana" melakukan sesuatu. Hal ini dapat berkisar dari melengkapi latihan-latihan yang cukup rutin hingga memecahkan masalah-masalah baru.
- (4) Pengetahuan metakognitif, Pengetahuan metakognitif adalah pengetahuan mengenai kesadaran secara umum sama halnya dengan kewaspadaan dan pengetahuan tentang kesadaran pribadi seseorang.

Proses uji coba sebelum menggunakan media rata-rata nilai siswa adalah 52,5. Sedangkan, setelah penggunaan media roda putar kepada tujuh siswa kelas IV MI PSM Padangan memiliki rata-rata nilai 88,5. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar mampu meningkatkan hasil belajar apabila dibandingkan dengan sebelum adanya media pembelajaran secara signifikan. Maka dapat dihasilkan *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai *pre test*.

Berdasarkan hasil *pre test* yang diperoleh siswa masih menunjukkan nilai yang kurang memuaskan. Kemudian, dilakukan uji coba produk dengan memberikan perlakuan kepada siswa berupa media roda putar materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil nilai *post test* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan *hasil pre test*, yakni dengan perbedaan rata-rata nilai sebesar 36%. Hasil analisis post test dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini diperoleh $t_{hitung} = 3,897$ dan $t_{tabel} = 1,943$. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa media roda putar mampu meningkatkan rata-rata nilai belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa mampu dikembangkan melalui media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya, hasil *post test* dari media roda putar yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan pendapat Benyamin S. Bloom hasil belajar merupakan perubahan perilaku dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari waktu ke waktu. Hal itulah yang dilakukan, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang memuaskan melalui penggunaan media roda putar. Hal itu mengungkapkan bahwa dibutuhkan media roda putar pada materi keragaman suku dan budaya, yang telah didesain dengan menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

Ukuran efektivitas pada penelitian ini adalah dilihat dari keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang disampaikan dan respon siswa terhadap pembelajaran yang telah diikuti. Menggunakan media roda putar hasil belajar meningkat hal ini karena media yang digunakan mendukung dalam pengembangan mata pelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media roda putar, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yaitu media roda putar materi keragaman suku dan budaya. Media ini dikembangkan berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan. Pada MI PSM Padangan belum tersedia media pembelajaran untuk materi keragaman suku dan budaya berbasis HOTS. Perkembangkan media berdasarkan langkah-langkah pengembangan media model Borg and Gall dengan menggunakan uji coba kelayakan yang dilakukan pada ahli isi/materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung. Materi dan desain media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar.
2. Hasil uji coba kelayakan media roda putar memiliki kualifikasi valid dan layak menjadi salah satu media berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar. Presentase kelayakan yang di dapatkan adalah 86% dari validasi ahli materi, 86% validasi ahli desain media, dan 94% validasi ahli pembelajaran. Presentase kemenarikan media dari siswa MI PSM Padangan Ngantru Tulungagung ini memperoleh presentase 87,1%.

3. Hasil uji coba penggunaan media roda putar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dan pengembangan dibagi menjadi dua yaitu, *pre test* dan *post test*. Analisis hasil *pre test* yang dilakukan oleh tujuh siswa MI PSM Padangan memiliki rata-rata 52,5 sedangkan, untuk hasil *post test* tujuh siswa tersebut mendapatkan rata-rata 88,5. Langkah selanjutnya yaitu menggunakan analisis uji t berpasangan (*paired sample t-test*) secara manual dengan hasil t_{hitung} memiliki nilai 3,897 dan t_{tabel} dengan nilai 1,943.. Hal tersebut dapat diketahui dari uji t berpasangan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil tersebut menyatakan bahwa media roda putar yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih kemampuan berpikir siswa.

