

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL FIELDTRIP* (VFT)  
PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KELAS IV**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**Dewi Khusniatul Vatyca**

**NIM : 17140061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2021**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL FIELDTRIP* (VFT) PADA  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

**Dewi Khusniatul Vatyca**

**NIM. 17140061**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**November, 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL FIELDTRIP (VFT) PADA**  
**PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV**  
**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dewi Khusniatul Vatyca**

**NIM. 17140061**

**Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan**

**Oleh Dosen Pembimbing**



**Galih Puji Mulyoto, M.Pd**

**NIP. 19880322201802011146**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**Bintoro Widodo, M. Kes**

**NIP. 197604052008011018**

## HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL FIELDTRIP (VFT) PADA  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV

### SKRIPSI

Disusun oleh Dewi Khusniatul Vatyca (17140061)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 November 2021 dan  
dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Ujian

Ketua Sidang  
Dian Eka Aprilia Ningrum, M. Pd  
NIP .199104192018020121

Sekretaris Sidang  
Galih Puji Mulyoto, M. Pd  
NIP.19880322201802011146

Penguji Utama  
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M. Pd  
NIP.197505312003122003

Pembimbing  
Galih Puji Mulyoto, M. Pd  
NIP.19880322201802011146

#### Tanda Tangan

:  \_\_\_\_\_

:  \_\_\_\_\_

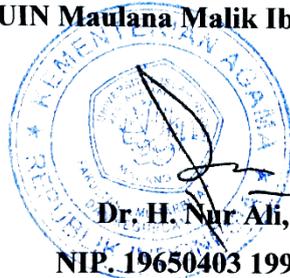
:  \_\_\_\_\_

:  \_\_\_\_\_

**Mengesahkan,**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Dr. H. Nur Ali, M. Pd**

**NIP. 19650403 199803 1 002**

## **HALAMAN PESEMBAHAN**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat serta salam saya haturkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Karya ini saya persembahkan kepada:

### **Kedua orang tua saya**

Bapak Toto Suratno dan Ibu Anik Maslikhah atas kasih sayang dan ridhonya serta yang tidak pernah lelah mendoakan dan mengingatkan saya untuk bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu semangat mengejar cita-cita.

### **Saudara saya**

Adik Hendriansyah Ricky Samudra yang selalu menemani, memberikan dukungan dan semangat untuk mempelajari sesuatu dimanapun kami berada.

### **Kakek dan Nenek saya**

Bapak Ngatiman (Alm) dan Ibu Kisiyah serta

Bapak Kasiyan (Alm) dan Ibu Lin Sujinah.

### **Dosen Pembimbing**

Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. yang telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dengan penuh ketulusan, kesabaran dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

**MOTTO**

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka ia akan berhasil.”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyiroh:5)

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

Hal : Skripsi Dewi Khusniatul Vatyca

Malang, 29 Oktober 2021

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (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 : Dewi Khusniatul Vatyca

NIM : 17140061

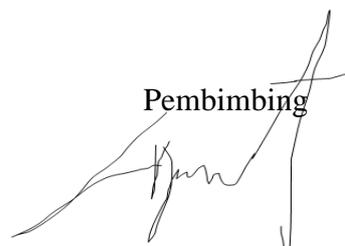
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Virtual fieldtrip* (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV

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

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

NIP.19880322201802011146

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

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

Malang, 29 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



Dewi Khusniatul Vatya

NIM. 17140061

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Virtual fieldtrip (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV” dengan lancar. Shalawat serta salam saya ucapkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Rasul yang membawa umat Islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, bantuan, motivasi, dorongan dan masukan dari berbagai pihak. Tak lupa penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam penyusunan skripsi ini baik dalam bahasa maupun teknik penulisan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah sabar dan tegas membimbing serta mengingatkan agar tiap semester mengalami peningkatan.
5. Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing saya, memberi arahan, kritikan dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang dibagikan kepada penulis dan staf Jurusan PGMI khususnya kepada Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I dan Ibu Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd. atas arahannya kepada saya dan teman-teman untuk memenuhi syarat kelulusan.
7. Kedua orang tua saya Ayah Toto Suratno dan Ibu Anik Maslikah yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang dan ridhonya akan kesuksesan dalam menuntut ilmu. Serta adikku tersayang Hendriansyah Ricky Samudra yang telah membantu dan menemani selama proses penelitian.
8. Kepala SDN Segaran 2 Kab.Malang Bapak Drs. Tukiman dan Ibu Dwi Rningsih, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah memberikan izin dan ilmunya selama proses penelitian.
9. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd selaku validator ahli materi dan Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator ahli media yang memberikan saran mengenai produk pengembangan berupa media interaktif saya.

10. Sahabat-sahabatku (Rima, Agung, Dayang, Sahrul, Hadi, Salma, Nila, Iqbal, Isna, Devi, Tazkiya, Veril) yang selalu ada di saat senang maupun susah serta yang telah membantu dari awal perkuliahan sampai sekarang.
11. Seluruh Keluarga Besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2017 atas ilmu dan kebersamaannya yang tak terlupakan selama empat tahun di bangku perkuliahan.
12. Teman-teman mabna Ummu Salamah kamar 41, penghuni kontrakan gajayana, HMJ PGMI, PMII “Kawah Chondrodimuko” yang telah berbagi ilmu dan pengalaman yang berharga di luar kegiatan akademik.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Karena mengenal kalian penulis belajar banyak hal mulai dari cerita senang dan sedih, saya ucapkan terima kasih banyak.

Jauh dari kesempurnaan, penulis sangat menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini menjadi khazanah pengetahuan baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Malang, 13 Oktober 2021

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

### A. Huruf

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

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

### C. Vokal Diftong

أو = aw
أي = ay
أُؤ = û
أُئ = î

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PESEMBAHAN .....	iv
MOTO.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	x
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
المخلص.....	viii
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Asumsi Peneliti .....	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	11
G. Spesifikasi Produk .....	12
H. Originalitas Penelitian .....	12
I. Definisi Operasional.....	18
J. Sistematika Pembahasan .....	18

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	20
1. Media Pembelajaran .....	20
2. <i>Virtual fieldtrip</i> .....	22
3. Konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	23
B. Kerangka Berpikir.....	31

## BAB III

### METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur pengembangan .....	33
D. Uji Coba Produk.....	37
E. Jenis Data .....	39
F. Instrument pengumpulan data.....	39
G. Analisis data .....	40

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan.....	43
B. Pengujian Kevalidan Media Pembelajaran <i>Virtual Fieldtrip</i> .....	60
C. Pengujian Kemeneraikan Media Pembelajara <i>Virtual Fieldtrip</i> .....	64

## BAB V

### PEMBAHASAN

A. Pembahasan Hasil Media Video Virtual Field Trip pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	70
B. Kevalidan Media Pembelajaran <i>Virtual Fieldtrip</i> .....	72
C. Kemeneraikan Media Pembelajara <i>Virtual Fieldtrip</i> .....	74

## BAB VI

### PENUTUP

A. KESIMPULAN .....	76
B. SARAN .....	78

DAFTAR PUSTAKA .....	79
----------------------	----

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	15
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar .....	27
Tabel 3.1 Tabel Kriteria Kevalidan.....	41
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	31
Gambar 3.1 Skema Prosedur Pengembangan ADDIE .....	34
Gambar 4.1 Opening .....	51
Gambar 4.2 Lokasi Pengambilan Video .....	51
Gambar 4.3 Materi Suku Minang.....	52
Gambar 4.4 Materi Suku Lampung.....	53
Gambar 4.5 Materi Suku Batak.....	54
Gambar 4.6 Materi Suku Dayak.....	54
Gambar 4.7 Materi Suku Bali .....	55
Gambar 4.8 Materi Suku Betawi.....	56
Gambar 4.9 Materi Suku Banjar .....	56
Gambar 4.10 Materi Suku Mandar.....	57
Gambar 4.11 Materi Suku Aceh.....	58
Gambar 4.12 Materi Suku Asmat.....	58
Gambar 4.13 Penutup.....	59
Gambar 4.14 Profil Pengembang.....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 2 Surat Balasan .....	82
Lampiran 3 Surat Validator.....	83
Lampiran 4 Surat Validator.....	84
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	85
Lampiran 6 Hasil Validasi .....	90
Lampiran 7 Angket .....	100
Lampiran 8 Soal Evaluasi .....	102
Lampiran 9 Tabel-Tabel.....	111
Lampiran 10 Hasil Observasi.....	117
Lampiran 11 Hasil Wawancara.....	121
Lampiran 12 Dokumentasi.....	122
Lampiran 13 Identitas SDN Segaran 2.....	123
Lampiran 14 Biodata Mahasiswa.....	124

## ABSTRAK

Vatyca, Dewi Khusniatul. 2021. *Pengembangan Media Virtual fieldtrip (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

---

Media Pembelajaran memiliki peran penting dalam suatu proses pembelajaran. Dengan dikembangkannya media *Virtual fieldtrip* diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran serta memberikan kesempatan yang lebih dengan memungkinkan melakukan pengamatan tanpa harus berada di tempat sebenarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media, tingkat kevalidan dan kemenarikan media *Virtual fieldtrip*.

Jenis Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*). Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang dan 20 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah media *Virtual Fieldtrip* (VFT) pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV. Pada tahap validasi media, hasil validasi dari ahli materi sebesar sebesar 83%, kemudian dari ahli media senilai 84%, dan dari hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 87%, maka dapat disimpulkan bahwa media masuk kedalam kategori valid dan layak digunakan. Media *Virtual Fieldtrip* juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik dilihat dari hasil angket respon siswa yang memperoleh skor 93,3 %. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Virtual Fieldtrip* layak dan menarik bagi siswa

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Virtual Fieldtrip*, Ilmu Pengetahuan Sosial.

## ABSTRACT

Vatyca, Dewi Khusniatul. 2021. *Virtual Fieldtrip Media (VFT) Development in Social Studies Learning to Increase IV Grade Students*. Thesis, *Madrasah Ibtidaiyah* Teacher Education Department, Faculty of Tarbiyah dan Teaching Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor, Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

---

Learning Media has an important role in the learning process. With the development of virtual fieldtrip media, hopefully, the quality of learning can be increased and it would be possible to research without being in the real place. An eye-catching media design is also expected to increase students' learning motivation. The purpose of this study is to determine the procedure of media development, the validation level, the appeal of media, and the influence of virtual fieldtrip media in increasing students' learning motivation.

This study employs Research and Development with adapting ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate) development model. The subjects for this study are 20 IV grade students from SDN Segaran 2 Kabupaten Malang and 20 IV grade. The data is collected by using questionnaires, observation, and interviews. The data is analyzed using quantitative and qualitative techniques.

The result of this study is Virtual Fieldtrip media (VFT) in the learning of social studies to increase IV grade students' learning motivation. In the media validation stage, the result of validation from a subject-matter expert is 83%, and then from a media expert is 84%, while a validation result from a learning expert is 87%. It can be concluded that media is included in the valid category and is worth to be used. Virtual Fieldtrip media is also categorized as an interesting media that is fascinating based on the result of students questionnaire, it gains 93,3% score. In conclusion, Virtual Fieldtrip media can increase students' learning motivation.

**Keywords:** Development, Learning Media, Virtual Fieldtrip, Social studies

## المخلص

الفاتيحا، ديوي حسنية. 2021. تطوير وسيلة *Virtual fieldtrip (VFT)* في تعلم علم الاجتماع لترقية الدافع التعليمي لتلاميذ الصف الرابع. البحث الجامعي، قسم إعداد معلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف، جاليه بوجي موليو تو الماجستير.

الوسيلة التعليمية لها دور مهم في عملية التعلم. بتطور وسيلة *Virtual fieldtrip*، يرجى أن يقدر على ترقية جودة التعلم وتوفير المزيد من الفرص من خلال إجراء الملاحظة دون الحضور في المكان الفعلي. كذلك يرجى تصميم الوسيلة الجذاب أن يرقى الدافع التعليمي لدى التلاميذ. الأهداف من هذا البحث هي لمعرفة عملية تطوير الوسيلة ودرجة التصديق وجاذبية الوسيلة وتأثير وسيلة *Virtual fieldtrip* في ترقية الدافع التعليمي لدى التلاميذ.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير من خلال تكييف منهج تطوير *ADDIE* (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كانت وحدة هذا البحث 20 طالباً في الصف الرابع من مدرسة الابتدائية الحكومية الثانية سيجاران محافظة مالانج و 20 طالباً في الصف الرابع من مدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة سيجاران محافظة مالانج. أسلوب جمع البيانات باستخدام الاستبانة والملاحظة والمقابلة. تحلل البيانات باستخدام أسلوب التحليل الكمي والكيفي.

نتائج هذا البحث هي وسيلة *Virtual fieldtrip (VFT)* في تعلم العلوم الاجتماعية لترقية الدافع التعليمي لتلاميذ الصف الرابع. في مرحلة تصديق الوسيلة، بلغت نتائج التصديق من خبير المادة 83٪، ثم من خبير الوسيلة 84٪، ومن خبير التعليم 87٪، يمكن الاستنتاج أن الوسيلة صالحة ولانقة للاستخدام. تصنف وسيلة *Virtual fieldtrip (VFT)* أيضاً على أنها وسيلة جذابة تظهر من نتائج استبيانات إجابات التلاميذ الذين حصلوا على درجة 93.3٪. كانت نتائج الدافع التعليمي لتلاميذ الصف الرابع من مدرسة الابتدائية الحكومية الثانية سيجاران كالمجموعة التجريبية تحصل على درجة أعلى وهي 70.3٪، أما نتائج صف الرابع من مدرسة الابتدائية الحكومية الثالثة سيجاران كالمجموعة الضابطة 57.6٪. لذلك يمكن استنتاج أن وسيلة *Virtual fieldtrip (VFT)* تستطيع أن ترقى الدافع التعليمي لدى التلاميذ.

**الكلمات المفتاحية:** التطوير، الوسيلة التعليمية، *Virtual Fieldtrip*، علم الاجتماع، الدافع التعليمي

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Wabah Covid-19 telah menjangkit seluruh dunia data dari WHO (World Health Organization) jumlah korban mencapai 74,248,878 kasus sedangkan data kematian akibat virus ini mencapai 1,649,480 di dunia. Sedangkan di Indonesia jumlah kasus menembus angka 636.154, angka tersebut akan terus bertambah seiring penyebaran virus ini masih belum bisa dikendalikan<sup>1</sup>.

Wabah covid-19 telah memberikan dampak bagi seluruh bagi kehidupan, dampak ini tidak hanya dirasakan pada sektor perekonomian, tapi juga merambah dalam sektor pendidikan. Sehingga, memberikan tantangan untuk dunia pendidikan saat ini. Wabah Covid-19 ini juga menimbulkan dampak di bidang sosial, terutama pada kehidupan anak-anak. Dampak ini dapat dirasakan dan akan melekat pada memori anak-anak dan menimbulkan dampak jangka pendek dan dampak panjang bagi kehidupan anak terutama masa depannya<sup>2</sup>.

Dampak Covid-19 terutama pada bidang pendidikan yaitu menimbulkan beberapa hambatan pada proses pembelajaran. Hambatan yang pertama terjadinya komplain orangtua terhadap pihak sekolah yang dimana pembelajaran daring kurang menguntungkan siswa, karena siswa tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan guru dan bersosialisasi dengan temannya.

---

<sup>1</sup>"Kasus Covid 19," diakses 17 Desember 2020,  
<https://news.google.com/covid19/map?hl=id&gl=ID&ceid=ID%3Aid>.

<sup>2</sup>UNICEF, "Covid 19 dan Anak-anak di Indonesia Agenda Tindakan Untuk mengatasi Tantangan Sosial Ekonomi," 13 Mei 2020, 2,

Hambatan kedua terjadi pada guru yaitu minimnya pengetahuan mengenai teknologi untuk menunjang pembelajaran daring<sup>3</sup>.

Pemerintah berupaya untuk membatasi interaksi banyak orang yaitu dengan diberlakukannya PSBB (Pembatasan Skala Besar-Besaran) guna untuk menutup akses virus ini akan menyebar. Gubernur Jawa timur menghimbau untuk wilayah Malang Raya diberlakukannya PSBB sejak tanggal 17 Mei 2020<sup>4</sup>. Pemerintah pusat juga mengeluarkan surat edaran melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Surat Edaran No. 4 yakni perihal Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) terhitung mulai dari 24 Maret 2020<sup>5</sup>. Sehubungan dengan perihal itu pemerintah menghimbau para akademisi untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan sistem online yang memiliki maksud untuk menghindari penyebaran virus dan korban yang terinfeksi bertambah banyak. Dalam pembelajaran daring menimbulkan kendala atau hambatan. Salah satu hambatan dalam pendidikan terletak pada proses pembelajaran yang mana tidak semua guru, orang tua dan siswa yang memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi dan beradaptasi dalam menggunakan pembelajaran daring<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup>Rizqon Halal Syah Aji, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran," t.t., 10.

<sup>4</sup>Faiq Azmi, "Malang Raya Resmi Ajukan PSBB," Berita, diakses 18 Desember 2020, <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5008252/malang-raya-resmi-ajukan-psbb>.

<sup>5</sup>"SE Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19," pemerintah, 24 Maret 2020.

<sup>6</sup>Rustan Santaria, "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa" 3, no. 2 (2020): 7.