B. Saran

Media roda putar dikembangkan untuk menunjang dan juga melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang telah dirancang secara menarik menggunakan media sebagai permainan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Adapun saran-saran untuk pengembangan media roda putar yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Universitas

Penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir. Berharap mampu menjadi referensi untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

2. Bagi sekolah

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai salah satu referensi bagi pihak sekolah. Pihak sekolah diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

3. Bagi guru

Bagi guru diharapkan mampu memotivasi dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Bagi siswa

Melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat, mampu berprestasi, dan memotivasi siswa untuk belajar dengan giat.

5. Bagi penulis

Penelitian dan pengembangan memberikan wawasan dan pengalaman di bidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

6. Bagi peneliti lebih lanjut

Bagi pengembangan lebih lanjut disarankan mampu mengembangkan materi yang berbeda dan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2014. *Penelitian Pendidikan metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Isnaini, Nurul. 2018. *The development of learning media based on roda putar game on mathematic subjects of solid figure material for 5th grade of SDN Purwanto 4 Malang*. Malang: UIN Malang.
- Istifarina, Noni. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)) Berbantu Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khairunnisa, Wardah. 2017. *Pengembangan media Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lindayanti. 2016. *Pengaruh model problem based learning berbantuan media roda putar terhadap keterampilan berfikir kritis dan sikap ilmiah siswa kelas XI pada materi sistem gerak SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nugroho, Arifin. 2019. *Higher Order Thinking Skill*. Jakarta: PT Gramedia.
- Nurillahi Al Arif, Rizki. 2018. *Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang*. Malang: Uin Malang.
- Novianti, Ria. 2008. *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: Educhild Vol. 4 No. 1 Tahun 2015.
- Rinawati. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gondang Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2015.
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Suska Press. 2008.
- Sadiman, Arif dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT rajagrafinda Persada.

- Sanaky, Hujair. 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, metode dan prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supranto, Johannes. 2016. *Statistik Teori & Aplikasi*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. 2003. *Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara.
- Widana, I Wayan. 2017. *Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta: Direktorat pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1:

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

Nomor : 2573 /Un.03.1/TL.00.1/10/2019
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

09 Oktober 2019

Kepada
Yth. Kepala MI PSM Padangan Tulungagung
di
Tulungagung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Elok Khoiril Muna Mabni Zain
NIM : 16140048
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020
Judul Proposal : **Pengembangan Media Roda Putar Berbasis HOTS pada Materi Keanekaragaman Suku dan Budaya Kelas IV di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung**

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.


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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


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

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran II:

**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM PESANTREN SABILIL MUTTAQIEN
(YPI PSM)
MADRASAH IBTIDAIYAH PSM PADANGAN**
STATUS : TERAKREDITASI - B
Alamat : Jln. Masjid Assalam Padangan - Ngantru - Tulungagung
Akte Notaris : No. 14-2014 NSM : 111235040048 Telp. 0355-336522
Official Website : mipsmpadangan1@gmail.com || mipsmpadangan.blogspot.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor 02/MIPSM/VI/2020

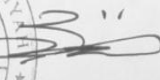
Kepala Madrasah Ibtidaiyah PSM Padangan Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung menerangkan bahwa :


Nama : Elok Khoirul Muna Mabni Zain
NIM : 16140048
Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar nama tersebut telah melakukan penelitian pada tanggal 22 Juli 2020 s/d 25 Juli 2020 di Madrasah Ibtidaiyah PSM Padangan Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung dengan judul Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis Hots Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung.

Demikian surat keterangan ini dibuat, dan dapat di pergunakan sebaik baiknya.

Tulungagung, 25 Juli 2020
Kepala MI/PSM Padangan


MOH. ROCHIMI, S.Pd.I
NIP. 197801032005011001












Lampiran III :

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Elok Khoirul Muna Mabni Zain
NIM : 16140048
Judul : Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Keragaman Suku Dan Budaya Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung
Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.Pd

No	Tanggal	Catatan Perbaikan	Paraf
1.	28-03-2020	Progres produk	
2.	04-04-2020	Konsultasi instrumen validasi ahli desain media	
3.	28-05-2020	Konsultasi instrumen validasi ahli materi/isi	
4.	22-06-2020	Konsultasi soal evaluasi berbasis HOTS	
5.	30-06-2020	Konsultasi terkait petunjuk penggunaan media	
6.	13-07-2020	Revisi buku petunjuk penggunaan media	
7.	06-08-2020	Bimbingan bab IV	
8.	12-08-2020	Bimbingan bab V	
9.	15-08-2020	Laporan skripsi keseluruhan dan ACC dosen pembimbing	

Malang, 15 Agustus 2020
Mengetahui
Dosen Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd
NIP. 19900423 201608012014

LAMPIRAN IV

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA RODA PUTAR MATA
PELAJARAN IPS KERAGAMAN SUKU DAN
BUDAYA UNTUK AHLI ISI**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda putar di kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli isi. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan, kesesuaian, dan pemanfaat materi indahnya keragaman buday negeriku sesuai dengan kompetensi dasar. Hasil yang didapat digunakan sebagai penyempurna media roda putar sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu validator ahli isi.

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP : 198803222018020114

Instansi : FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S2

Alamat : Jedong, Wagir, Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati soal HOTS yang telah disusun.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang tepat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian adalah sebagai berikut:

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

5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5
----	---	---

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum 2013 revisi 2017.				✓	
2.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti.				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.					✓
4.	Kesesuaian isi materi dengan indikator yang di kembangkan.				✓	
5.	Media pembelajaran roda putar sesuai dengan konsep materi keragaman suku dan budaya					✓
6.	Media pembelajaran roda putar dapat menambah wawasan pengetahuan dan wawasan siswa.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran roda putar sudah jelas dan mudah dipahami siswa.				✓	
8.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran roda putar tidak bermakna ganda.				✓	
9.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran media roda putar tidak mengandung nilai-nilai negatif.					✓
10.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran roda putar menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa.				✓	
Jumlah		43				

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Malang, 17 Juli 2020



Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 198803222018020114

FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Media : Roda Putar

Penyusun : Elok Khoirul Muna Mabni Zain

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda putar di kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Ahli desain media, dimohon untuk mengisi angket dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu validator ahli desain.

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M. Pd

NIP/NIDT : 19910919201802012143

Instansi : FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : S2 Teknologi Pembelajaran

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media roda putar yang telah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang tepat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Desain pada petak-petak sesuai dengan isi materi di dalamnya					√

2.	Tampilan media roda putar menarik dan sesuai dengan subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”				√	
3.	Ukuran icon tarian adat rumah adat, pakaian adat, dan alat musik pada media roda putar sudah tepat.				√	
4.	Warna pada setiap petak pada media roda putar menarik.				√	
5.	Gambar-gambar pendukung yang terdapat pada media roda putar dapat menarik belajar siswa.					√
6.	Jenis font pada media roda putar ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV.				√	
7.	Ukuran font pada media roda putar ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV.				√	
8.	Desain atau tampilan gambar pada media roda putar ini tepat dan menarik belajar siswa kelas IV.				√	
9.	Alur media roda putar mudah dipahami siswa kelas IV.					√
10.	Ukuran panjang dan lebar roda putar ini tepat				√	
Jumlah						43

D. Lembr Kritik dan Saran

1. Kritik

Alangkah baiknya warna hitma pada roda putar diganti dengan warna yg lebih cerah, ex: merah, atau hijau
 Karena roda putar akan lebih menarik 😊

2. Saran

Malang, 5 April 2020



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
 NIDT.19910919201802012143

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA RODA PUTAR MATA PELAJARAN
IPS KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA UNTUK AHLI
PEMBELAJARAN**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran roda putar di kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu media penunjang dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan, kesesuaian, dan pemanfaat materi indahnya keragaman suku dan budaya sesuai dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hasil yang didapat digunakan sebagai penyempurna media roda putar sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu validator ahli pembelajaran.