Fakta yang lain, kendala dalam pembelajaran jarak jauh atau daring juga terjadi di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 5 September 2020 dengan guru kelas IV. Hasilnya menunjukkan terdapat hambatan yang terjadi pada beberapa guru yaitu mengalami kendala ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran daring diantaranya pada media pembelajaran dan kurangnya pengawasan terhadap proses belajar siswa. Sehingga guru belum sepenuhnya dapat mengontrol proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan beberapa kendala tersebut diharapkan guru mampu untuk terus berinovasi dan mengembangkan mutu pembelajaran daring dalam proses pembelajaran.

Hal ini dikarenakan seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik, adapun kompetensi pedagogik ini sangat diperlukan guna mengetahui kemampuan kognitif siswa dan perilaku siswa. Kompetensi pedagogik guru maupun dosen terdapat pada Undang-Undang RI Nomer 14 tahun 2005 yang mengharuskan guru dan dosen memiliki pengetahuan, keterampilan, dan perilaku baik yang mencerminkan profesionalitas. Dengan begitu guru harus menerapkan kompetensi tersebut agar proses pembelajaran berjalan sesuai tujuan<sup>7</sup>.

Guru sebagai fasilitator memberikan arahan serta memfasilitasi siswa dalam proses belajar dikelas. Dalam kondisi pandemi covid 19 guru membutuhkan suatu inovasi baru sehingga siswa dapat belajar dan menerima

---

<sup>7</sup>Purwandari, "Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar," 2.

informasi dengan maksimal. Guru harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa, baik faktor penghambat maupun faktor pendukung dan dapat mengembangkan inovasi pembelajaran<sup>8</sup>. Beberapa hal yang harus dipersiapkan yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala hal yang menyangkut software dan hardware yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi yang akan ditunjukkan kepada siswa yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa<sup>9</sup>. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa mampu menerima materi dengan baik. Selain itu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat mengubah suasana dan kondisi belajar siswa. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa mampu menangkap dan memahami materi pengetahuan dari guru dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga pemahaman siswa terhadap suatu materi dan pengetahuan akan semakin meningkat. Dengan itu inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Dasar langkah yang dilakukan yaitu mengingat bahwa tantangan yang dihadapi adalah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa ketika proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran oleh guru diharapkan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa terlebih dalam kondisi pandemi seperti

---

<sup>8</sup>Aji, "Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran □."

<sup>9</sup>Nizwardi Jalinus Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, Cetakan 1 (Jakarta: Kencana, t.t.), 4,.

ini, guru sebagai fasilitator harus memberikan wawasan yang luas serta arahan meskipun menggunakan pembelajaran daring agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran juga perlu dilihat dari segi biaya dan keefisiennya dalam proses pembelajaran<sup>10</sup>. Media pembelajaran menurut jenisnya secara umum dibagi menjadi tiga, media visual yang dapat terlihat oleh panca indra, seperti gambar, media audio yang dapat di dengar oleh panca indra, contohnya radio dan media audiovisual merupakan gabungan antar visual dan audio<sup>11</sup>. Pada penelitian ini menggunakan jenis media pembelajaran audio visual berbentuk video yang mana siswa dapat melihat dan mendengar materi yang akan disampaikan, dengan begitu siswa akan lebih tertarik dan menerima informasi dengan baik.

Tidak terkecuali untuk mengembangkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi yang berkaitan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang memuat tentang konsep, ide dan fakta. Sehubungan dengan Kompetensi Dasar 3.2 pada kelas empat yaitu keragaman kehidupan sosial, ekonomi dan budaya di masyarakat yang berbeda-beda dan penjelasan yang panjang yang beragam sehingga siswa merasa mudah bosan ketika dalam penyampaiannya hanya menggunakan metode ceramah dan buku siswa sebagai sumber belajar tanpa berbantuan media pembelajaran yang menarik. Melalui pembelajaran IPS

---

<sup>10</sup>Aswanir M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 123.

<sup>11</sup> Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 7.

siswa diarahkahan untuk menjadi warga negara yang baik dan memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi, demokratis serta bertanggung jawab<sup>12</sup>.

Di dalam materi IPS terdapat materi tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama terdapat pada tema 1 Indahya kebersamaan di negeriku kelas IV, pentingnya materi ini agar siswa dapat mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama yang ada di Provinsi setempat sesuai dalam kompetensi dasar. Di dalam materi ini menunjukkan bahwa kita sebagai umat manusia memiliki perbedaan, dengan adanya perbedaan tersebut diharapkan mampu untuk saling bertoleransi dan menghormati perbedaan satu sama lain. Sesuai dengan surat Al-Hujarat ayat 13 :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ  
أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya :“Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling taqwadi antara kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal”

Ayat diatas menjelaskan bahwa manusia di dunia memiliki perbedaan suku, agama dan budaya dengan integrasi Al-Quran, keragaman sosial,

---

<sup>12</sup>Nur Lailatus Zahroh, *Pendidikan IPS di Tingkat Dasar Sebuah Langkah Awal Belajar IPS* (Malang: UIN Maliki Press, 2019), 2.

ekonomi, budaya, etnis dan agama diharapkan siswa dapat memiliki jiwa toleransi dan menghormati satu sama lain. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengajarkan tentang sosial dalam bermasyarakat.

Materi keberagaman suku budaya, etnis dan agama dalam mata pelajaran IPS memiliki sejumlah kendala yang dialami oleh guru SDN Segaran 02 Kab. Malang. Hal ini berdasarkan hasil wawancara pra penelitian pada guru kelas IV pada tanggal 5 September 2020 di SDN Segaran 2 Kab. Malang. Hasil wawancara guru mengungkapkan terkait kelemahan dalam mengembangkan materi keberagaman suku budaya pada saat proses pembelajaran dimasa pandemi covid. Inovasi yang dibutuhkan pada pandemi seperti ini yaitu terdapat pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga suasana di kelas masih monoton dan masih didominasi oleh guru.

Pada proses pembelajaran IPS saat ini menyadari bahwa banyak kekurangan dan kelemahan sehingga guru harus mempersiapkan beberapa cara dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran daring. Menggunakan media pembelajaran video dirasa akan meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap suatu materi yang dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran video secara tidak langsung menggambarkan situasi dan realita, sehingga siswa mampu menerima informasi tersebut dengan baik.

Permasalahan dilapangan terutama di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang pada mata pelajaran IPS pada saat pembelajaran daring tidak bisa melakukan

secara langsung kegiatan pembelajaran ekowisata pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* (VFT). Melalui media pembelajaran video *Virtual fieldtrip* menjadi media yang efektif karena siswa disajikan dengan isi video yang menarik dan juga penjelasan mengenai materi yang ada di dalam video<sup>13</sup>. Terdapat hasil penelitian yang dilakukan oleh Vanissa Aviana Melinda, dkk menyatakan bahwa media video *Virtual fieldtrip* ini dapat meningkatkan efektifitas dalam belajar siswa dalam materi IPS di SDNU Keraton-Kencong.

*Virtual fieldtrip* menyajikan video yang dimana memiliki tujuan memberikan kesempatan pengamatan dan menganalisa yang dilakukan tanpa harus berada di tempat sebenarnya atau memiliki kesempatan untuk mendapat penjelasan dari ahlinya. Dengan menggunakan media video *Virtual fieldtrip* bisa membawa siswa ke tempat kejadian dimana mereka sebelumnya belum pernah melihat atau mengunjungi secara langsung. Dengan menggunakan video ini siswa mampu memahami informasi di suatu wilayah tanpa mereka mengunjungi tempat atau kejadian fenomena secara langsung<sup>14</sup>. Melalui media pembelajaran ini siswa diharapkan dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang lain yaitu media *Virtual fieldtrip*

---

<sup>13</sup>Melinda, Degeng, dan Kuswandi, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis *Virtual fieldtrip* (VFT) pada Kelas V SDNU Kraton- Kencong."

<sup>14</sup>Handayani dan Ramdhan, "Pengaruh Media *Virtual fieldtrip* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis."

difokuskan untuk membahas materi keragaman sosial, ekonomi budaya yang mana mengkaji tentang keadaan social, ekonomi, budaya, etnis dan agama di daerah setempat.

Berdasarkan latar belakang atau fakta yang diungkapkan diatas dibutuhkan solusi terkait permasalahan maka bahwasannya siswa yang masih dalam tahapan kongkret dan pelaksanaan pembelajaran daring yang dilakukan oleh pihak sekolah. Sehingga, peneliti bahwasannya merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Virtual fieldtrip* (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas bahwa dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan Media Pembelajaran *Virtual fieldtrip* (VFT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* (VFT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan kelas IV di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* (VFT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan diatas, maka pengembangan *Virtual fieldtrip* bertujuan untuk:

1. Mengetahui prosedur pengembangan *Virtual fieldtrip* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV kelas IV di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.
3. Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian tersebut dapat memberikan manfaat, adapun manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah/guru  
Menambah inovasi pembelajaran dengan menggunakan *Virtual fieldtrip* ini dapat meningkatkan pemahan guru mengenai teknologi.
2. Bagi Siswa  
Membantu siswa dalam memahami materi dan kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS materi keragaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama terutama materi rumah adat dan pakaian adat yang ada di ada di Indonesia

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengembangan media pembelajaran.

**E. Asumsi Peneliti**

Berikut merupakan beberapa asumsi peneliti yang menjadi dasar penelitian yaitu:

1. Media pembelajaran *Virtual fieldtrip* dapat meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang memuat isi video yang menarik akan merangsang siswa untuk berfikir kritis.
3. Pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama.

**F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang dan SDN Segaran 3 Kabupaten Malang.
2. Peneliti berpedoman pada Kompetensi Dasar 3.2 tentang mengidentifikasi keragaman sosial ekonomi budaya etnis dan agama di Provinsi setempat serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3. Penelitian ini dilakukan pada Tema 1 tentang Indahnya Kebersamaan
4. Materi yang dikembangkan adalah rumah adat dan pakaian adat

5. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran.

### **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah dalam bentuk video interaktif, berikut spesifikasinya :

1. *Virtual fieldtrip* memuat materi keanekaragaman social, ekonomi budaya, etnis dan agama yang terfokus dengan rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui aplikasi editing video yaitu Filmora X. Media ini diterapkan dengan bantuan jaringan internet yang bisa diakses melalui smartphone maupun komputer.

### **H. Originalitas Penelitian**

Terkait penelitian terdahulu adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Vannisa Avina Melinda,dkk , 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis *Virtual fieldtrip* (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton Kencong”. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research And Development* dengan menggunakan model pengembangan ASSURE (*Analyze learners, States objective, Select methods, media and material, Utilize, Require learner pasrticipation, Evaluate and Revise*). Hasil dari penelitian ini adalah terdapat keefektifitasan dari media pembelajaran

*Virtual fieldtrip* yang mana dapat dibuktikan dengan jumlah nilai diatas kkm dengan jumlah persentase 93,93% pada sejumlah siswa.<sup>15</sup>

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ucha Ayu Junia dan Putri Rachmadyanti, 2018 yang berjudul “Pengembangan Media MIMBAR (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia”. Pada penelitian memiliki persamaan yaitu menggunakan jenis penelitian pengembangan yaitu *Research And Development* dan terdapat pada materi yang digunakan yaitu keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Hasil penelitian adalah penggunaan media MIMBAR (Domino Bergambar) pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama sangat layak digunakan<sup>16</sup>.
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Mira Iswanti, 2018 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Provinsi Setempat Melalui Model *Crossword Puzzle* Kelas IV SDN Kandangan 02 Kabupaten Blitar” pada penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pada penelitian ini terdapat persamaan yang terdapat pada materi yaitu keragaman sosial, budaya, etnis dan agama. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada media yang

---

<sup>15</sup>Melinda, Degeng, Dan Kuswandi, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis *Virtual fieldtrip* (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton- Kencong.”

<sup>16</sup>Ucha Ayu Junia, “Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia” 06 (2018): 10.

digunakan dan jenis penelitian yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan nilai siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran *Crossword Puzzle* di dalam kelas<sup>17</sup>.

4. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Eneng Desri Handayani, dkk, 2018 yang berjudul “Pengaruh media *Virtual fieldtrip* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”. Pada penelitian ini memiliki persamaan yang terletak pada media yang digunakan yaitu *Virtual fieldtrip*. Sedangkan perbedaan terletak pada materi dan subyek penelitian. Perbedaan selanjutnya yaitu penggunaan jenis kuantitatif pada penelitian ini dengan menggunakan kuasi eksperimen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMAN Kota sukabumi<sup>18</sup>.
5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Hanifa Ahsanu Amala, dkk, 2019 yang berjudul “*Virtual fieldtrip* Dan Penggunaannya Sebagai Fasilitator Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Abad Ke-21 Siswa”. Pada penelitian ini terdapat persamaan yaitu pada model pembelajaran yang menggunakan *Virtual fieldtrip*. Sedangkan perbedaan terletak pada materi dan jenis penelitian. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini meningkatnya keterampilan

---

<sup>17</sup>Mira Iswanti, “Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Provinsi Setempat Melalui Model Crossword Puzzle Kelas Iv Sekolah Dasar,” 2018, 6.

<sup>18</sup>Handayani Dan Ramdhan, “Pengaruh Media *Virtual fieldtrip* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis.”

komunikasi pemahaman siswa ketika setelah diterapkannya model pembelajaran *Virtual fieldtrip*<sup>19</sup>.

Berikut merupakan tabel perbedaan,persamaan, dan orisinalitas dibawah ini:

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

<b>NO.</b>	<b>Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Orisinalitas</b>
1.	Vannisa Avina Melinda,dkk, Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis <i>Virtual fieldtrip</i> (VFT) Pada kelas V SDNU Kraton Kencong (Jurnal Jinotep.Vol.3.2020)	Menggunakan media <i>Virtual fieldtrip</i> dalam proses pembelajaran .	Subyek yang dituju pada kelas V.	Mengembangkan media pembelajaran <i>Virtual fieldtrip</i> yang terfokus pada materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis dan agama yang diterapkan di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.
2.	Ucha Ayu Junia dan Putri Rachmadyanti, Pengembangan Media MIMBAR (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama	Mengangkat mata pelajaran IPS materi Keberagaman social, budaya, etnis, dan agama.	Menggunakan media pembelajaran MIMBAR (Domino Bergambar).	Mengembangkan media pembelajaran <i>Virtual fieldtrip</i> yang terfokus pada materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis dan agama yang

<sup>19</sup>Hanifa Ahsanu Amala Amprasto, Rini Solihat, “*Virtual fieldtrip* dan Penggunaannya sebagai Fasilitator dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Abad ke-21 Siswa” 2 (30 Maret 2019).

NO.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Di Indonesia. (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya Vol.6 No.3. 2018)			diterapkan di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.
3.	Mira Iswanti, Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Provinsi Setempat Melalui Model Crossword Puzzle Kelas IV SDN Kandangan 02 Kabupaten Blitar. (Jurnal Wahana Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malang. No. 2. 2018)	Mengangkat mata pelajaran IPS materi Keberagaman social, budaya, etnis, dan agama.	Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)	Mengembangkan media pembelajaran <i>Virtual fieldtrip</i> yang terfokus pada materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis dan agama yang diterapkan di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.

NO.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
4.	Eneng Desri Handayani, dkk, Pengaruh media <i>Virtual fieldtrip</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. (Jurnal Pelita Pendidikan. Vol. 6. No. 1. 2018)	Menggunakan media <i>Virtual fieldtrip</i> dalam proses pembelajaran	Jenis penelitian yaitu menggunakan penelitian Kuantitatif, Di implementasikan pada jenjang SMA.	Mengembangkan media pembelajaran <i>Virtual fieldtrip</i> yang terfokus pada materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis dan agama yang diterapkan di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.
5.	Hanifa Ahsanu Amala, dkk, <i>Virtual fieldtrip</i> Dan Penggunaannya Sebagai Fasilitator Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Abad Ke-21 Siswa ( Jurnal Assimilation. Vol. 2. No. 1. 2019)	Media yang digunakan yaitu menggunakan <i>Virtual fieldtrip</i>	Materi yang digunakan dan implementasi yang digunakan	Mengembangkan media pembelajaran <i>Virtual fieldtrip</i> yang terfokus pada materi keragaman sosial, budaya, ekonomi, etnis dan agama yang diterapkan di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang.

## **I. Definisi Operasional**

Berikut merupakan definisi operasional guna meminimalisir kesalahan pemahaman terhadap judul penelitian:

### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

### 2. *Virtual fieldtrip*

Media yang berbasis *Information Technology* ini membuat video yang berisi tentang materi dan pembahasan menggunakan koneksi internet pada saat proses pembelajaran daring. *Virtual fieldtrip* dapat menjadi media yang menarik dan efisien dalam proses belajar.

### 3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah ilmu pengetahuan yang memiliki tujuan mengembangkan sikap dan keterampilan sosial bagi siswa.

## **J. Sistematika Pembahasan**

Agar penelitian ini mudah dipahami maka perlu adanya sistematika pembahasan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN** : Pada bab ini memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, asumsi, ruang lingkup, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA : Pada bab ini menjelaskan tentang deskripsi tentang landasan teori yang mencakup pengembangan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* pada mata pelajaran IPS.

BAB III METODE PENELITIAN : Pada bab ini memuat tentang metode, jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba pengembangan dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN : Pada bab ini memuat hasil pengembangan media pembelajaran dan yang terdiri atas penyajian dan analisis data, penyajian data hasil uji coba penelitian.