NIP :
Instansi : MI PSM Padangan
Pendidikan : S1
Alamat : Jl. MT Haryono Gang 3 Bago Tulungaagung

E. Petunjuk Pengisian Angket

4. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media, materi, dan soal berbasis HOTS yang telah disusun.
5. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang tepat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
6. Keterangan skor dan kriteria penelitian adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

F. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Butir Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Media roda putar membantu anda dalam melatih siswa untuk memahami soal berbasis HOTS.					V

2.	Relevansu media roda putar dengan pembelajaran yang menarik.					V
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan soal berbasis HOTS.				v	
4.	Kejelasan materi dan gambar pada media roda putar.				v	
5.	Kegiatan permainan media roda putar menarik dan sesuai dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.					V
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media roda putar dan buku petunjuk.				v	
7.	Ketepatan ukuran dan jenis kertas pada soal berbasis HOTS.					V
8.	Media pembelajaran mudah dioperasikan.					V
9.	Media roda putar dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif di kelas.					V
10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi ilmu pengetahuan sosial.					V
Jumlah						

G. Lembar Kritik dan Saran

3. Kritik

kelebihannya sangat menarik perhatian anak-anak dan lebih memberikan semangat anak-anak untuk belajar, untuk kekurangannya guru harus lebih banyak memiliki waktu luang untuk menerapkan metode tersebut.

4. Saran



Tulungagung, 18 Juli 2020



N. ... Pd



**CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MATA PELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR PADA MATA PELAJARAN
IPS KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA BERBASIS HOTS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 DI MI PSM
PADANGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Nama : Ni'matul Masruroh, S.Pd
 NIP :
 Tempat / Tanggal Lahir : Tulungagung, 29 Oktober 1987
 Alamat Rumah : Jl MT Haryono Gang 3 No 41 Bago Tulungagung
 Email : nimatul_masruroh@yahoo.com

Riwayat Pendidikan Formal

No.	Tingkat Pendidikan	Instansi Pendidikan	Tahun Lulus
1	SD/MI	MI PSM Padangan	2000
2	SLTP	MTsN 1 Tulungagung	2003
3	SMA	MAN 2 Kota Kediri	2006
4	D1	Wearnes Education Center	2007
5	S1	Universitas Negeri Malang	2011
6			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

No.	Lembaga	Jabatan	Tahun
1	SMKN 4 Negeri Malang	Guru	2010
2	MI PSM Padangan	Guru	
3			

Karya Tulis

No.	Lembaga	Jabatan	Tahun
1			
2			
3			

Tulungagung, 18 Juli 2020


 Ni'matul Masruroh, S.Pd

KARTU SOAL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV/2
Guru Mapel : Nikmatul Masrurroh, S.Pd

Soal:

1.



Perhatikan gambar diatas!

Dono dan Leni menggunakan salah satu pakaian adat dari Indonesia. Keduanya memakai pakaian adat yang berasal dari Propinsi Bali. Dono memakai penutup kepala yang terbuat dari kain batik. Penutup kepala yang digunakan Dono biasa disebut ...

2.



Gambar A



Gambar B

Perhatikan gambar diatas!

Pada gambar A menunjukkan penutup kepala pada pria tidak dihiasi oleh bunga. Pada gambar B menunjukkan penutup kepala pada pria dilengkapi dengan bunga. Kedua gambar tersebut memiliki perbedaan.

Jenis bunga yang digunakan untuk melengkapi pakaian adat tersebut adalah ...

3. Dewi, Fika, dan Rafa baru saja melakukan studi wisata ke Kuta Selatan yang terletak di Pulau Bali. Pulau ini memiliki beberapa keunikan tersendiri. Pada saat mereka melakukan perjalanan kesana terdapat upacara adat. Mereka melihat salah satu pertunjukan yang ada di upacara adat tersebut. Tarian ini tidak diiringi alat musik apapun kecuali teriakan dari penarinya sendiri. Tarian yang dilihat oleh Dewi, Fika, dan Rafa merupakan ...

4. Pertunjukan dalam tarian diatas dilengkapi properti yang melambangkan atraksi sakral dan terkesan mistis. Properti yang digunakan ini sesuai dengan nama tariannya. Properti yang digunakan dalam pertunjukan adalah ...



Gambar diatas merupakan rumah yang dimiliki oleh Rahna. Rumah Rahna memiliki banyak keunikan. Salah satunya adalah atap yang berbentuk runcing memiliki fungsi tersendiri. Mengapa pada bagian atap rumah tersebut dibuat runcing?

6. Kaka, Fifi, dan Lana melakukan studi wisata ke salah satu museum berada. Di museum tersebut terdapat gambar keragaman budaya yang berada di Indonesia. Pihak sekolah memberikan waktu untuk mempelajari beberapa rumah adat yang ada di Indonesia. Bu Guru memperkenalkan rumah adat yang ada di beberapa daerah.

Melalui bacaan diatas ciri-ciri tempat tinggal Rahna berada di daerah ...

7. Vito dan Dhea sedang memakai pakaian adat dari daerahnya. Setiap tanggal 21 April sekolah mereka mengadakan upacara peringatan. Pakaian adat tersebut mereka gunakan untuk memperingati hari kartini. Pakaian adat yang mereka gunakan memiliki keunikan menggunakan kaos bergaris merah dan putih yang dikenakan Vito. Sedangkan, Dhea menggunakan kebaya dan jarik. Keunikan pakaian adat diatas menunjukkan salah satu pakaian adat yang berasal dari daerah ...



Perhatikan gambar diatas!

Kafi dan Nafiah memakai salah satu pakaian adat Indonesia. Pakaian adat tersebut berasal dari Jawa Timur. Kafi dan Nafiah mengenyakannya ketika upacara peringatan yang diadakan di sekolah mereka. Nama dari pakaian adat yang digunakan oleh Kafi dan Nafiah adalah ...

9. Pada suatu hari Sila mengenakan kerudung yang terbuat dari selendang. Baju yang ia pakai berwarna sangat mencolok yaitu merah. Bawahan yang digunakan terbuat dari kain batik yang berwarna cerah sesuai baju dan

kerudung. Warna antara kerudung dan baju tidak diselaraskan agar terlihat mencolok. Pakaian yang Sila kenakan merupakan salah satu pakaian adat yang berasal dari ...

10.



Perhatikan gambar diatas!

Vivo dan Dini memakai salah satu pakaian adat Indonesia. Pakaian adat tersebut berasal dari DKI Jakarta. Vivo dan Dini mengenyakannya ketika upacara peringatan yang diadakan di sekolah mereka. Nama dari pakaian adat yang digunakan oleh Vivo dan Dini adalah Nama pakaian adat yang Sila kenakan adalah ...

11. Tarian ini merupakan tarian adat yang berasal dari Aceh. Tarian ini selalu ditampilkan pada saat pertunjukan. Tarian ini sudah terkenal hingga kancah internasional. Salah satu keunikan dari tari saman adalah karena kerumitan gayanya yang mempromosikan kebudayaan aceh. Gaya gerak yang menjadi unsur dalam tari saman adalah ...

12.



Gambar A



Gambar B

Perhatiakan gambar diatas!

Pada gambar A merupakan tarian adat yang berasal dari Bali. Pada gambar B merupakan tarian tarian yang berasal dari Aceh. Kedua gambar tersebut memiliki perbedaan salah satunya terdapat pada jumlah penarinya. Penari pada tarian saman biasa dimainkan oleh ... orang.

13.



Perhatikan gambar diatas!