BAB V PEMBAHASAN : Pada bab ini memuat tentang analisis pengembangan produk, analisis hasil validasi ahli dan analisis angket siswa.

BAB VI PENUTUP : Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian, daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Association for Education and Communication Technology (AECT) mengemukakan, media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dikelas yang memiliki tujuan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dan mempermudah siswa dalam memahami suatu materi<sup>20</sup>. Hal ini sejalan dengan pendapat Gerlach and Ely mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu yang berkaitan dengan pembelajaran yang mana memudahkan siswa untuk menerima pengetahuan dan keeterampilan pada saat proses pembelajaran<sup>21</sup>.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Fleming media pembelajaran merupakan suatu alat hubung antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik<sup>22</sup>. Dari penjelasan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat peraga atau alat hubung antara

---

<sup>20</sup>M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 11.

<sup>21</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan ke tiga (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002), 3.

<sup>22</sup>Ibid hlm. 4

siswa dan guru guna untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu materi dan informasi.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut pendapat Oemar Hamalik media pembelajaran oleh dibagi menjadi empat macam yaitu :

- 1) Visual merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat oleh panca indra, contohnya : gambar, majalah, buku.
- 2) Auditif yaitu media pembelajarn yang dapat di dengar oleh panca indra, contohnya : radio, rekaman
- 3) Alat yang dapat didengar dan dilihat, contohnya : video, film
- 4) Dramatisasi, sandiwara<sup>23</sup>.

Pendapat tersebut berbeda dengan Seels and Richey yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi empat kelompok yaitu sebagai berikut:

- 1) Media cetak
- 2) Media audio-visual
- 3) Media teknolgi
- 4) Media gabungan teknologi dan cetak<sup>24</sup>.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu :

- 1) Media pembelajaran visual

---

<sup>23</sup> Op.cit hlm 29

<sup>24</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2.

- 2) Media pembelajaran audio
- 3) Media pembelajaran audio-visual.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu untuk mempermudah para guru memberikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga siswa dirasa akan memahami suatu informasi dengan baik. Menurut Hamalik manfaat dari media pembelajaran yaitu menumbuhkan semangat dan minat siswa serta mempengaruhi pikiran siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif<sup>25</sup>.

Sudjana dan Rivai juga mengemukakan pendapat yang sejalan yaitu manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran yaitu memberikan dampak positif bagi siswa yang dimana siswa akan tertarik dengan pelajaran yang disampaikan guru, penyampaian informasi yang jelas serta metode pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi<sup>26</sup>.

2. *Virtual fieldtrip*

a. Pengertian *Virtual fieldtrip*

*Virtual fieldtrip* merupakan kegiatan menyajikan video yang dimana memiliki tujuan memberikan kesempatan pengamatan dan menganalisa yang dilakukan tanpa harus berada di tempat sebenarnya atau memiliki kesempatan untuk mendapat penjelasan dari ahlinya. Dengan menggunakan media video *Virtual fieldtrip* bisa membawa

---

<sup>25</sup>Azhar Arsyad, 23.

<sup>26</sup>Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, 13.

siswa ke tempat kejadian dimana mereka sebelumnya belum pernah melihat atau mengunjungi secara langsung. Dengan menggunakan video ini siswa mampu memahami informasi di suatu wilayah tanpa mereka mengunjungi tempat atau kejadian fenomena secara langsung<sup>27</sup>.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Virtual fieldtrip* merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi melalui video sehingga siswa dapat menerima informasi tanpa mengunjungi tempat kejadian yang sebelumnya belum pernah dikunjungi.

### 3. Konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengertian dari IPS atau singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial seperti kita ketahui IPS memuat tentang fakta-fakta, kronologis dan sosial yang tengah terjadi di masyarakat. IPS menurut Djahari mengemukakan bahwa IPS merupakan kumpulan-kumpulan ilmu sosial yang mana terdiri dari beberapa ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu lainnya dan ditujukan dalam pelajaran. Sehubungan dengan pendapat Sanusi yang mana IPS merupakan ilmu disipliner yang mengkaji tentang masalah-maslah sosial yang ada di masyarakat<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup>Handayani dan Ramdhan, "Pengaruh Media *Virtual fieldtrip* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis."

<sup>28</sup> Nur Lailatus Zahro. Pendidikan IPS Tingkat Dasar. (Malang: UIN Maliki Press,2019) hlm.2

Berdasarkan pendapat para ahli diatas pengertian IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu ilmu yang mempelajari tentang kejadian-kejadian, fakta-fakta dan masalah-maslah sosial yang ada ditengah masyarakat.

a. Tujuan IPS

IPS tidak hanya memberikan informasi tentang konsep-konsep atau fakta-fakta saja ,tetapi IPS mengajarkan tentang bahwa pentingnya mempelajari IPS guna membentuk karakteristik siswa menjadi warga yang bertanggung jawab dan demokratis. Berikut merupakan tujuan IPS menurut beberapa ahli :

- 1) Supriyana berpendapat bahwa IPS memiliki tujuan yaitu membentuk karakter siswa atau mempersiapkan siswa dalam membentuk pengetahuan, tanggung jawab, sikap dan keterampilan sehingga siswa secara tidak langsung memiliki jiwa yang cinta damai serta mencintai bangsa dan negara<sup>29</sup>.
- 2) Hal ini sejalan dengan pendapat Soemantri yaitu IPS memiliki tujuan adalah sebagai berikut :
  - a) Pembelajaran IPS membentuk siswa yang memiliki pengetahuan serta mendidik anak menjadi seorang ahli dalam ilmu disiplin sosial.

---

<sup>29</sup>Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Penerbit Garudhawacana, 2016), 9,.

- b) Pembelajaran IPS untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air dan menjadi masyarakat yang bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang baik paham demokrasi.
  - c) Pembelajaran IPS dapat diimplementasikan terhadap masyarakat sekitar sesuai dengan point diatas.
  - d) Pembelajaran IPS dapat menjadi penghubung menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan sosial<sup>30</sup>.
- 3) Sedangkan menurut Sumaatmaja tujuan IPS adalah untuk mengembangkan siswa untuk lebih peka terhadap lingkungan sekitar dan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang tengah dialami<sup>31</sup>.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari IPS berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas menyatakan tujuan IPS adalah untuk memberikan pengetahuan, karakter dan dapat bertanggung serta demokratis.

b. Konsep pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD memuat melalui pendekatan terpadu, yang mana materi yang diajarkan tidak terpisah-pisah melainkan menjadi satu gabungan antar ilmu-ilmu disiplinier. Pada kelas rendah materi IPS diintegrasikan pada mata pelajaran lainnya yaitu pendidikan pancasila

---

<sup>30</sup>Ibadullah Malawi dkk Dian Permayasari Kusuma Dayu, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, Cetakan ke 1 (Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019), 6,

<sup>31</sup>Ahmad Susanto Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2016), 129,

dan kewarganegaraan, matematika, bahasa Indonesia serta pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang mana dalam kurikulum sekarang menyebutnya dengan pembelajaran tematik.

Materi yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar yaitu memuat tentang fakta-fakta yang mana anak usia sekolah dasar pola berpikirnya masih pada tahapan kongkrit atau nyata. Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar menunjukan pada ketrampilan dan sikap siswa pada kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berkaitan dengan mendidik siswa untuk berperan aktif dalam masyarakat Indonesia. Materi IPS yang dimuat dalam pada kelas IV adalah tentang keragaman sosial ekonomi budaya etnis dan agama. Sedangkan peneliti mengembangkan materi tentang keragaman rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia.

Pendekatan pembelajaran IPS di SD menggunakan pendekatan integratif. Pendekatan ini dirasa mampu digunakan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dan diterapkan pada semua jenjang kelas di sekolah dasar<sup>32</sup>.

c. Rumah adat dan pakaian adat suku di Indonesia

Rumah adat merupakan bagian dari keragaman budaya yang ada di indonesia. Adapun Kompetensi Dasarnya adalah sebagai berikut :

---

<sup>32</sup>Nur Lailatus Zahroh, *Pendidikan IPS di Tingkat Dasar Sebuah Langkah Awal Belajar IPS*, 4.

**Tabel 2.1 Kompetensi Dasar**

NO.	Kompetensi Dasar
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Materi rumah adat dan pakaian adat yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Suku Minang

Rumah adat dari suku minang disebut dengan rumah adat gadang atau bisa disebut dengan rumah adat gonjong. Rumah adat gadang memiliki bentuk atap yang bentuknya runcing menyerupai tanduk kerbau. Pakaian adat dari suku minang disebut dengan pakaian adat bundo kanduong, pakaian ini menggambarkan seorang wanita yang menjadi bundo yang memegang peranan penting dalam kaumnya.

b. Suku Lampung

Rumah adat dari suku lampung disebut dengan rumah nuwo sesat, rumah ini memiliki ciri khas berbentuk rumah panggung.berbentuk persegi panjang tinggi. Pakaian adat dari suku lampung disebut dengan pakaian tulang bawang pakaian ini memiliki ciri khas pada wanita menggunakan mahkota bertingkat dan terbuat dari emas.

Pakaian pada pria memiliki ciri khas menggunakan selendang khas sumatera bercorak jawa.

c. Suku Batak

Rumah adat dari suku batak dinamakan dengan rumah bolon. Rumah bolon menjadi simbol dan identitas masyarakat batak. Pakaian adat batak memiliki khas kain ulos yang merupakan kain yang digunakan pada saat acara tertentu seperti pernikahan, dan acara adat yang lainnya.

d. Suku Dayak

Rumah adat dari suku dayak dinamakan dengan rumah panjang, rumah ini merupakan rumah khas dari kalimantan. Memiliki ciri-ciri panggung memanjang rumah ini bernilai tinggi bagi masyarakat suku dayak. Pakaian adat khas suku dayak dinamakan dengan sadaq untuk yang laki-laki sedangkan untuk pria dinamakan dengan ta'a.

e. Suku Bali

Suku bali terkenal akan wisatanya yang indah, rumah adat khas suku bali dinamakan dengan gapura candi bentar. Pakaian adat khas dari suku bali dinamakan dengan payas agung yang mana digunakan pada saat acara pernikahan.

f. Suku Betawi

Rumah adat dari suku betawi dinamakan dengan rumah kabaya, disebut dengan rumah kabaya karena bentuk atapnya berlipat-lipat seperti kabaya. Pakaian adat dari suku betawi dinamakan dengan

dandanan care hadi dan care noni. Digunakan pada saat upacara pernikahan.

g. Suku Banjar

Rumah adat dari suku banjar dinamakan dengan rumah bumbungan tinggi. Rumah bumbungan tinggi digunakan untuk tempat tinggal raja. Pakaian adat dari suku banjar dinamakan dengan pakaian adat baamar galuh.

h. Suku Mandar

Rumah adat dari suku mandar dinamakan dengan rumah boyang. Rumah ini menjadi ciri khas yaitu tersusun dari material kayu yang diletakkan sebagai tiang. Pakaian adat dari suku mandar dinamakan dengan baju pattuquduqowaine.

i. Suku Aceh

Suku aceh memiliki rumah adat yang dinamakan dengan rumah krong bade. Pakaian adat dari suku aceh dinamakan dengan celana cekak musang dan baju meukasah.

j. Suku Asmat

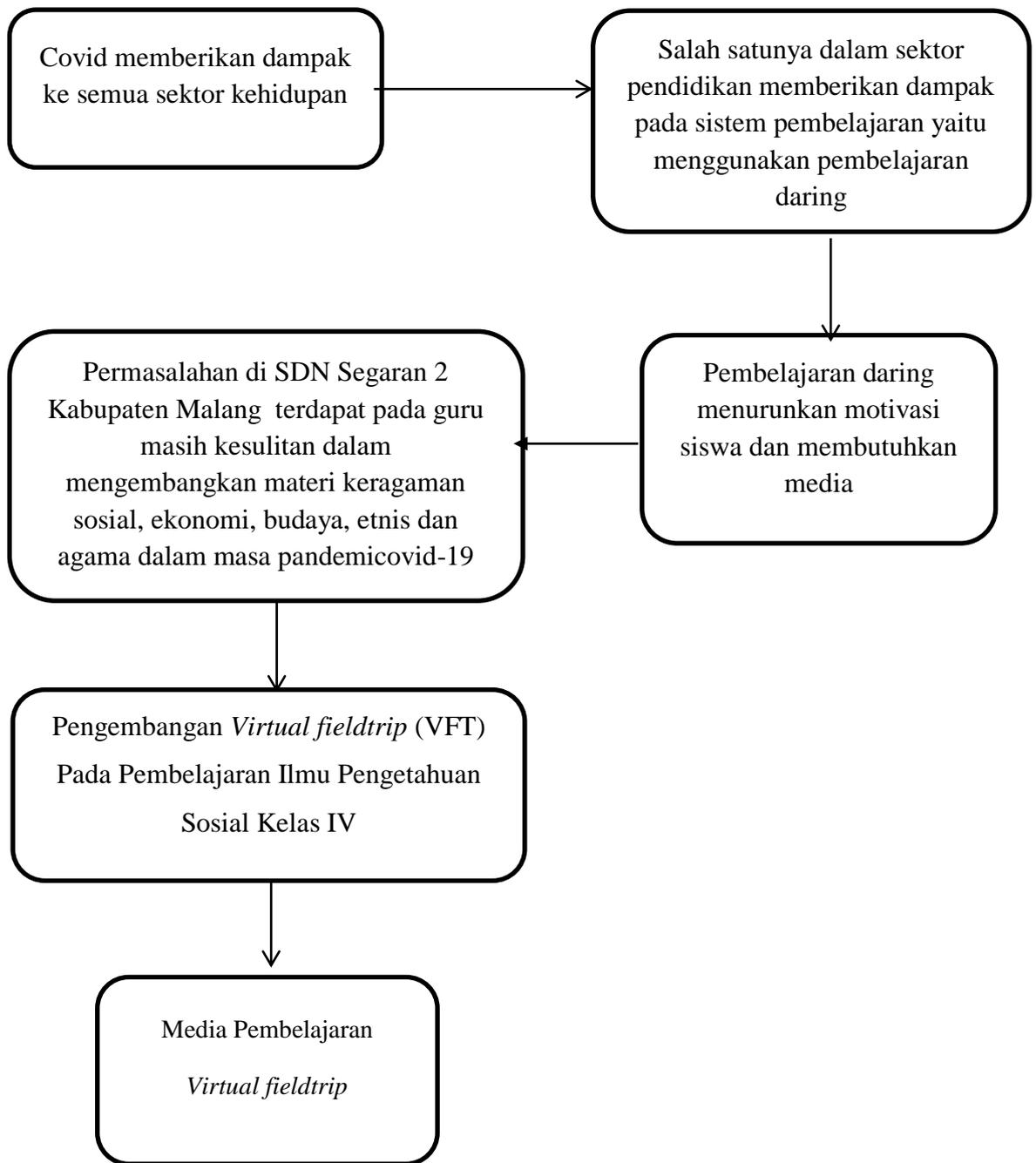
Rumah adat dari suku asmat dinamakan dengan rumah honai, terbuat dari jerami dan berbentuk lingkaran dan berdinding anyaman. Pakaian adat dari suku asmat dinamakan dengan koteka, holim dan rok rumbai.

## **B. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk mengarahkan peneliti dalam proses penelitian. Arah penelitian yang dikembangkan dirasa perlu untuk melakukan penelitian yang lebih terarah dan teratur. Dengan adanya kerangka ini menjadi dasar atau acuan bagi dalam melakukan penelitian pengembangan media *Virtual fieldtrip* di Sekolah Dasar Negeri 2 Kabupaten Malang.

Kerangka berpikir pada penelitian ini dimulai dari wabah virus covid-19 yang menyerang seluruh dunia pada awal tahun 2020. Sehingga, menimbulkan beberapa dampak bagi seluruh sektor tak terkecuali pada sektor pendidikan. Dampak wabah covid-19 ini memberikan dampak di sistem pendidikan yang semula pembelajaran langsung tatap muka diganti dengan pembelajaran online atau bisa disebut dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring menurunkan minat belajar siswa, sehingga guru harus berinovasi agar pembelajaran bisa efektif dan maksimal salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu mengembangkan *Virtual fieldtrip* yang mana dapat menjadi penunjang pada saat pembelajaran daring. Pembelajaran daring membuat guru merasa kesulitan dalam mengembangkan materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama. Sehingga peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan media *Virtual fieldtrip*. Berikut merupakan bagan dari kerangka berfikir pada penelitian ini :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *Research And Development* atau (R&D). Adapun definisi dari *Research And Development* adalah suatu metode yang diterapkan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk yang kemudian diuji keefektifannya<sup>33</sup>.

Pemilihan jenis penelitian *Research And Development* dikarenakan sesuai dengan penelitian yaitu mengembangkan suatu produk dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk dan diuji kelayakannya maupun keefektifannya dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media video *Virtual fieldtrip* di dasari dari permasalahan yang ditemukan di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang. Dengan begitu diharapkan pengembangan ini dapat membantu guru dan menjadi solusi pada saat pelaksanaan pembelajaran.

#### B. Model Pengembangan

Penelitian ini menganut model pengembangan ADDIE, adapun ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, cetakan ke 19 (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

<sup>34</sup>Yudi Hari Riyanto Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Tepri Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academi&Reseach Institute, 2020), 29

Menurut Sezer,dkk model pengembangan ADDIE adalah menekankan pada suatu analisa yang mana bagian komponen satu dengan lainnya berhubungan.