Tarian ini memiliki beberapa keunikan. Salah satunya yaitu menggunakan media utama piring. Memiliki lagu khas yang digunakan untuk mengiringinya. Berasal dari manakah tarian adat ini ...

14. Salah satu keunikan tari piring adalah menggunakan media utama piring. Piring diletakkan diatas telapak tangan. Para penari menari dengan cara

menggerakkan tangannya dan diayun-ayunkan. Memiliki lagu khas yang biasa dinyanyikan. Fungsi dari media piring tersebut adalah ...

15. Budaya Indonesia sangat beragam. Terdapat ceng-ceng, sasando, dan gendang yang memiliki keunikan masing-masing. Kegunaannya sebagai pengiring ketika pertunjukkan. Ceng-ceng, sasando, dan gendang merupakan nama dari jenis kebudayaan ...



Perhatikan gambar diatas!

Rumah tersebut merupakan salah satu rumah adat yang ada di Indonesia. Rumah tersebut dinamakan dengan rumah honai. Rumah tersebut terbuat dari kayu. Rumah honai dibangun dengan luas 10x10 meter tanpa jendela. Hal tersebut bertujuan untuk ...

17. Dila memiliki bentuk rumah yang sangat unik. Bentuk dindingnya membulat dan atapnya berbentuk kerucut ditutupi oleh ilalang. Rumah tersebut tidak memiliki jendela. Dila biasa menyebutnya dengan rumah honai. Rumah Bila berasal dari provinsi ...



Indonesia memiliki keragaman budaya. Diantaranya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian adat dan alat musik tradisional. Fika berasal yang memiliki rumah adat Sao Ata Mosa Laikatana, pakaian adat rote, tari perang, dan alat musik sasando. Gambar diatas merupakan alat musik tradisional berasal ...

19. Alat musik tradisional ini memiliki bentuk yang unik. Alat musik ini biasa dimainkan dengan cara dipetik. Namanya diambil dari bahasa Rote. Memiliki lengkungan setengah bundar yang terbuat dari daun lontar. Fungsi dari lengkungan tersebut adalah sebagai ...

20. Kafi melakukan perjalanan pariwisata ke salah satu daerah yang berada di Banten. Ia melihat rumah adat yang dibangun kokoh. Rumah tersebut biasa disebut dengan rumah Badui. Rumah ini memiliki keunikan pondasi yang digunakan berasal dari batu. Tujuan dari penyangga tersebut adalah ...



Gambar A

Fafa memiliki beberapa koleksi foto rumah adat yang ada di Indonesia. Fafa mau mencari rumah adat yang berasal dari Banten. Orang-orang biasa menyebutnya rumah adat Badui. Rumah memiliki keunikan tersendiri. Manakah gambar di atas yang merupakan rumah adat Banten ...

Gambar B

22. Bangsa Indonesia disebut masyarakat yang beragam. Salah satunya adalah keragaman budaya. Hal ini tercermin dari semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Keragaman budaya yang ada di Provinsi Banten salah satunya adalah alat musik tradisional gendang. Alat musik gendang yang menghasilkan nada tinggi terbuat dari kulit ...
23. Alat musik tradisional ini berasal dari daerah Bali. Orang Bali biasa menyebutnya Ceng-ceng. Ceng-ceng memiliki bentuk seperti kura-kura. Berdasarkan kebudayaan Bali kura-kura memiliki arti tersendiri. Makna dari kura-kura menurut kebudayaan Bali adalah ...
24. Farhan memiliki alat musik dari Bali. Biasa disebut dengan ceng-ceng. Ceng-ceng terbuat dari kayu nangka dan tembaga. Pada bagian atas terdapat tali yang berwarna merah. Ceng-ceng dimainkan dengan cara ...
25. Tiap-tiap daerah memiliki alat musik tradisional. Alat musik biasa digunakan untuk mengiringi tarian dalam upacara adat. Firman berasal dari Sumatera Barat. Nama alat musik dari daerah Fiman disebut ...
- 26.