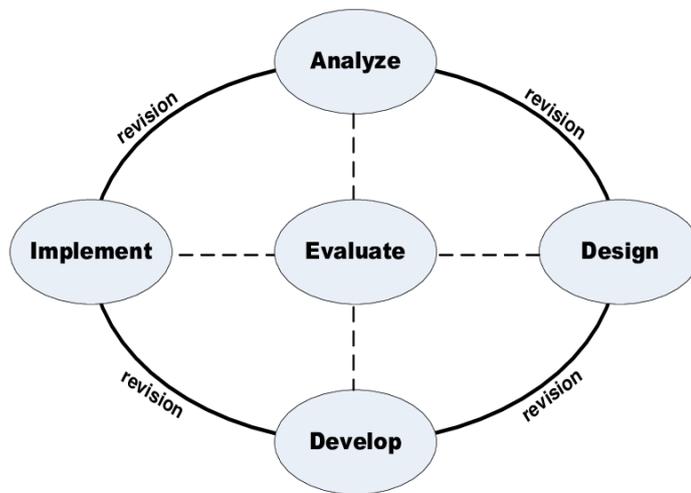
Alasan peneliti memilih model pengembang ini dikarenakan model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang sederhana dimana lima tahapan tersebut memiliki keterkaitan dan terstruktur. Selain itu model pengembangan ADDIE memiliki kegiatan evaluasi serta revisi disetiap tahapan-tahapannya, sehingga produk yang dihasilkan valid dan layak digunakan. Model pengembangan pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dan diuji kelayakannya maupun keefektifannya dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Produk yang dikembangkan peneliti adalah media video *Virtual fieldtrip* yang mana pengembangan ini di dasari dari permasalahan yang ditemukan di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang. Dengan begitu diharapkan pengembangan ini dapat membantu guru dan menjadi solusi pada saat pelaksanaan pembelajaran.

### **C. Prosedur pengembangan**

Dikarenakan penelitian ini menganut model pengembangan ADDIE, maka prosedur pengembangannya memiliki lima tahapan yaitu, analisis. Desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun skema tahapan pengembangan ADDIE adalah<sup>35</sup> :

---

<sup>35</sup>Sugianti, 30.



**Gambar 3.1 Skema Prosedur Pengembangan ADDIE**

Berdasarkan skema diatas, akan di jelaskan lebih rinci disetiap tahapannya, berikut penjabaran dari prosedur pengembangan ADDIE:

1. Analisis

Tahap ini memiliki tujuan yaitu menganalisis suatu permasalahan yang mana untuk mengetahui apakah masalah ini membutuhkan suatu solusi dan juga untuk menemukan rancangan kerja yang akan dilakukan serta menentukan sumber daya yang diperlukan saat penelitian. Pada tahap analisis peneliti melakukan sejumlah langkah-langkah dalam menganalisis permasalahan. Berikut merupakan langkah-langkah dalam menganalisis :

a. Validasi kesenjangan kinerja

Validasi kesenjangan kinerja memiliki tujuan untuk menemukan permasalahan pokok yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dan untuk mengetahui apakah permasalahan ini dibutuhkan pengembangan. Pada proses ini peneliti melakukan analisis terhadap

suatu permasalahan yang telah ditemukan pada saat wawancara kepada guru kelas IV.

b. Menetapkan tujuan

Setelah melakukan analisis kesenjangan kinerja peneliti kemudian melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu menentukan tujuan dari permasalahan tersebut.

c. Analisis peserta didik

Peneliti melakukan analisis ke peserta didik dengan cara wawancara terhadap guru kelas IV yang memiliki bertujuan untuk menentukan karakteristik siswa dan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

d. Sumber daya yang tersedia

Setelah melakukan tahap analisis terhadap siswa peneliti menemukan sumber daya yang digunakan pada saat proses pembelajaran Ada empat Adapun sebagai berikut:

1) Sumber daya isi

Sumber daya isi merupakan sumber daya yang dilakukan pada saat proses pembelajarandi kelas seperti bahan ajar yang digunakan ketika pembelajaran.

2) Sumber daya teknologi

Sumber daya teknologi merupakan ketersediaan teknologi dalam pembelajaran.

3) Sumber daya instruksional

Sumber daya instruksional berisikan subyek yaitu siswa kelas IV dan objek yaitu bertempat di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang yang digunakan dalam penelitian.

4) Sumber daya manusia

Sumber daya ini memuat orang yang berperan dalam penelitian ini yaitu peneliti, ahli desain, ahli materi, dan ahli media.

e. Rencana kerja

Setelah melakukan tahap-tahap analisis diatas peneliti melakukan rencana kerja bertujuan untuk memberikan gambaran atau pemaparan tentang produk yang akan dikembangkan serta rancangan langkah-langkah untuk tahapan selanjutnya.

2. Desain

Peneliti melakukan desain pengembangan produk yang yaitu berbentuk video pembelajaran yang berisikan materi keragaman ekonomi, sosial, budaya, etnis dan agama dengan menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV dan materi yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan

Dalam tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk dan validasi produk. Yang mana produk akan dinilai para tim ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang nantinya akan didapatkan sebuah nilai serta masukan dari tim ahli yang akan digunakan untuk bahan revisi. Setelah media mendapatkan peniaian yang valid, media tersebut akan diuji cobakan kepada siswa pada tahap selanjutnya.

#### 4. Implementasi

Implementasi produk ini akan diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi produk akan di terapkan guru dalam proses pembelajaran daring sesuai dengan RPP yang digunakan.

#### 5. Evaluasi

Peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur motivasi dan pengembangan produk di implementasikan kepada siswa yang kemudian akan di revisi dari para ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi. .

### **D. Uji Coba Produk**

Kegiatan uji coba dilakukan bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari para tim ahli serta respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

#### 1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian ini yaitu terdiri dari dua tahap, adapun tahapan uji coba adalah :

##### a. Tahap validasi produk

Kegiatan pada tahap ini yaitu, menguji cobakan produk yang berbentuk video pembelajaran *Virtual Fieldtrip* pada ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran menggunakan sebuah angket, dimana nantinya didapatkan sebuah penilaian serta masukan dan saran yang berguna untuk merevisi produk. Penilaian dari tim ahli ini berdasarkan kepada penentuan dari tim ahli.

b. Tahap uji coba siswa

Kegiatan uji coba media *Virtual fieldtrip* dilakukan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Kegiatan uji coba ini dilaksanakan secara pembelajaran luring.

2. Subyek Uji coba

Adapun subyek uji coba pada penelitian ini adalah :

a. Ahli media

Dalam penelitian ini ahli media merupakan seorang dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Ahli media akan menilai dari segi desain, kemenarikan media dan memberikan masukan yang berkaitan dengan media yang digunakan.

b. Ahli materi

Ahli materi dalam penelitian ini yaitu seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yang akan dikembangkan. Ahli materi akan menilai terhadap materi yang digunakan dalam media tersebut. Selain memberikan penilaian ahli materi akan memberikan masukan guna untuk perbaikan materi dalam media yang dikembangkan.

c. Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini merupakan seorang dosen yang menekuni dibidang pembelajaran. Ahli pembelajaran akan menilai dan memberi masukan kepada peneliti.

d. Siswa

Uji coba dalam penelitian ini adalah kepada siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang

#### **E. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data yaitu:

a. Data kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini didapatkan dari hasil observasi, wawancara bersama guru serta masukan dan saran dari para tim ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini didapatkan dari instrument validasi yang berupa angket validasi media, angket validasi materi, angket respons ahli pembelajaran serta angket untuk mengukur pengetahuan dan sikap siswa terhadap produk.

#### **F. Instrumen pengumpulan data**

Instrument pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrument sebagai berikut :

1. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk penemuan masalah awal yang mana dilakukan bersama guru kelas IV SDN Segaran 2 dengan menggunakan pedoman wawancara. Selain itu digunakan untuk menanyakan tentang karakteristik siswa, fasilitas yang terdapat di sekolah, serta respons guru setelah menggunakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

2. Observasi

Observasi dilakukan peneliti dengan menggunakan pedoman observasi berupa *ceklist* atau langkah-langkah pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika menggunakan media tersebut. Pada saat pelaksanaan penerapan media yang dikembangkan yang mengenai tentang respons siswa pada saat pembelajaran serta faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan media.

### 3. Angket

Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui penilaian dari tim ahli serta siswa terhadap media yang dikembangkan dan penilaian jenis angket yang digunakan yaitu menggunakan angket tertutup. Berikut merupakan angket yang digunakan pada penelitian ini :

- a. Angket validasi ahli media
- b. Angket validasi ahli materi
- c. Angket validasi ahli pembelajaran
- d. Angket respons siswa

## **G. Analisis data**

### 1. Analisis data kualitatif

Data yang dianalisis adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara serta observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas IV yang mana hasil dari wawancara dan observasi tersebut akan di kumpulkan kemudian di reduksi dan di sajikan dan di beri kesimpulan<sup>36</sup>.

### 2. Analisis data kuantitatif

---

<sup>36</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 334.

Analisis data kuantitatif yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran. Setelah terkumpulnya data kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut<sup>37</sup> :

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

**Keterangan :**

**P** : Presentase kelayakan

$\sum xi$  : Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$  : Jumlah skor ideal

**100%**: Bilangan Konstan

Berikut merupakan tabel dari kriteria kevalidan kelayakan produk yaitu :

**Tabel 3.1 Tabel Kriteria Kevalidan**

Presentase	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
85% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
65% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
45% < skor ≤ 64%	Cukup Valid	Cukup Layak
0% < skor ≤ 44%	Kurang Valid	Kurang Layak

1) Analisis kemenarikan produk

Analisis kemenarikan produk diperoleh dari hasil analisis angket yang mana siswa akan memilih salah satu dari 4 interval yang sudah

---

<sup>37</sup>Suharsimi Arikunto Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, cetakan ke 5 (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 309.

tersedia. Setelah diperoleh data kemudian akan dihitung dengan rumus berikut<sup>38</sup> :

$$\text{Presentase daya tarik media} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan angket, kemudian bisa dikategorikan dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk**

Presentase	Interpretasi
80% < skor ≤ 100%	Sangat Menarik
60% < skor ≤ 84%	Menarik
40% < skor ≤ 64%	Tidak menarik
20% < skor ≤ 44%	Sangat tidak menarik

---

<sup>38</sup>Suharsimi Arikunto, 313.

## **BAB IV**

### **HASIL PEGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

##### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video *Virtual Field Trip*

Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media berupa audio visual yang berbentuk sebuah karya wisata yang dilakukan menggunakan teknologi video. Media pembelajaran ini disajikan secara menarik dan memuat materi yang mudah dipahami siswa. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang. Sesuai dengan model yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model ADDIE maka proses pengembangan adalah sebagai berikut :

##### a. Analisis

Pada tahap analisis adalah tahap dimana untuk menganalisis permasalahan yang ditemukan, bertujuan untuk mengetahui apakah masalah ini membutuhkan suatu solusi. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

##### 1) Validasi kesenjangan kerja

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan di sekolah. Pada saat pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 5 September 2020 di SDN Segaran 2 Kab.Malang menunjukkan hasil yaitu kelemahan dalam mengembangkan materi keberagaman suku budaya,etnis dan

agama pada saat proses pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Inovasi yang dibutuhkan pada pandemi seperti ini yaitu terdapat pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku siswa saja sehingga suasana di kelas masih monoton dan masih didominasi oleh guru.

Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki materi yang sangat beragam sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dimasa pandemi covid-19. Sehingga peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video yang mana bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Dengan begitu siswa dapat mendapat informasi secara baik.

## 2) Menentukan tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan pada saat melakukan observasi, guru masih merasa kesulitan dalam mengembangkan materi keanekaragaman suku, ekonomi, budaya yang ada di indonesia, sehingga peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* (VFT) bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3) Analisis peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi karakteristik sesuai dengan tahap jenjang pendidikannya. Peneliti melakukan analisis ke peserta didik yaitu dengan cara wawancara terhadap guru kelas IV di sekolah untuk menentukan masalah yang dihadapi sekolah dan menentukan kebutuhan sekolah yang kiranya tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Dari wawancara tersebut menemukan hasil yaitu di SDN Segaran 2 masih membutuhkan media interaktif yang menarik sehingga dapat membantu siswa yang masih dibawah kriteria.

### 4) Sumber daya yang tersedia

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis sumber daya yang dibutuhkan serta yang tersedia pada sekolah. Adapun beberapa sumber daya adalah sebagai berikut :

#### a) Sumber daya isi

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan serta berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas materi yang akan digunakan pada media *Virtual fieldtrip* adalah materi keanekaragaman sosial ekonomi budaya etnis dan agama yang memfokuskan pada materi rumah adat dan pakaian adat yang ada di indonesia.

b) Sumber daya teknologi

Sumber daya teknologi yang ada di SDN Segaran 2 sebenarnya sudah ada, tetapi guru belum bisa menggunakannya dengan maksimal untuk menunjang pembelajaran.

c) Sumber daya instruksional

Sumber daya instruksional meliputi subyek yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas IV dan objek yaitu bertempat di SDN Segaran 2 Kabupaten Malang .

d) Sumber daya manusia

Adapun guru kelas IV SDN Segaran 2 memiliki pengalaman yang cukup memumpuni yang telah mengajar puluhan tahun di sekolah, sedangkan dosen ahli materi yaitu dosen S1 yang ahli dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar dan dosen ahli media yaitu dosen S1 yang ahli dalam media pembelajaran terutama video *Virtual fieldtrip*.

e) Rencana kerja

Rancangan kerja yang dilakukan oleh peneliti yaitu menentukan desain media yang sesuai dengan tingkat berfikir siswa. Setelah menentukan desain yang tepat yaitu menggunakan video yang mana media ini dapat menunjang pembelajaran siswa pada saat pandemi seperti ini. Yang

mana siswa dapat mengakses media setiap saat dan bisa dilakukan dimana saja. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran berbentuk video, kemudian akan di validasi oleh ahli media oleh ibu Vanissa Aviana Melinda,M.Pd , ahli materi oleh ibu Nuril Nuzulia,M.Pd dan ahli pembelajaran.oleh ibu Dwi Riningsih,S.Pd. Setelah divalidasi akan dilanjutkan dengan implementasi di kelas.

c. Desain

Tahap desain adalah tahap kedua dari prosedur pengembangan ini, yang mana kegiatan utama pada tahap ini yaitu merancang dan merancang apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk tahap selanjutnya. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap desain yaitu sebagai berikut :

a) Pemilihan materi

Materi yang akan diterapkan ke dalam media ini berdasarkan penemuan permasalahan yang ada di kelas IV SDN Segaran 2 Kab. Malang. Bahwasanya materi yang digunakan dalam media *Virtual Fieldtrip* adalah materi pembelajaran IPS materi keanekaragaman sosial, ekonomi,budaya, etnis dan agama yang mana materi ini perlu adanya visualisai yang jelas agar dapat memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa. Materi ini terdapat pada buku siswa tema 1 adapun Kompetensi dasarnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar**

NO.	Kompetensi Dasar
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Setelah menentukan KD dari materi yang akan dijadikan sebagai isi dari media, kemudian peneliti mengembangkan indikator dari KD yang telah ditentukan yang juga sudah dikonsultasikan pada guru kelas IV di SDN Segaran 2 Kab. Malang. Adapun indikator yang telah dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Indikator**

NO	Indikator
3.2.1	Mengetahui keanekaragaman rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia
3.2.2	Memahami keanekaragaman rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia
3.2.3	Membedakan rumah dan pakaian adat antar suku yang ada di Indonesia

Setelah indikator telah ditetapkan peneliti merancang materi yang akan disajikan pada media, peneliti menentukan materi dari buku

guru dan buku siswa tematik kelas IV SDN Segaran 2 Kab. Malang dan juga peneliti melakukan survey lokasi yang sesuai dengan materi yang akan ditampilkan di media.

b) Merancang desain produk

Desain produk yang dikembangkan peneliti yaitu berbentuk video ekowisata yang dilakukan oleh peneliti yang mana menyajikan materi tentang rumah adat dan pakaian adat yang ada di Indonesia. Video diambil di wisata Jawa Timur Park 1 di kota Batu menggunakan camera. Video diedit menggunakan aplikasi filmora x yang mana aplikasi ini harus menggunakan jaringan internet. Video didesain dengan memperhatikan gambar pendukung, warna dan tema yang menarik bagi siswa dan juga menentukan durasi video yang sesuai dengan karakteristik siswa.

c) Penyusunan Instrumen Validasi, Angket respon siswa terhadap kemenarikan media

Tahap selanjutnya yaitu menyusun instrumen validasi materi, validasi media, validasi pembelajaran dan juga angket respon siswa untuk melihat kemenarikan media pembelajaran. Bentuk dari angket validasi berupa *ceklist* yang berisikan beberapa pertanyaan yang memiliki 5 skala penilaian. dan pada angket validasi juga diberikan kolom kritik dan saran yang mana ditujukan untuk para validator. Selain angket validasi peneliti

juga menyusun angket untuk siswa, yang mana digunakan untuk mengetahui respon siswa tentang media yang telah dikembangkan, angket tersebut terdiri dari beberapa pernyataan yang memiliki 5 skala penilaian.

b. Pengembangan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran *Virtual fieldtrip* yaitu :

- 1) Laptop yang sudah terinstall *browser* internet
- 2) Aplikasi Filmora
- 3) Camera
- 4) Jaringan internet

Setelah alat dan bahan sudah tersedia tahap selanjutnya yaitu melakukan pembuatan video pembelajaran. Pada tahap pembuatan video pembelajaran peneliti merancang konsep dan alur video. Setelah menentukan alur video peneliti melakukan perekaman video menggunakan camera yang bertempat di Jatipark 1. Tahap selanjutnya yaitu pengeditan video menggunakan aplikasi filmora dengan memasukkan backsound, gambar, dan teks agar media lebih menarik siswa.

Berikut merupakan hasil dari pembuatan *Virtual fieldtrip* dari aplikasi filmora:



**Gambar 4.1 Opening**

Pada gambar diatas merupakan bagian dari awal pembukaaan video tampilan pembukaan ini memiliki durasi 2 menit dengan *backsound* dan menampilkan *subtitle* di bagian bawah video. Pada *opening* menjelaskan tujuan dari video dan sebagai pengantar akan dimulainya kegiatan *virtual fieldtrip*.



**Gambar 4.2 Lokasi Pengambilan Video**

Tampilan selanjutnya yaitu menerangkan tempat pengambilan video yaitu bertempat di wisata Jatim Park 1 yang berlokasi di kota Batu. Setelah itu menampilkan tayangan memasuki wisata tersebut dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Pada tampilan ini memiliki durasi 1 menit dengan back sound ukulele dan dengan ditampilkan subtitle dibagian bawah video.



**Gambar 4.3 Materi Suku Minang**

Tampilan ini menayangkan cuplikan video yang menerangkan tentang rumah adat dan pakaian adat suku minang berdurasi 30 detik berisikan penjelasan singkat mengenai rumah adat suku minang dan pakaian adat suku minang. Memiliki backsound dan narasi serta subtitle dibagian bawah video yang memudahkan siswa untuk memahami isi cuplikan ini.



**Gambar 4.4 Materi Suku Lampung**

Pada tampilan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku lampung. Cuplikan ini berdurasi 1 menit 20 detik yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.5 Materi Suku Batak**

Pada tampilan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku batak. Cuplikan ini berdurasi 65 detik yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.6 Materi Suku Dayak**

Pada tampilan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku dayak. Cuplikan ini berdurasi 2 menit yang memilik backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas.



**Gambar 4.7 Materi Suku Bali**

Pada tampilan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku bali. Cuplikan ini berdurasi 30 detik yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.8 Materi Suku Betawi**

Tayangan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku betawi. Cuplikan ini berdurasi 40 detik yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.9 Materi Suku Banjar**

Tayangan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku banjar. Cuplikan ini berdurasi 45 detik yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.10 Materi Suku Mandar**

Tayangan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku mandar. Cuplikan ini berdurasi 1 menit yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.11 Materi Suku Aceh**

Tayangan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku aceh. Cuplikan ini berdurasi 45 detik yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.12 Materi Suku Asmat**

Tayangan diatas menayangkan cuplikan yang menjelaskan tentang rumah adat dan pakaian khas dari suku asmat. Cuplikan ini berdurasi 1 menit yang memiliki backsound dan suara narasi agar siswa dapat memahami dengan jelas dan ditambahkan subtitle di bagian bawah video.



**Gambar 4.13 Penutup**

Pada tayangan diatas merupakan tampilan penutup yang mengakhiri perjalanan *virtual fieldtrip*. Berdurasi 1 menit dan terdapat *backsound* serta *subtitle* yang mempermudah siswa memahaminya.



**Gambar 4.14 Profil Pengembang**

Pada tampilan terakhir sidarakan untuk memaparkan biodata atau profil pengembang yang mana berisis tentang nama, tempat tanggal lahir dan juga pendidikan yang sedang ditempuh pengembang. Keseluruhan video ini berdurasi 15 menit 11 detik dengan format mp4. Video ini adalah media audio visual yang mana dapat diakses melalui media elektronik yang mendukung format mp4.

Setelah media pembelajaran selesai diproduksi tahap selanjutnya yaitu media diupload diplatform online seperti *Youtube* dan *google drive* atau di bakar dimasukkan ke CD agar media mudah digunakan oleh siswa.

#### **B. Pengujian Kevalidan Media Pembelajaran Video *Virtual Fieldtrip***

Setelah menghasilkan video pembelajaran, tahap selanjutnya yaitu pengujian terhadap media pembelajaran. Dalam tahap pengujian media akan diujikan kepada dosen ahli, jika terdapat revisi akan diujikan lagi sampai tidak

ada revisi lagi. Pengujian ini dilakukan agar materi dan media sesuai dan tidak melenceng dari RPP.

#### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran yang diserahkan ke ahli materi berupa video pembelajaran *Virtual fieldtrip*. Validasi materi dilakukan pada tanggal 17 Juli 2021 oleh bu Nuril Nuzulia, M.Pd selaku dosen ahli materi.

##### a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd dipaparkan pada tabel 1 lampiran 8.

##### b. Analisis data kuantitatif

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{54}{65} \times 100\% \\ &= 83\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media melalui tahap validasi memperoleh nilai 83% yang berarti valid/layak digunakan dalam proses belajar siswa, ahli media memberikan saran sehingga perlu melakukan revisi.

##### c. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu ibu Nuril Nuzulia, M.Pd. pemaparan hasil saran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 lampiran 8. Setelah media pembelajaran selesai direvisi media pembelajaran kemudian bisa diimplementasikan di kelas.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran yang diserahkan ke ahli media berupa video pembelajaran *virtual fieldtrip*. Validasi media dilakukan pada tanggal 23 Juli 2021 oleh Vanissa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen ahli media. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli media:

### a. Data Kuantitatif

Hasil validasi media oleh ibu Vanissa Aviana Melinda, M.Pd dapat dilihat pada tabel 4 lampiran 8.

### b. Analisis data kuantitatif

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{63}{75} \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media melalui tahap validasi memperoleh nilai 84% yang berarti valid/layak digunakan dalam proses belajar siswa, ahli media memberikan saran sehingga perlu melakukan revisi

### c. Data Kualitatif

Pada data kualitatif diperoleh peneliti dari kritik/saran oleh ahli media yaitu Ibu Vanissa Aviana Melinda, M.Pd. Pemaparan dari saran oleh ahli media terdapat pada tabel 3 lampiran 8. Setelah produk di revisi media sudah bisa diimplementasikan di kelas.

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Media pembelajaran yang diserahkan ke ahli pembelajaran berupa video pembelajaran *Virtual Fieldtrip*. Validasi ini dilakukan pada tanggal 21 Juli 2021 oleh ibu Dwi Riningsih ,S.Pd selaku guru kelas IV SDN Segaran 2.

#### a. Data kuantitatif

Hasil validasi ahli pembelajaran berupa angket yang dipaparkan pada tabel 5 lampiran 8.

#### b. Analisis data kuantitatif

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{87}{100} \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media melalui tahap validasi memperoleh nilai 87% yang berarti sangat valid, guru ahli pembelajaran tidak memberikan saran, sehingga tidak merevisi produk sesuai dengan saran guru ahli pembelajaran.

#### c. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh oleh kritik dan saran dari ahli pembelajaran yaitu ibu Dwi Riningsih,S.Pd. Pemaparan hasil kritik dan saran oleh ahli pembelajaran dapat dilihat pada table 6 lampiran 8.

## C. Kemenarikan Media Pembelajaran Virtual Field Trip

### 1. Analisis Kemenarikan Produk

Penilaian dan respon siswa terhadap media pembelajaran video *Virtual fieldtrip* dengan memberikan angket untuk menentukan tingkat kemenarikan diberikan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Berikut merupakan hasil penilaian angket dari siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang terhadap media pembelajaran video *Virtual fieldtrip*.

Hasil dari angket yang berikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 7 lampiran 8 dengan keterangan sebagai berikut:

Aspek penilaian 1 : Apakah petunjuk penggunaan media video *Virtual fieldtrip* ini telah disampaikan dengan baik

Aspek penilaian 2 : Apakah bahasa yang digunakan di dalam video ini mudah dipahami

Aspek penilaian 3 : Apakah video *Virtual fieldtrip* ini dapat mendorong rasa ingin tahu anda

Aspek penilaian 4 : Apakah video *Virtual fieldtrip* ini menambah pengetahuan anda

Aspek penilaian 5 : Apakah video *Virtual fieldtrip* ini menarik serta contoh dalam video sesuai dengan materi

Aspek penilaian 6 : Apakah video *Virtual fieldtrip* ini mudah dioperasikan

Aspek penilaian 7 : Apakah video *Virtual fieldtrip* ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja

Aspek penilaian 8 : Apakah tampilan video *Virtual fieldtrip* ini memiliki gambar yang jelas

Aspek penilaian 9 : Apakah suara dari media video *Virtual fieldtrip* ini jelas

Aspek penilaian 10 : Apakah media pembelajaran video *Virtual fieldtrip* ini cocok digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\ &= \frac{747}{800} \times 100\% \\ &= 93,3\% \end{aligned}$$

Berdasarkan angket respon siswa yang sudah di paparkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *Virtual Fieldtrip* ini sangat menarik dengan persentase 93,3 %. Bahwasanya media ini sangat menarik bagi siswa dan dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya dipaparkan dalam data hasil wawancara. Yang pertama data hasil wawancara dari guru kelas IV SDN Segaran 2 sebagai berikut:

Pertanyaan: Bagaimana proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?

Jawaban: Proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang sudah bagus, akan tetapi mungkin saya sebagai guru memerlukan inovasi baru untuk mengembangkan metode atau media pembelajaran yang biasa saya terapkan agar siswa tidak merasa

bosan dengan pembelajaran IPS, apalagi sekarang ini pembelajarannya daring dan PPKM, jadinya terbatas dalam hal apapun.

Pertanyaan: Apakah siswa senang mengikuti pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru?

Jawaban: Sejauh ini masih senang, tetapi lumayan banyak juga yang bosan. Mungkin efek pembelajaran daring ya mbak. Kan mereka jadinya tidak bisa merasakan secara langsung serunya pembelajaran di kelas atau di luar kelas.

Pertanyaan: Menurut bapak/ibu guru, apakah siswa mempunyai motivasi yang lebih dalam menjalani proses belajar khususnya kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?

Jawaban: Kalau untuk sekarang ini, berhubung pembelajaran masih daring, sepertinya motivasi terbesar mereka ya orang tua dan guru. Tapi ya paling besar dari orang tua, karena kan guru tidak bisa memberi motivasi secara langsung seperti ketika di kelas.

## 2. Implementasi

Pada tahap implementasi dilaksanakan setelah produk media selesai divalidasi oleh para validator. Kegiatan implementasi atau uji coba lapangan media *virtual fieldtrip* diterapkan kepada 20 siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kab.Malang. Media pembelajaran *Virtual fieldtrip* diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran dilakukan secara luring di kelas menggunakan LCD proyektor.. Siswa akan diberikan angket dan soal evaluasi media pembelajaran setelah melakukan pembelajaran dan diterapkannya media pembelajaran *virtual fieldtrip* untuk mengetahui kemenarikan produk . Faktor pendukung pada saat proses pembelajaran yaitu siswa sangat antusias saat mengikuti

pembelajaran dan diterapkannya media. Pada proses pembelajaran terdapat kendala yaitu laptop yang digunakan untuk memutar video tiba-tiba mati dan segera diatasi dengan mengganti laptop yang lain.

### 3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Virtual fieldtrip* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terutama materi keanekaragaman yang dihasilkan. Pengukuran terhadap media ini yaitu melalui pemberian angket kepada siswa, dimana angket diberikan sesudah media diterapkan di dalam kelas. Peneliti melakukan evaluasi disetiap tahapan pengembangan media dengan cara berkonsultasi dengan ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta dosen pembimbing. Peneliti melakukan analisis hasil dari validasi dan uji coba pada siswa.

Adapun beberapa kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Evaluasi disetiap akhir tahapan yang mana kegiatan evaluasi ini berdasarkan hasil konsultasi bersama dosen pembimbing serta beberapa pihak yang berperan dalam tahap tersebut.
- b. Evaluasi aspek performance, evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas serta kelayakan produk yang diketahui melalui analisis data validasi.
- c. Evaluasi aspek Preception (Presepsi), kegiatan dalam evaluasi ini adalah melakukan analisis data yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media

Evaluasi juga dilakukan pada materi yang disampaikan pada media. Evaluasi yang diberikan berupa soal tes untuk siswa kerjakan tentang materi tersebut. Hasil evaluasi materi yang diberikan pada siswa SDN Segaran 2 dapat dilihat pada tabel 12 lampiran 8. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui perhitungan rata-rata dari nilai evaluasi siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak data}} \\ &= \frac{1722,5}{20} = 86,125 \end{aligned}$$

Dari rata-rata hasil nilai evaluasi siswa tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata siswa memahami materi yang disampaikan pada media pembelajaran *Virtual fieldtrip*. Hal tersebut karena hasil dari nilai evaluasi media ini diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu memiliki KKM 75.

#### 4. Analisis Pengembangan Media

Produk media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran *Virtual fieldtrip*. Media *Virtual fieldtrip* merupakan produk media yang memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada materi keanekaragaman rumah adat dan pakaian adat pada kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang. Media ini termasuk dalam media audiovisual yang dapat digunakan siswa dengan mudah.

Pengembangan media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang mana siswa masih dalam tahapan yang kongkrit<sup>39</sup>. Media pembelajaran *Virtual fieldtrip* menyajikan tampilan video beserta gambar atau ilustrasi yang mudah dipahami oleh siswa yang mana siswa dapat melihat langsung bentuk dari materi rumah adat maupun pakaian adat suku yang ada di Indonesia. Di masa pandemi pembelajaran mengalami perubahan yang semula dilakukan dengan pembelajaran luring berubah menjadi pembelajaran daring yang mengharuskan siswa untuk belajar dirumah.

---

<sup>39</sup> M. Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, Cetakan Pertama (Makassar: Cendekia Publisher, 2020). hlm 74

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pembahasan Hasil Media Virtual FieldTrip pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV

##### A. Prosedur Pengembangan Media *Virtual Fieldtrip*

Media *Virtual Fieldtrip* dalam penelitian ini dikembangkan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang mana model pengembangan ini memiliki lima tahapan prosedur pengembangan (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Model pengembangan ini dipilih dikarenakan prosedurnya yang sederhana dan mudah dipahami, namun sistematis dan rinci. Hal itu sesuai dengan pendapat Purnamasari yang berpendapat bahwasanya model pengembangan ADDIE sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan media video dan media cetak, yang mana model ini memiliki 5 komponen yang saling berkaitan dan sistematis. Karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur secara sistematis maka lebih mudah dipahami oleh pendidik<sup>40</sup>. Tegeh & Kirna juga mengemukakan bahwa Model ADDIE ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang

---

<sup>40</sup> Nurna L. Purnamasari, *Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 2019 hlm,25

sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak<sup>41</sup>

Menurut Brunch Konsep evaluasi dalam model pengembangan ADDIE adalah bagaimana peneliti mampu mengevaluasi keseluruhan model, dimana produk yang dikembangkan akan dievaluasi diakhir dari setiap tahapan<sup>42</sup>. Hal ini juga dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan Virtual Fieldtrip ini, dimana peneliti melakukan proses revisi media disetiap akhir tahapan yang mengacu dari saran dan komentar dari para validator serta arahan dari dosen pembimbing, tujuannya adalah untuk terciptanya produk akhir yang layak serta efektif digunakan. Hal itu juga sependapat dengan tegeh (2014) yang menjelaskan bahwa Kelebihan dari model pengembangan ADDIE yaitu adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini<sup>43</sup>.

Dalam pengembangan media *Virtual Fieldtrip*, peneliti telah melakukan kelima tahapan model pengembangan ADDIE tersebut. setiap prosedur dilakukan secara sistematis agar terciptanya media yang baik.

---

<sup>41</sup> I Made Tegeh, I Made Kirna. *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. Jurnal Ika*, 11 2013. Hlm 15

<sup>42</sup> Robert Maribe Brance, *Instructional Design-The ADDIE Approach*.(New York: Springer,2009), hlm 60.

<sup>43</sup> I Made Tegeh, I. Nyoman Jampel, and Ketu Pudjawan. "Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE." *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*. Vol. 208. 2015. Hlm 209

## **B. Kevalidan Media Pembelajaran *Virtual Fieldtrip***

Tujuan Media *Virtual Fieldtrip* dikembangkan bertujuan agar dapat membantu dalam proses pembelajaran, mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan motivasi belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut media harus memenuhi kategori yang layak sebelum diimplementasikan pada siswa.

Berkaitan dengan kelayakan media, Azhar Arsyad (1997: 76-77) menyatakan bahwa kriteria media yang baik yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; 3) praktis, luwes, dan tahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokan sasaran; dan 6) mutu teknis.<sup>44</sup> Kemudian menurut Nana Sudjana kriteria media yang baik yakni 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterrampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak.<sup>45</sup>

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media tidak semua media bisa langsung digunakan, media harus mempunyai tingkat kelayakan yang jelas, hal itu sejalan dengan R Amrullah yang menyatakan bahwa kelayakan media ditinjau dari 2 aspek yaitu kelayakan materi yang meliputi kesesuaian isi media dengan konsep mutasi, dan kesesuaian isi media

---

<sup>44</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, RajaGrafindo Persada,2002), hal 75-76

<sup>45</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru.1991) hlm 85

dengan tujuan pembelajaran. sedangkan kelayakan media meliputi format media, kualitas media dan kesesuaian konsep<sup>46</sup>. oleh karena itu peneliti melakukan kegiatan validasi yang meliputi validasi pada ahli materi dan ahli media dan ahli pembelajaran.