Perhatikan gambar di atas!

Ketika ada pertunjukan Lafi memainkan alat musik di atas. Alat musik di atas biasa disebut dengan salung. Cara memainkannya dengan cara ditiup. Alat musik di atas berasal dari ...

27. Kebiasaan masyarakat Indonesia beranekaragam. Perilaku tersebut ditandai dengan adanya tata budaya baru. Pada kehidupan masyarakat di perkotaan budaya gotong royong semakin berkurang. Kebiasaan yang dilakukan oleh kelompok masyarakat suatu daerah disebut ... Adat istiadat
28. Fica adalah siswa anak kelas empat MI PSM Padangan. Ia berasal dari Bali. Ketika melihat pertunjukan tari Serimpi di sekolah, Fica merasa senang. Fica mengucapkan selamat kepada teman-temannya. Cerita tersebut menunjukkan sikap Fica ... menghargai
29. Sita mempunyai gambar lambang negara Indonesia yaitu burung garuda. Pada pita yang dicengkeramnya terdapat tulisan Bhinneka Tunggal Ika.

Tulisan tersebut ditetapkan sebagai semboyan bangsa Indonesia. Diambil dari mana semboyan tersebut ...

30. Indonesia mempunyai berbagai macam tarian tradisional. Bila adalah siswiah kelas IV yang berasal dari Jawa Timur. Ia sering mengikuti pertunjukan di sekolahnya. Pada pertunjukan tersebut nama tarian Bila adalah ...



Gambar diatas menunjukkan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia. Indonesia mempunyai banyak kebudayaan. Kebudayaan mencerminkan kepribadian suatu bangsa. Gambar diatas merupakan salah satu kebudayaan yang berasal dari ...

32. Budaya setiap suku bangsa itu disebut *budaya daerah*. Budaya daerah itulah yang merupakan sumber dari budaya nasional. Siska berasal dari Bali. Nama dari pakaian adat Bali adalah ...



Tisa, Dafa, dan Hani melakukan karyawisata ke Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Mereka melihat berbagai bentuk tiruan rumah adat. Tiap-tiap daerah mempunyai rumah adat yang beranekaragam. Gambar rumah adat diatas berasal dari ...

34. Zia dan Fia berasal dari daerah berbeda. Masing-masing memiliki kebudayaan yang berbeda. Setiap hari mereka bergaul dan tidak membedakan. Sikap yang dilakukan Zia dan Fia merupakan ...
35. Indonesia mempunyai wilayah yang luas dan didiami oleh berbagai suku. Hal ini yang menyebabkan Indonesia mempunyai keanekaragaman kebudayaan. Sebagai manusia kita tidak dapat hidup sendiri melainkan ...

Nama :

No. Absen :

Soal Pre test

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Pada rumah adat Baduy dibangun tanpa jendela hal tersebut disebabkan oleh ...
2. Rumah adat Baduy menggunakan penyangga batu sebagai pondasi, apa tujuan dari hal tersebut ...
3. Keunikan rumah gadang salah satunya adalah atapnya dibuat runcing. Fungsi dari atap tersebut adalah ...
4. Mengapa rumah gadang disebut juga sebagai rumah gonjong ...
5. Rumah honai dibangun dengan luas sekitar 10x10 meter dan tidak memiliki jendela. Salah satu tujuan dari bangunan tersebut adalah ...
6. Salah satu keunikan rumah honai adalah bagian dalam rumahnya disiapkan tempat untuk menyalakan api unggun. Hal tersebut digunakan untuk ...
7. Salah satu tarian adat Indonesia yang sangat terkenal di Aceh dengan keunikan bergerak serentak tanpa alat musik pengiring. Tarian tersebut adalah ...
8. Dalam sebuah pertunjukan tari saman tidak menggunakan alat musik sebagai pengiring. Lalu, dari mana lirik musik itu berasal ...
9. Salah satu tarian yang berasal dari Bali. Memiliki keunikan musik murni berasal dari suara mulut disebut ...
10. Dalam tari kecak ada beberapa properti yang digunakan, salah satunya adalah topeng yang digunakan oleh ...
11. Pada tari piring media utama yang digunakan adalah piring. Jenis piring yang digunakan terbuat dari ...
12. Salah satu keunikan tari piring adalah menggunakan media utama piring. Fungsi dari media piring tersebut adalah ... Lampiran