Adapun hasil dari validasi oleh para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran *Virtual fieldtrip* layak/valid digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi sebesar sebesar 83%, kemudian dari ahli media senilai 84%, dan dari hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 87% yang mana termasuk kedalam kategori layak/valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Virtual Fieldtrip* masuk kedalam media yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media *Virtual Fieldtrip* juga memiliki beberapa keunggulan yang mana menambah nilai kelayakan dari media tersebut. keunggulan *Virtual Fieldtrip* diantaranya yaitu.

- a) Memiliki tampilan yang menarik, yang mana media bukan hanya berisikan teks bacaan saja melainkan terdapat visualisasi materi yang jelas serta memadukan beberapa yang cerah.
- b) Siswa dapat memahami materi yang susah dijangkau, yang mana memberikan kesempatan yang lebih, dengan memungkinkan

---

<sup>46</sup> Amrulloh, R, *Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA. BioEdu*, 2(2), (2013), hlm 135

pengamatan yang dilakukan tanpa harus berada di tempat sebenarnya atau memiliki kesempatan untuk mendapat penjelasan dari ahlinya<sup>47</sup>.

- c) Media *Virtual Fieldtrip* dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja, yang mana dapat diimplementasikan secara daring maupun luring.
- d) Meningkatkan minat belajar siswa, dimana siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan materi, tapi siswa juga disuguhkan visualisasi dari berbagai rumah adat yang belum pernah mereka lihat sebelumnya.

### C. Kemenarikan Media *Virtual Fieldtrip*

Selain media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, menurut Azhar Arsyad media pembelajaran juga harus dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa hingga dapat menimbulkan motivasi belajar, serta interaksi yang lebih antara siswa dan lingkungannya.<sup>48</sup>

Media *Virtual Fieldtrip* didesain dengan tampilan yang menarik, yang mana media *Virtual Fieldtrip* menggunakan kualitas video yang bagus dan menggunakan perpaduan warna yang cerah. Pemilihan warna yang cerah tersebut bertujuan meningkatkan semangat belajar siswa dalam memahami materi, hal tersebut juga dijelaskan oleh Sawi & Rina, bahwa saat

---

<sup>47</sup> Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong*. JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 3(2), (2018), hlm 160

<sup>48</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2002), hal. 41

melaksanakan tugas kognitif, warna adalah salah satu komponen yang dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan individu siswa<sup>49</sup>

Kemenarikan media *Virtual Fieldtrip* juga dibuktikan dengan Hasil dari respon siswa terhadap kemenarikan media yang menunjukkan persentase 93,3 %, yang mana skor tersebut masuk kedalam kategori sangat menarik. Hal itu sejalan dengan respon positif siswa yang diamati peneliti pada saat proses pembelajaran menggunakan media *Virtual Fieldtrip*.

---

<sup>49</sup> Sawi & Rina O, *Pengaruh Warna Terhadap Shot Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMPN Palembang. PSIKIS Jurnal Psikologi Islami Vol.3 No.1 Juni 2017. Hlm 40.*

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan pengujian coba media pembelajaran *Virtual fieldtrip* pada siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video virtual fieldtrip dikembangkan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, desain, development, implementation, evaluation*) yang terdiri sebagai berikut
  - a. Analisis dalam tahap analisis peneliti melakukan langkah-langkah yaitu validasi kesenjangan kinerja, menetapkan tujuan, menganalisis peserta didik, menganalisis sumber daya yang tersedia yaitu sumber daya manusia, sumber instruksional, sumber daya isi pada saat melakukan pra penelitian.
  - b. Desain pada tahap desain peneliti memilih dan menentukan materi dan merancang media.
  - c. Pengembangan, pada tahap ini rancangan media dikembangkan menjadi sebuah produk media melalui proses validasi dan konsultasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Sehingga memperoleh nilai dari hasil validasi materi sebesar 83%, kemudian dari ahli media senilai 84%, dan dari hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 87%.

- d. Implementasi, uji coba media pembelajaran dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang yang berjumlah 20 orang siswa. Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk respon kemenarikan media pembelajaran.
      - e. Evaluasi, pada tahap ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada di media *Virtual fieldtrip* dan untuk melakukan evaluasi terhadap media.
2. Hasil dari validasi oleh para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran *Virtual fieldtrip* layak/valid digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi sebesar sebesar 83%, kemudian dari ahli media senilai 84%, dan dari hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 87% yang mana termasuk kedalam kategori layak/valid.
3. Hasil kemenarikan media pembelajaran vidio *virtualfield* trip menunjukkan persentase 93,3 % dikategorikan sangat menarik.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil dari data penelitian terkait Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual fieldtrip* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV adalah sebagai berikut :

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Media *Virtual fieldtrip* digunakan dalam proses belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi rumah adat dan pakaian adat pada kelas IV ditingkat SD.
- b. Media *Virtual fieldtrip* dapat dilakukan dalam pembelajaran secara Daring (Dalam jaringan) maupun secara Luring (Luar Jaringan)

### 2. Saran Untuk Pengembang Lanjutan

Pengembang lanjutan dapat memperhatikan resolusi pada saat media di upload di platform media sosial sehingga kualitas video tetap baik dan besar harapannya peneliti untuk pengembang selanjutnya agar dapat mengembangkan media dengan lebih baik dari sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Ahmad Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media, 2016..
- Aji, Rizqon Halal Syah. “Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran,” t.t., 10.
- Ambiyar, Nizwardi Jalinus. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Cetakan 1. Jakarta: Kencana, 2006.
- Amprasto, Rini Solihat, Hanifa Ahsanu Amala. “Virtual Field Trip dan Penggunaannya sebagai Fasilitator dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Abad ke-21 Siswa” 2 (30 Maret 2019).
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke tiga. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002.
- Dian Permayasari Kusuma Dayu, Ibadullah Malawi dkk. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. Cetakan ke 1. Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2019..
- Faiq Azmi. “Malang Raya Resmi Ajukan PSBB.” Berita. Diakses 18 Desember 2020. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5008252/malang-raya-resmi-ajukan-psbb>.
- Handayani, Eneng Desri, dan Billyardi Ramdhan. “Pengaruh Media Vrtual Field Trip Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis” 6, no. 1 (t.t.): 8.
- Iswanti, Mira. “Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Provinsi Setempat Melalui Model CROSSWORD PUZZLE Kelas IV Sekolah Dasar,” 2018, 6.
- Junia, Ucha Ayu. “Pengembangan Media Mimbar (DOMINO BERGAMBAR) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia” 06 (2018): 10.
- “Kasus Covid 19.” Diakses 17 Desember 2020. <https://news.google.com/covid19/map?hl=id&gl=ID&ceid=ID%3Aid>.
- M. Basyiruddin Usman, Aswanir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- M. Ilyas Ismail. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.
- Melinda, Vannisa Aviana, I Nyoman Sudana Degeng, dan Dedi Kuswandi. “Pengembangan Media Vidio Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton- Kencong,” t.t., 7.
- Muhammad Iqbal Harisuddin. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. PT Panca Terra Firma, 2019.
- Nur Lailatus Zahroh. *Pendidikan IPS di Tingkat Dasar Sebuah Langkah Awal Belajar IPS*. Malang: UIN Maliki Press, 2019.
- Oemar Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Purwandari, Dyah Novita. “Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” t.t., 12.
- Santaria, Rustan. “Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa” 3, no. 2 (2020): 7.

- “SE Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19.” Pemerintah, 24 Maret 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>.
- Sugianti, Yudi Hari Riyanto. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Tepri Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academi&Reseach Institute, 2020.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke 19. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suharsimi Arikunto, Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Cetakan ke 5. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- UNICEF. “Covid 19 dan Anak-anak di Indonesia Agenda Tindakan Untuk mengatasi Tantangan Sosial Ekonomi,” 13 Mei 2020..
- Yulia Siska. *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawacana, 2016.
- Fatimah Rohmatul Alkurnia, Pengaruh 2021, Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS 2 SMA NEGERI 1 MENGANTI GRESIK; Jurnal AVATAR , Volume 10, No 3.
- Amrulloh, R. (2013). *Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk SMA*. *BioEdu*, 2(2), 134-136.
- I Made Teguh, I. Nyoman Jampel, and Ketu Pudjawan. "Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE." *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*. Vol. 208. 2015.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158-164
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Purnamasari, N. L. (2019). *Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Sawi, Rina O. 2017. *Pengaruh Warna Terhadap Shot Term Memory Pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang*. *PSIKIS\_Jurnal Psikologi Islami* Vol.3 No.1 Juni.
- Teguh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. *Jurnal Ika*, 11(1).

## **LAMPIRAN**

## LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN

5/3/2021

<https://fittk.uin-malang.ac.id/persuratan/mahasiswa/penelitian/instansi-cetak.php?modata=227>



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533  
Website: [www.fittk.uin-malang.ac.id](http://www.fittk.uin-malang.ac.id) E-mail: [fittk@uin-malang.ac.id](mailto:fittk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 227/Un.03.1/TL.00.1/05/2021 28 Juni 2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. SDN SEGARAN 2

di

Jl. Raya Sumberkotes Kulon, Desa Segaran RT 22 RW 08, Kecamatan Gedangan,  
Kabupaten Malang, Jawa Timur

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Dewi khusniatul vatya  
NIM : 17140061  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : Genap Tahun Akademik 2020/2021  
Judul Skripsi : Pengembangan Virtual Field Trip (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV  
Lama Penelitian : 30 Juni 2021 sampai dengan 30 Agustus 2021

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

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Muhammad Walid

## LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/04/35.07.101.415.19/IX/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. TUKIMAN  
NIP : 19620609 199403 1 011  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I - IVb  
Alamat Sekolah : Jl. Raya Sumberkotes NO. 02 Segaran Kec. Gedangan Kab. Malang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Dewi Khusniatul Vatyca  
NIM : 17140061  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Segaran – Gedangan, Kab. Malang.

Nama tersebut di atas benar – benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Segaran Kecamatan Gedangan Kabupaten Malang selama 3 (bulan) bulan, terhitung mulai Juli – September 2021. Dengan Judul Skripsi Pengembangan Virtual Field TRIP (VFT) Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV (empat).

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Segaran, 5 September 2021

Kepala SD NEGERI 2 SEGARAN  
SD NEGERI 2 SEGARAN  
KEC. GEDANGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
Drs. Tukiman  
NIP. 19620609 199403 1 011

## LAMPIRAN 3 SURAT VALIDATOR

### AHLI MATERI

7/2/2021

<https://fitk.uin-malang.ac.id/persuratan/mahasiswa/validator-cetak.php?modatar=227>



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Galayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533  
Website: [www.fitk.uin-malang.ac.id](http://www.fitk.uin-malang.ac.id) E-mail: [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 227/Un.03.1/TL.00.1/06/2021 28 Juni 2021  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Validasi ahli materi

Kepada  
Yth. Bapak / Ibu NURIL NUZULIA, M.Pd.1  
di Tempat

***Assalamu'alaikum Wr. Wb.***

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dewi khusniatul vatyca  
NIM : 17140061  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Virtual Field Trip (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV  
Validasi : Validasi ahli materi  
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Muhammad Walid

## AHLI MEDIA

7/7/2021

<https://fitk.uin-malang.ac.id/persuratan/mahasiswa/validator-cetak.php?modata=234>



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533  
Website: [www.fitk.uin-malang.ac.id](http://www.fitk.uin-malang.ac.id) E-mail: [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 234/Un.03.1/TL.00.1/07/2021 02 Juli 2021  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Validasi ahli media

Kepada  
Yth. Bapak / Ibu VANNISA AVIANA MELINDA, M.Pd  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dewi khusniatul vatyca  
NIM : 17140061  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Virtual Field Trip (VFT) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV  
Validasi : Validasi ahli media  
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,



  
Muhammad Walid

## LAMPIRAN 4 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP KELAS IV

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Segaran 2  
Kelas/Semester : IV/1 (satu)  
Tema/Sub tema : Indahya Kebersamaan/Keberagaman Budaya Bangsa  
Waktu : 1 x pertemuan (6 x35 menit)

#### A. Kompetensi Inti

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

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

##### Matematika

##### Kompetensi Dasar:

- 3.8 Menjelaskan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
- 4.8 Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

##### Indikator

- 3.8.3 Menjelaskan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
- 4.8.3 Menyajikan segi banyak beraturan dan tak beraturan dalam diagram frayer.

##### SBdP

##### Kompetensi Dasar

- 3.3 Memahami dasar-dasar gerak tari daerah.
- 4.3 Meragakan dasar-dasar gerak tari daerah.

##### Indikator

- 3.3.2 Menjelaskan dasar-dasar gerak tari Bungong Jeumpa dalam posisi duduk
- 4.3.2 Mempraktikkan dasardasar gerak tari Bungong Jeumpa dalam posisi duduk.

##### IPS

##### Kompetensi Dasar

- 3.2 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

4.2 Menceritakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

**Indikator**

- 3.2.2 Menjelaskan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.
- 4.2.2 Menyajikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.

**A. Tujuan Pembelajaran:**

1. Dengan bercerita, siswa mampu menceritakan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat dengan percaya diri
2. Dengan mencoba, siswa mampu menemukan bangun datar dari susunan korek api dengan teliti
3. Dengan bernyanyi, siswa mampu mempraktikkan gerak dasar tari daerah dengan kreatif

**B. Materi Pembelajaran :**

- Menceritakan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat
- Menemukan bangun datar dari susunan korek api
- Mempraktikkan gerak dasar tari daerah

**C. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode: Ceramah, Diskusi, Penugasan, Eksplorasi dan demonstrasi

**D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memulai kegiatan dengan berdoa.</li> <li>2. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang kebudayaan Indonesia.</li> <li>3. Siswa diminta untuk mendiskusikan apa saja kebudayaan Indonesia yang membuat para siswa bangga sebagai sebuah stimulus untuk kegiatan inti.</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca teks mengenai tradisi pemberian nama anak di Bali (<b>mengamati</b>) (<i>buku teks tematik terpadu 4a, halaman 25-26</i>)</li> <li>2. Siswa dibimbing mengamati keberagaman sosial dan budaya yang ada dalam cerita tersebut (<b>mengamati</b>)</li> <li>3. Siswa distimulus untuk mengemukakan pertanyaan yang berhubungan dengan keragaman sosial dan budaya di provinsi setempat. (<b>menanya</b>)</li> <li>4. Siswa kemudian menceritakan di depan kelas keragaman budaya di daerah asalnya masing-masing. (<b>mengkomunikasikan</b>)</li> </ol>	185 menit

	<p>5. Guru kemudian menerapkan media pembelajaran video <i>virtual field trip</i> di kelas .</p> <p>6. Guru kemudian membuat kelompok dari beberapa siswa untuk melakukan kegiatan menyusun bangun datar dari korek api. (<i>buku teks tematik terpadu 4a, halaman 27</i>)</p> <p>7. Dengan bimbingan guru, siswa melakukan percobaan tersebut <b>(menalar)</b></p> <p>8. Dengan bimbingan guru, siswa membahas tentang hasil percobaan dan menyampaikannya di depan kelas. <b>(mengkomunikasikan)</b></p> <p>9. Pada pertemuan sebelumnya siswa telah mempelajari beberapa gerakan tari bungo jeumpa, pada pertemuan kali ini guru akan meminta siswa untuk melakukan tari bungo jeumpa di depan kelas secara berkelompok. (<i>buku teks tematik terpadu 4a, halaman 27-28</i>)</p> <p>10. Pada akhir kegiatan, siswa diminta untuk merangkum dan mengerjakan soal latihan. (<i>buku teks tematik terpadu 4a, halaman 28-29</i>)</p>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<p>1. Siswa membuat kesimpulan kegiatan hari ini.</p> <p>2. Siswa menuliskan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan.</p>	15 menit

#### A. Sumber, alat dan media pembelajaran

- Buku Tematik Terpadu Tema Indahnya Kebersamaan (4a)
- Korek Api Kayu
- Media pembelajaran video *virtual field trip*

#### B. Penilaian

##### 1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Perkembangan Prilaku															
		Rasa Ingin Tahu				Kerjasama				Tekun				ketelitian			
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K
1																	
2																	
3																	
dst																	

Catatan:

SB = sangat Baik; B= Baik; C= Cukup; K= Kurang

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

##### 2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: tes tertulis (skala 1—100)

##### 3. Penilaian Keterampilan

Penilaian: Unjuk Kerja (Praktik)

**Rubrik Penilaian Bercerita mengenai Keragaman Sosial dan Budaya Provinsi Setempat**

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
<b>Mendengarkan</b>	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.
<b>Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)</b>	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
<b>Partisipasi (menyampaikan ide, dan perasaan, pikiran)</b>	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

**Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak dasar Tari Daerah**

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
<b>Gerakan</b>	Seluruh gerakan yang ditunjukkan saat menari sesuai dengan ketentuan tarian.	Sebagian besar gerakan yang ditunjukkan saat menari sesuai dengan ketentuan tarian.	Sebagian gerakan yang ditunjukkan saat menari sesuai dengan ketentuan tarian.	Hanya sebagian kecil gerakan yang ditunjukkan saat menari sesuai dengan ketentuan tarian.
<b>Teknik Menari</b>	Menarikan tarian dengan menunjukkan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Sikap tubuh yang sesuai dengan tarian yang dibawakan.</li> <li>Gerakan yang dibawakan sesuai dengan irama.</li> <li>Gerakan yang dibawakan sesuai dengan tempo sehingga tarian yang ditunjukkan terlihat harmonis.</li> </ul>	Hanya menunjukkan 2 hal dari 3 kriteria yang diharapkan. Tarian yang dihasilkan cukup harmonis.	Hanya menunjukkan 1 hal dari 3 kriteria yang diharapkan. Tarian yang dihasilkan kurang harmonis.	Tidak memenuhi kriteria yang diharapkan.

<b>Ekspresi</b>	Memberikan penjiwaan saat menari yang memperhatikan jenis tarian sehingga pesan dari tarian bisa dimengerti oleh penonton.	Ada beberapa penjiwaan yang kurang sesuai dengan jenis tarian. Pesan dari tarian tetap bisa dimengerti oleh penonton.	Kurang bisa memberikan penjiwaan saat menari sehingga pesan dari tarian kurang dimengerti oleh penonton.	Tidak bisa memberikan penjiwaan saat menari sehingga pesan dari tarian tidak dimengerti oleh penonton.
<b>Sikap</b>	Saat menari selalu menunjukkan sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri saat menari sehingga bisa menguasai panggung.</li> <li>• Bisa berinteraksi baik dengan penari lainnya.</li> </ul>	Saat menari selalu menunjukkan sikap percaya diri saat menari sehingga bisa menguasai panggung, namun kurang bisa berinteraksi dengan penari lain	Saat menari menunjukkan sikap kurang percaya diri dan kurang bisa berinteraksi dengan penari lain.	Saat menari menunjukkan sikap tidak percaya diri dan bisa berinteraksi dengan penari lainnya.

Malang, 9 September 2021

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Drs. Tukiman .  
NIP. 19620609 199403 1 011

Dwi Riningsih, S.Pd  
NIP.196701012036

## LAMPIRAN 5 HASIL VALIDASI

### AHLI MATERI

**INSTRUMEN VALIDASI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN  
VIDIO VIRTUAL FIELD TRIP  
UNTUK PEMBELAJARAN IPS**

**AHLI MATERI**

Nama : Nuril Nuzulia  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
NIP : 19900423 20160801 2 019

**Petunjuk Pengisian :**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**Pedoman Penilaian :**

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut :

Sangat baik = 5  
Baik = 4  
Cukup = 3  
Buruk = 2  
Sangat buruk = 1

A. Penilaian Aspek Materi

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial				✓	
3.	Materi yang dikandung dalam cerita dapat menguatkan ingatan siswa pada materi yang telah terlebih dahulu dipelajari.			✓		
4.	Topik yang dibahas dapat dimengerti oleh siswa				✓	
5.	Materi dibahas dengan runtut				✓	
6.	Materi sudah mencakup pada isi video					✓
7.	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi yang dibahas					✓
8.	Contoh yang disajikan jelas dan mendukung pemahaman siswa				✓	
9.	Cerita video sesuai dengan materi yang dibahas				✓	
10.	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
11.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.					✓
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.				✓	
13.	Media mendukung siswa untuk belajar pelajaran IPS dengan mandiri				✓	

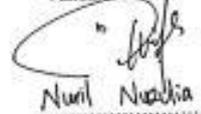
Saran Tambahan :

- Soal Evaluasi harus ditambah, karena untuk mengukur tingkat kesibikan
- Soal Evaluasi harus survey dan video
- Video harus ada yang dapat memakai marker, biar kelihatan menarik

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran video Virtual Field Trip ini layak/dapat digunakan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Malang, 3 Sep. 2021

Validator Materi

  
Nurul Nuadhia

## AHLI MEDIA

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA VIDEO VIRTUAL FIELD TRIP UNTUK PEMBELAJARAN IPS

#### AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Vansia Aviana Melinda, M. Pd  
Instansi : FITK- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
NIDT : 19910919201802012143

#### Perunjuk Peggisian.:

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini disediakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan menandatangani tanda (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### Pedoman Penilaian.:

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut.:

Sangat baik = 5  
Baik = 4  
Cukup = 3  
Buruk = 2  
Sangat buruk = 1

A. Penilaian aspek media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Penyajian video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat untuk menonton		√			
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.		√			
3.	Kejelasan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media menjadi lebih menarik.			√		
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa	√				
5.	Kesesuaian media pembelajaran video dengan materi.	Ketepatan media pembelajaran video yang digunakan dalam mendukung materi dalam media.		√			
6.	Kemudahan untuk membaca teks tulisan.	Teks tulisan pada video mudah dibaca.			√		
7.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat	Bahasa yang digunakan sesuai	√				

	berpikir siswa.	dengan tingkat berpikir siswa.					
8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	√				
9.	Pemilihan warna.	Desain warna yang dipilih dan perpaduannya sesuai dan menarik.		√			
10.	Kualitas Media Pembelajaran video	Kualitas resolusi pada video Virtual Field Trip jelas		√			
11.	Kesesuaian cerita, video dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian video, alur cerita dan materi.		√			
12.	Operasional.	Mudah dioperasikan oleh siswa maupun guru.	√				
13.	Keefesienan	Efisien dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran	√				
14.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi	Media menambah motivasi siswa untuk mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Sosial	√				
15.	Dukungan media	Media mendukung					

	bagi kemandirian belajar siswa	siswa untuk belajar materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan mandiri.		√			
--	--------------------------------	--	--	---	--	--	--

Saran Tambahan :

Video Virtual Field Trip Layak digunakan namun dengan nada beberapa hal yang harus direvisi terlebih dahulu, salah satunya adalah mengenai huruf pada video terutama pemilihan huruf dan ukurannya yg mana masih kurang jelas saat dibaca. Selain itu mengenai audio tidak dicantumkan, saran saja agar instrument lebih dikedipkan agar suara yang menjelaskan mengenai materi lebih terdengar jelas. Sukses penelitiannya ☺

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran video Virtual Field Trip ini layak ~~tidak layak~~ untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Malang, 23 Juli 2021

Validator media

*Ajmalita*

Vannisa Aviana Melinda

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBEAJARAN PADA MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDIO VIRTUAL FIELD TRIP**

**UNTUK PEMBELAJARAN IPS**

**AHLI PEMBELAJARAN**

Nama : Dwi Riningsih, S.Pd  
Jabatan : Guru Kelas IV  
Instansi : SDN Segaran 2 Kabupaten Malang

Petunjuk Pengisian :

Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran.

Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.

Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

Pedoman Penilaian :

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut :

Sangat baik = 5

Baik = 4

Cukup = 3

Buruk = 2

Sangat buruk = 1

A. Penilaian Kelayakan Aspek materi

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran		√			
2.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial		√			
3.	Apersepsi yang dikandung dalam cerita dapat menguatkan ingatan siswa pada materi yang telah terlebih dahulu dipelajari.		√			
4.	Topik yang dibahas dapat dimengerti oleh siswa	√				
5.	Materi rumah adat dan pakaian adat dibahas dengan runtut	√				
6.	Materi rumah adat dan pakaian adat sudah mencakup pada isi vidio	√				
7.	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	√				
8.	Contoh yang disajikan jelas dan mendukung pemahaman siswa		√			
9.	Konten vidio sesuai dengan materi yang dibahas		√			
10.	Aspek pembelajaran mencakup kognitif,psikomotorik dan afektif yang padu dalam materi.			√		

A. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh Media Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan tampilan awal media.	Penyajian vidio pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa		√			
2.	Keteraturan desain media.	Desain media telah teratur dan konsisten.		√			
3.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	√				
4.	Kesesuaian media pembelajaran vidio dengan materi.	Ketepatan media pembelajaran vidio yang digunakan dalam mendukung materi dalam media.	√				
5.	Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	Teks/tulisan mudah dibaca.		√			
6.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.	√				
7.	Kualitas Media Pembelajaran vidio	Kualitas resolusi pada vidio Virtual Field Trip jelas		√			

1.	Kesesuaian cerita, vidio dan materi.	Adanya kesesuaian dari penyajian vidio, alur cerita dan materi.		√			
2.	Keruntutan penyajian materi.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.		√			
3.	Operasional.	Media mudah dioperasikan oleh siswa.	√				

Saran Tambahan :

Semoga menjadi media yang bermanfaat bagi guru maupun siswa

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran vidio Virtual Field Trip ini **layak/tidak layak**\* untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Malang, 21 Juli 2021

Validator ahli pembelajaran



Dwi Riningsih S.Pd

(NIP 196701012007012036)

**LAMPIRAN 7 ANGKET  
ANGKET RESPON SISWA**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Asal Sekolah :

A. Petunjuk Pengisian angket :

1. Pada angket ini terdapat 10 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawabanlah dengan jujur jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Berilah jawabanmu dengan menggunakan tanda centang (✓) pada lembar jawaban yang tersedia

Keterangan pilihan jawaban :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

NO.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Apakah petunjuk penggunaan media vidio Virtual Field Trip ini telah disampaikan dengan baik				
2.	Apakah bahasa yang digunakan di dalam vidio ini mudah dipahami				
3.	Apakah vidio Virtual Field Trip ini dapat mendorong rasa ingin tahu anda				
4.	Apakah vidio Virtual Field Trip ini menambah pengetahuan anda				
5.	Apakah vidio Virtual Field Trip ini menarik serta contoh dalam vidio sesuai dengan materi				
6.	Apakah vidio Virtual Field Trip ini mudah dioperasikan				
7.	Apakah vidio Virtual Field Trip ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja				
8.	Apakah tampilan vidio Virtual Field Trip ini memiliki gambar yang jelas				
9.	Apakah suara dari media vidio Virtual Field Trip ini jelas				
10.	Apakah media pembelajaran vidio Virtual Field Trip ini cocok digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas				



4.



Gambar diatas merupakan rumah adat khas dari suku ?

 a) Suku Banjar b) Suku Minang c) Suku Batak d) Suku Bali

5.



Pada Gambar diatas merupakan pakaian khas dari suku ?

 a) Suku Batak b) Suku Lampung c) Suku Betawi d) Suku Aceh

6.



Rumah adat diatas dinamakan dengan rumah?

 a) Rumah Honai b) Rumah Kabaya c) Rumah Bumbungan Tinggi d) Rumah Panggung

7.



Di provinsi Lampung terdapat rumah adat yang dinamakan dengan ?

 a) Rumah Nuwo Sesat b) Rumah Boyang c) Rumah Kabaya d) Rumah Krong Bade

8.



Provinsi aceh merupakan provinsi paling ujung barat di wilayah Indonesia memiliki keragaman budaya yang beragam salah satunya adalah rumah adat, rumah dat dari suku aceh adalah ?

 a) Rumah Panjang b) Rumah Gadang c) Rumah Bumbungan tinggi d) Rumah Krong Bade

9.



Suku minang memiliki pakaian adat bernama ?

- a) Rok Rumbai
  b) Baju Pattuquduqtowaine  
 c) Baju Bundo Kandung
  d) Baju Tulang Bawang

10.



Pada gambar diatas merupakan pakaian adat dari suku ?

- a) Suku Banjar
  b) Suku Dayak  
 c) Suku Lampung
  d) Suku Asmat

11.



Suku Batak berasal dari provinsi ?

- a) Sumatera Utara
  b) Sumatera Barat  
 c) DKI Jakarta
  d) Kalimantan Selatan

12.



Pada gambar diatas merupakan pakaian adat dari suku banjar yang dinamakan ?

- a) Baju Ta'a dan Sadaq
  b) Baju Tulang Bawang  
 c) Baju Holim
  d) Baju Baamar Galuh

13.



Rumah adat dari suku dayak dinamakan dengan ?

- a) Rumah Kabaya  b) Rumah Boyang
- c) Rumah Panjang  d) Rumah Bumbungan Tinggi

14.



Sebagai anak Indonesia kita harus melestarikan kebudayaan yang ada di tanah air kita kecuali ?

- a) Mempelajari budaya bangsa  b) Memperkenalkan budaya kepada orang lain
- c) Memperkenalkan budaya ke Negara lain  d) Mengikuti Budaya Asing

15.



Pada gambar diatas merupakan rumah adat khas dari suku mandar yaitu ?

- a) Rumah Gadang  b) Rumah Panjang
- c) Rumah Boyang  d) Rumah Krong Bade

16.



Pada gambar di atas merupakan pakaian khas dari suku ?

- a) Suku Asmat  b) Suku Minang
- c) Suku Bali  d) Suku Lampung

17.



Pada gambar diatas merupakan rumah adat khas dari suku batak yang dinamakan dengan?

- a) Rumah Gadang  b) Rumah Boyang
- c) Rumah Bolon  d) Rumah Honai

18.



Indonesia adalah negara yang terdiri dari .... bangsa.

- a) Sedikit Suku
- b) Banyak Suku
- c) Jutaan Suku
- d) Satu Suku

19.



Pada gambar daiatas merupakan pakaian adat dari suku lampung yang dinamakan dengan ?

- a) Tulang Bawang
- b) Rok Rumbai
- c) Celana cekak musang
- d) Payas Agung

20.



Pada gambar diatas merupakan pakaian khas dari suku mandar yang dinamakan dengan ?

- a) Pattuqduq Towaine
- b) Payas Agung
- c) Kabaya
- d) Tulang Bawang

21. Indonesia terdiri atas banyak pulau suku bangsa, agama dan budaya yang berbeda disetiap daerahnya, kita sebagai anak bangsa sebaiknya harus melestarikan dengan cara kecuali...

- a) Acuh tak acuh terhadap sesama
- b) Menghormati sesama
- c) Melestarikan bahasa daerah
- d) Bergotong royong dan saling membantu

22.



Pada gambar diatas merupakan rumah adat honai yang merupakan bersal dari suku ?

- a) Suku Mandar  b) Suku Minang  
 c) Suku Asmat  d) Suku Banjar

23. Di bawah ini yang tidak termasuk unsur-unsur kebudayaan yaitu sebagai berikut, kecuali ...

- a) Pengetahuan  b) Sistem organisasi masyarakat  
 c) Tempat wisata  d) Bahasa

24. Yang termasuk unsur-unsur kebudayaan yaitu ...

- a) Peralatan  b) Bahasa dan tarian  
 c) Bahasa dan kesenian  d) Tempat wisata dan sistem keagamaan

25. Salah satu penyebab banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia adalah ....

- a) Indonesia merupakan negara di katulistiwa  b) Indonesia memiliki ribuan pulau  
 c) Indonesia memiliki penduduk yang ramah  d) Indonesia memiliki lautan yang luas

26. Di bawah ini yang bukan merupakan bagian keragaman di Indonesia adalah ....

- a) Suku bangsa  b) Bahasa  
 c) Bendera bangsa  d) Agama

27. Berikut ini merupakan suku dari pulau kalimantan adalah

- a) Suku Dayak dan Minang  b) Suku Dayak dan Banjar  
 c) Suku Banjar dan Batak  d) Suku Dayak dan Betawi

28. Banyak bahasa daerah yang terdapat di Indonesia, namun Indonesia memiliki bahasa nasional yaitu bahasa ....

- a) Mandarin  b) Melayu  
 c) Indonesia  d) Jawa

29. Dalam menjalani kehidupan bermasyarakat dengan keragaman agama, maka kita perlu menjunjung tinggi ....

- a) Toleransi  b) Konsumsi  
 c) Egoisme  d) Modernisasi

30. Suku yang berada di pulau papua dinamakan dengan suku ?

- a) Suku asmat  b) Suku dayak  
 c) Suku Mandar  d) Suku Jawa

31. Suku mandar berasal dari daerah ?

- a) Sumatra Barat  b) Sulawesi Barat  
 c) Kalimantan Barat  d) Jawa Barat

32. Pada gambar diatas merupakan pakaian khas dari adat suku bali yang dinamakan dengan pakaian..



- a) Pattuqduq towaine  b) Payas Agung  
 c) Bundo Kanduong  d) Tulang Bawang

33. Suku minang memiliki rumah adat yang bernama rumah gadang. Rumah gadang biasanya bisa disebut dengan rumah..

- a) Rumah Gonjong  b) Rumah Panggung  
 c) Rumah Panjang  d) Rumah Kabaya

34.  pakaian adat aceh dinamakan dengan baju...