Lampiran VI

Nama : Arjela Aura Putri
No. Absen : 5

Soal Pre test

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Pada rumah adat Baduy dibangun tanpa jendela hal tersebut disebabkan oleh *Agar Angin tidak masuk kedalam*
2. Rumah adat Baduy menggunakan penyangga batu sebagai pondasi, apa tujuan dari hal tersebut *biar kuat*
3. Keunikan rumah gadang salah satunya adalah atapnya dibuat runcing. Fungsi dari atap tersebut adalah *biar tidak kehujaran*
4. Mengapa rumah gadang disebut juga sebagai rumah gonjong *karna oval*
5. Rumah honai dibangun dengan luas sekitar 10x10 meter dan tidak memiliki jendela. Salah satu tujuan dari bangunan tersebut adalah *agar udara masuk*
6. Salah satu keunikan rumah honai adalah bagian dalam rumahnya disiapkan tempat untuk menyalakan api unggun. Hal tersebut digunakan untuk *tari saman*
7. Salah satu tarian adat Indonesia yang sangat terkenal di Aceh dengan keunikan bergerak serentak tanpa alat musik pengiring. Tarian tersebut adalah *tari kecak*
8. Dalam sebuah pertunjukan tari saman tidak menggunakan alat musik sebagai pengiring. Lalu, dari mana lirik musik itu berasal *mulut*
9. Salah satu tarian yang berasal dari Bali. Memiliki keunikan musik murni berasal dari suara mulut disebut *tari becak*
10. Dalam tari kecak ada beberapa properti yang digunakan, salah satunya adalah topeng yang digunakan oleh *penonton*
11. Pada tari piring media utama yang digunakan adalah piring. Jenis piring yang digunakan terbuat dari *tanah*
12. Salah satu keunikan tari piring adalah menggunakan media utama piring. Fungsi dari media piring tersebut adalah *bersukur*

48

1

Nama : AZKA EL ROY

No. Absen : TUJUH 7

LEMBAR JAWABAN SISWA POST TEST

NO.	JAWABAN	SKOR	SKOR TOTAL
10	cabang none	8	96 + 4 = 100
13	pipiring sumatra barat	8	
7.	Jawa Timur	8	
24	saluang/salung	8	
5	untuk menaham gempa	8	
3	Tari kecaik	8	
6	sumatra barat	8	
1	Payas agung	8	
2	bunga kambaja	8	
11	Tangan dan dada	8	
20	agar berdiri kokok	8	
17	nusa Tenggara Timur	8	

Lampiran VII



Persiapan masuk kelas bersama guru mata pelajaran



Pelaksanaan *Pre-test*



Penggunaan media



Penggunaan media



Foto bersama guru mata pelajaran

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Data Pribadi

Nama Lengkap : Elok Khoirul Muna Mabni Zain
Tempat Tanggal Lahir: Tulungagung, 15 Juli 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Dsn. Kepuhgembol - Ds. Padangan - Kec. Ngantru
Kab. Tulungagung
Telepon : 085646617805
Email : elokkhoirulmuna@gmail.com

D. Riwayat Pendidikan Formal

1. 2002-2004 : RA PSM Padangan
2. 2004-2010 : MI PSM Padangan
3. 2010-2013 : MTSN Kunir - Wonodadi - Blitar
4. 2013-2016 : MAN 3 Kota Kediri
5. 2016-sekarang : S-1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Malang