- a) Meukasah  b) Rok rumbai  
 c) Tulang bawang  d) Bundokanduong

35.  Pada gambar diatas merupakan suku betawi yang berasal dari...

- a) DKI Jakarta  b) Jawa Timur  
 c) Jawa Tengah  d) Kalimantan

36. Dibawah ini yang termasuk pakaian adat dari suku banjar adalah...

- a)   b)   
 c)   d) 

37. Keberagaman budaya di Indonesia wajib kita syukuri karena...

- a) Merupakan suatu kelemahan bangsa  b) Menjadikan Indonesia sebagai negara adi kuasa  
 c) Merupakan anugerah dari Tuhan  d) Membuat bangsa Indonesia ditakuti negara lain

38. Contoh dari sikap tidak menghargai keberagaman budaya bangsa adalah...

- a) Mau berteman hanya dengan satu suku
- b) Mencintai berbagai budaya daerah lain
- c) Menghargai budaya lain meski berbeda
- d) Menonton pertunjukan budaya daerah lain

39. Berikut ini merupakan rumah adat lampung yaitu rumah nuwo sesat yaitu pada gambar....

- a) 
- b) 
- c) 
- d) 

40. Suku yang bersal dari daerah Sumatera Utara yaitu...

- a) Suku Batak
- b) Suku Asmat
- c) Suku Betawi
- d) Suku Bali

## LAMPIRAN 8 TABEL-TABEL

**Tabel 1**

NO	Aspek yang dinilai	$\Sigma xi$	$\Sigma x$	P	Validasi
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid
2.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	4	5	80%	Valid
3.	Materi yang dikandung dalam cerita dapat menguatkan ingatan siswa pada materi yang telah terlebih dahulu dipelajari.	3	5	60%	Cukup Valid
4.	Topik yang dibahas dapat dimengerti oleh siswa	4	5	80%	Valid
5.	Materi dibahas dengan runtut	4	5	80%	Valid
6.	Materi sudah mencakup pada isi video	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Contoh yang disajikan jelas dan mendukung pemahaman siswa	4	5	80%	Valid
9.	Cerita video sesuai dengan materi yang dibahas	4	5	80%	Valid
10.	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	5	80%	Valid
11.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.	5	5	100%	Sangat Valid
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	4	5	80%	Valid
13.	Media mendukung siswa untuk belajar pelajaran IPS dengan mandiri	4	5	80%	Valid

**Tabel 2**

NO.	Revisi	Tindak Lanjut
1.	Soal evaluasi harus ditambah, karena untuk mengukur tingkat keefektifan	Menambah soal evaluasi semula 20 soal menjadi 40 soal.
2.	Soal evaluasi harus sesuai dengan video	Soal evaluasi disamakan dengan yang ada di video
3.	Video ada yang tidak memakai masker, biar kelihatan mimik dan ekspresinya	Menambahkan scene yang tidak menggunakan masker pada saat pembukaan video.

**Tabel 3**

NO.	Kritik/Saran	Tindak Lanjut
1.	Video <i>Virtual fieldtrip</i> Layak digunakan namun dengan nada beberapa hal yang harus direvisi terlebih dahulu, salah satunya adalah mengenai huruf pada video terutama pemilihan huruf dan ukurannya yg mana masih kurang jelas saat dibaca. Selain itu mengenai audio tidak dicantumkan, saran saja agar instrument lebih dkecilkan agar suara yang menjelaskan mengenai materi lebih terdengar jelas.	Mengubah ukuran huruf dan mengubah pemilihan huruf agar dapat dibaca dengan jelas. Mengecilkan volume backsound agar dapat di dengar dengan jelas.

**Tabel 4**

NO	Aspek yang dinilai	$\Sigma xi$	$\Sigma x$	P	Validasi
1.	Kememaranikan tampilan awal media	4	5	80%	Valid
2.	Keteraturan desain media.	4	5	80%	Valid
3.	Kejelasan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.	3	5	60%	Cukup Valid
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Kesesuaian media pembelajaran video dengan materi.	4	5	80%	Sangat Valid
6.	Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.	3	5	60%	Cukup Valid
7.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.	4	5	80%	Valid
9.	Pemilihan warna.	4	5	80%	Valid
10.	Kualitas Media Pembelajaran video	4	5	80%	Sangat Valid
11.	Kesesuaian cerita, video dan materi.	4	5	80%	Valid
12.	Operasional.	5	5	100%	Sangat Valid
13.	Keefesiensi	5	5	100%	Sangat Valid
14.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi.	5	5	100%	Sangat Valid
15.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	4	5	80%	Valid

**Tabel 5**

NO	Aspek yang dinilai	$\Sigma xi$	$\Sigma x$	P	Validasi
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid
2.	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	4	5	80%	Valid
3.	Apersepsi yang dikandung dalam cerita dapat menguatkan ingatan siswa pada materi yang telah terlebih dahulu dipelajari.	4	5	80%	Valid
4.	Topik yang dibahas dapat dimengerti oleh siswa	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Materi rumah adat dan pakaian adat dibahas dengan runtut	5	5	100%	Sangat Valid
6.	Materi rumah adat dan pakaian adat sudah mencakup pada isi video	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Contoh yang disajikan jelas dan mendukung pemahaman siswa	4	5	80%	Valid
9.	Konten video sesuai dengan materi yang dibahas	4	5	80%	Valid
10.	Aspek pembelajaran mencakup kognitif, psikomotorik dan afektif yang padu dalam materi.	3	5	60%	Cukup Valid
11.	Penyajian video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa	4	5	80%	Valid
12.	Desain media telah teratur dan konsisten.	4	5	80%	Valid
13.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100%	Sangat Valid
14.	Ketepatan media pembelajaran video yang digunakan dalam mendukung materi dalam media.	5	5	100%	Sangat Valid
15.	Teks/tulisan mudah dibaca.	4	5	80%	Valid
16.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi.	5	5	100%	Sangat Valid
17.	Kualitas resolusi pada video <i>Virtual fieldtrip</i> jelas	4	5	80%	Valid
18.	Adanya kesesuaian dari penyajian video, alur cerita dan materi.	4	5	80%	Valid
19.	Penyajian materi dilakukan secara runtut/sistematis.	4	5	80%	Valid
20.	Media mudah dioperasikan oleh siswa	5	5	100%	Sangat Valid

**Tabel 6**

NO	Kritik/Saran	Tindak Lanjut
1.	Semoga menjadi media yang bermanfaat bagi guru maupun siswa	

**Tabel 7**

No Absen	Aspek penilaian										$\Sigma xi$	$\Sigma x$	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38	40	95
3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95
4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	34	40	85
5	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	35	40	87,5
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
7	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	34	40	85
8	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	36	40	90
9	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	36	40	90
10	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	34	40	85
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
13	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	34	40	85
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
15	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	40	97,5
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
17	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	40	90
18	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	40	92,5
19	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37	40	92,5
20	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
Jumlah											747	800	93,3 %

**Tabel 8**

No. Absen	Nama	Nilai
1.	Ahmad Ariq Nur Fauzi	85
2.	Ahmad Nuril Famini	90
3.	Citra Dwi Ayu Agustin Ramadhani	95
4.	Farellian Liaykal Pratama	90
5.	Febrio Keysa Alcaresta	87,5
6.	Hanafi Jouan Ricardo	85
7.	Ilham Satrio Adi	80
8.	Jaykaleo Fazriel Alfiansyah	80
9.	Keyza Oktashevia Anaszky	77,5
10.	Khusnia Risty Wulandari	85
11.	Lela Nur Juwariyah	90
12.	Miftakhul Jannah	90
13.	Nabil Muhammad Alif	85
14.	Rizal Devan Ardian Prayoga	87,5
15.	Rizky Febriano	85
16.	Rafi'i Aji Razakki	90
17.	Raihan Dika Firmansyah	80
18.	Safarina Aurel Risty	85
19.	Zazkia Putri Maulida	90
20.	Zacky Nur Reza	85
Jumlah		1722,5

## LAMPIRAN 10 HASIL OBSERVASI

### LEMBAR OBSERVASI SISWA

Mata Pelajaran : Tematik (Pembelajaran IPS)

Hari, Tanggal : Selasa, 7 September 2021

Kelas : IV

Sekolah : SDN Segaran 2 Kabupaten Malang

NO	INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	DESKRIPSI
1.	Tekun dalam mengerjakan tugas	a. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru	Dari 20 siswa ada 8 siswa yang menunggu bimbingan guru dalam mengerjakan soal.
		b. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu	Dari 20 siswa ada 5 siswa yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
		c. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tuntas	Dari 20 siswa ada 7 siswa yang tidak semua soal dikerjakan atau ada yang belum tuntas
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Ada beberapa siswa yang mengeluh saat diberikan tugas
3.	Menunjukkan minat belajar pada materi	a. Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru	Siswa cenderung pasif ketika materi disampaikan dan tidak menunjukkan ketertarikan terhadap materi
		b. Siswa bertanya saat proses penjelasan materi	Tidak ada siswa yang bertanya saat proses penjelasan materi
		c. Siswa memperhatikan penjelasan guru	Sebagian siswa ada yang mengobrol sendiri, minum saat pembelajaran, dan bermain dengan temannya.
		d. Keterlibatan dalam kegiatan belajar	Hanya guru yang aktif dalam pembelajaran.
		e. Siswa mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru	Ada beberapa siswa yang mencatat penjelasan guru.
4.	Lebih senang menyelesaikan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain	a. Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Saat pembelajaran tidak ada yang membawa buku selain dari sekolah
		b. Siswa mengerjakan tugas yang	Ada beberapa siswa yang mencontek temannya

		a. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	Ada beberapa siswa yang mencontek temannya
5.	Merasa cepat bosan jika diberi tugas rutin yang bersifat mekanis atau berulang	a. Siswa merasa tidak nyaman ketika diberi tugas yang bersifat berulang	Ada beberapa siswa yang protes karena tugas yang diberikan setiap hari hanya mengerjakan soal.
6.	Dapat mempertahankan pendapatnya jika pendapatnya sudah diyakini	a. Siswa mengemukakan pendapat ketika diberikan kesempatan	Siswa masih bingung ketika proses tanya jawab, akhirnya tidak ada yang menjawab.
7.	Tidak mudah melepaskan pendapat yang sudah diyakini	a. Siswa teguh pada pendapatnya ketika tanya jawab	Tidak ada siswa yang mengemukakan pendapat.
8.	Senang mencari dan memecahkan masalah	a. Ketika diberi persoalan, siswa antusias untuk menyelesaikan	Dikarenakan siswa diberi tugas yang sifatnya berulang, yaitu mengerjakan soal mereka mengeluh atau protes.
		b. Jika tidak bisa menyelesaikan masalah, siswa tidak takut untuk bertanya pada guru	Hanya ada beberapa siswa yang bertanya.

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Mata Pelajaran : Tematik (Pembelajaran IPS)

Hari, Tanggal : Kamis, 9 September 2021

Kelas : IV

Sekolah : SDN Segaran 2 Kabupaten Malang

NO	INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	DESKRIPSI
1.	Tekun dalam mengerjakan tugas	a. Siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru	Semua siswa mengerjakan tugas dengan mandiri dan tekun sesuai arahan guru.
		b. Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu	Semua siswa tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
		c. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan tuntas	Dari 20 siswa ada 2 siswa yang tidak semua soal dikerjakan atau ada yang belum tuntas
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap siswa saat diberikan latihan soal yang cukup sulit oleh guru	Ada 1 siswa yang mengeluh saat diberikan tugas
3.	Menunjukkan minat belajar pada materi	a. Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru	Siswa cenderung aktif ketika materi disampaikan dan menunjukkan ketertarikan terhadap materi
		b. Siswa bertanya saat proses penjelasan materi	Ada beberapa siswa yang bertanya saat proses penjelasan materi maupun sesudah materi disampaikan.
		c. Siswa memperhatikan penjelasan guru	Siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib
		d. Keterlibatan dalam kegiatan belajar	Siswa dan guru aktif dalam pembelajaran.
		e. Siswa mencatat penjelasan yang disampaikan oleh guru	Sebagian besar siswa yang mencatat penjelasan guru.
4.	Lebih senang menyelesaikan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain	a. Siswa mencari sumber belajar dibuku lain atau internet	Saat pembelajaran mereka aktif bertanya dan ada yang membawa buku selain dari sekolah
		b. Siswa mengerjakan tugas yang	Sebagian besar siswa mengerjakan tugas dengan

		a. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	Sebagian besar siswa mengerjakan tugas dengan mandiri
5.	Merasa cepat bosan jika diberi tugas rutin yang bersifat mekanis atau berulang	a. Siswa merasa tidak nyaman ketika diberi tugas yang bersifat berulang	Ada beberapa siswa yang protes karena tugas yang diberikan setiap hari hanya mengerjakan soal.
6.	Dapat mempertahankan pendapatnya jika pendapatnya sudah diyakini	a. Siswa mengemukakan pendapat ketika diberikan kesempatan	Siswa berani mengemukakan pendapat ketika pembelajaran berlangsung.
7.	Tidak mudah melepaskan pendapat yang sudah diyakini	a. Siswa teguh pada pendapatnya ketika tanya jawab	Ada beberapa siswa yang mengemukakan pendapat.
8.	Senang mencari dan memecahkan masalah	a. Ketika diberi persoalan, siswa antusias untuk menyelesaikan	Siswa sangat antusias ketika diberi tugas
		b. Jika tidak bisa menyelesaikan masalah, siswa tidak takut untuk bertanya pada guru	Ada beberapa siswa yang bertanya.

## LAMPIRAN 11 HASIL WAWANCARA

### WAWANCARA SDN SEGARAN 2

Nama : Dwi Riningsih,S.Pd

Instansi : SDN Segaran 2

1. Bagaimana proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?  
Proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang sudah bagus, akan tetapi mungkin saya sebagai guru memerlukan inovasi baru untuk mengembangkan metode atau media pembelajaran yang biasa saya terapkan agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran IPS, apalagi sekarang ini pembelajarannya daring dan PPKM, jadinya terbatas dalam hal apapun.
2. Apakah siswa senang mengikuti pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru?  
Sejauh ini masih senang, tetapi lumayan banyak juga yang bosan. Mungkin efek pembelajaran daring ya mbak. Kan mereka jadinya tidak bisa merasakan secara langsung serunya pembelajaran di kelas atau di luar kelas.
3. Menurut bapak/ibu guru, apakah siswa mempunyai motivasi yang lebih dalam menjalani proses belajar khususnya kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?  
Kalau untuk sekarang ini, terhubung pembelajaran masih daring, sepertinya motivasi terbesar mereka ya orang tua dan guru. Tapi ya paling besar dari orang tua, karena kan guru tidak bisa memberi motivasi secara langsung seperti ketika di kelas.
4. Bagaimana anda memberi motivasi belajar kepada siswa Kelas IV SDN Segaran 2 Kabupaten Malang?  
Saya biasanya memberi motivasi belajar kepada siswa di sela-sela pembelajaran dengan kata-kata atau contoh.
5. Adakah dampak dari motivasi siswa pada hal-hal yang positif?  
Berdampak positif sekali mbak. Karena jika mereka termotivasi untuk belajar, prestasi belajar mereka juga meningkat, dan mereka jadi semangat untuk melaksanakan pembelajaran.
6. Adakah faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran?  
Banyak mbak, apalagi sekarang ini di kondisi sekolah daring. Karena siswa cepat merasa bosan, mereka jadi kehilangan motivasi belajar. Akibatnya, kurang adanya interaksi antara saya dengan siswa.

## LAMPIRAN 12 DOKUMENTASI



**Dokumentasi wawancara peneliti dengan informan**

**Dokumentasi penerapan media pembelajaran video di dalam kelas SDN Segaran 2**

**Dokumentasi siswa saat mengerjakan soal evaluasi media pembelajaran SDN Segaran 2**



**Dokumentasi siswa saat mengerjakan soal evaluasi media pembelajaran SDN Segaran 2**

**Dokumentasi pada saat observasi pada kelas IV SDN**

### LAMPIRAN 13 IDENTITAS SDN SEGARAN 2

Berdasarkan data dari [data-sekolah.sekolah-kita.net](http://data-sekolah.sekolah-kita.net), SDN Segaran 2 mempunyai rekapitulasi data sekolah sebagai berikut:

1. Nama sekolah : SD NEGERI 2 SEGARAN
2. Alamat : JL. Raya Sumberkotes Kulon RT. 22 RW. 8  
Segaran, Kec. Gedangan, Kab. Malang, Jawa Timur,  
dengan kode pos 65178.
3. Kepala Sekolah : Drs. TUKIMAN
4. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
5. Status : Negeri
6. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
7. SK Pendirian : 2017-01-17
8. SK Izin Operasional : 12 Tahun 2017
9. NPSN : 20517253
10. Akreditasi : B
11. Kurikulum : Kurikulum 2013
12. Waktu sekolah : Pagi
13. Data PTK dan PD :
  - a. Laki-Laki : Guru (4)
  - b. Perempuan : Guru (6)
14. Rombongan Belajar : 6 rombel
15. Sarana Prasarana : Ruang kelas (7), Ruang Guru (1), Ruang Pimpinan (1), Musholla (1), Ruang Perpustakaan (1), Ruang UKS (1), Kamar Mandi (6), Gudang (1), Kantin (1), Tempat Olahraga (2)
16. Pendukung lain : Daya Listrik (900 watt), Akses Internet (ada), BOS (menerima),

## LAMPIRAN 14 BIODATA MAHASISWA



### A. Identitas Penulis

**Nama** : Dewi Khusniatul Vatyca  
**NIM** : 17140061  
**Tempat Tanggal Lahir** : Malang, 18 Februari 1999  
**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Tahun Masuk** : 2017  
**Alamat Rumah** : Dusun Putat RT 10 RW 04, Desa Segaran, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia  
**No. HP** : 085791975380  
**Alamat E-mail** : [vatycadewi00@gmail.com](mailto:vatycadewi00@gmail.com)  
**Motto** : اللَّهُمَّ يَسِّرْ وَلَا تُعَسِّرْ

### B. Riwayat Pendidikan

**2003-2004** TK Islam Druju  
**2004-2011** MIN 1 Kabupaten Malang  
**2011-2014** MTsN 1 Kabupaten Malang  
**2014-2017** MAN 1 Kabupaten Malang  
**2017-2021** UIN Maulana Malik Ibrahim Malang