

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CETAK
MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV B MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 10 BLITAR**

SKRIPSI

Oleh:

Lana Emilia

NIM. 14140098



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Juni, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CETAK
MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV B MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 10 BLITAR**

SKRIPSI

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata satu (S1) Jurusan Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

Oleh:

Lana Emilia

NIM. 14140098



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH

IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Juni, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CETAK MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV B MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 BLITAR**

SKRIPSI

Oleh:

**Lana Emilia
14140098**

Telah Disetujui Oleh

Dosen pembimbing:



**Dr. Nurul Yaqien, M.Pd
NIP. 197811192006041001**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CETAK MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV B MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 BLITAR**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Lana Emilia (14140098)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 22 Juni 2021 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjan Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang,
Nurlaeli Fitriah, M.Pd
NIP 197410162009012003


Tanda Tangan

: 

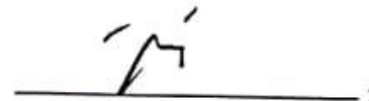
Sekretaris Sidang,
Dr. Nurul Yaqien, M.Pd
NIP 197811192006041001

: 

Pembimbing,
Dr. Nurul Yaqien, M.Pd
NIP 197811192006041001

: 

Penguji Utama,
Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP 197608032006041001

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Puji sukur Alhamdulillahirobbil'alamin saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan selalu menuntun penulis dalam menyelesaikan penelitian. Tak lupa sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan untuk baginda agung Nabi Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Sariman, S.Ag dan Ibu Murmiratun yang telah menjadi motivasi terbesar dalam hidup saya yang tidak pernah bosan mendoakan dan menyayangi saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini, tidak pernah cukup saya membalas cinta pada Bapak dan Ibu.
2. Kakakku dan adikku tersayang Hinggilia Primadini, Lintang Nur Alina Lia, Amirul Nizam, Ahmad Aridho Nur Bahagia, Mohammad Kenzi Nararya, Inara Nauri Hafidzah, Alvino Ardiansyah, Bu Ayu serta keluarga besar yang tanpa kenal lelah memberikan kasih sayang, motivasi serta dukungan untuk mewujudkan cita-cita dalam mencapai ridha Allah SWT.
3. Kepada dan semua teman-teman yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi baik secara doa, materi dan moral untuk mewujudkan cita-cita dalam mencapai ridha Allah SWT. Semoga kebaikan kalian tercatat amal ibadah yang tiada pernah terputus.

MOTTO

Learn from yesterday, live for today, hope tomorrow. The important thing is not to stop questioning.

Belajar dari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap untuk hari besok. Dan yang terpenting adalah jangan sampai berhenti bertanya.¹

¹ Albert Einstein, <https://www.goodreads.com/quotes/9093409-learn-from-yesterday-live-for-today-and-hope-for-tomorrow>, diakses pada 20 Februari 2021 pukul 13.05

Dr. Nurul Yaqien, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Lana Emilia Malang, 18 Juni 2021
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Lana Emilia
NIM : 14140098
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Cetak Materi
Keragaman Budaya Untuk Peningkatan Hasil Belajar
Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar

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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Nurul Yaqien, M.Pd

NIP. 197811192006041001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan 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 rujukan.

Malang, 18 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Lana Emilia

NIM. 14140098

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta Alam yang telah memberukan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Cetak Materi Keragaman Budaya Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar** dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap terhaturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari jaman jahiliyah menuju jaman islamiyah.

Suatu kebanggaan dan kebahagiaan tersendiri bagi penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Abdul Haris, M. Ag, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag, selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Dr. Nurul Yaqien, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.

5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I, selaku dosen ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara.
6. Alfian Nur Azizi, M.Pd, selaku dosen ahli desain pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan penulis.
7. Nurul Hidayati, S.Pd.I, selaku ahli pembelajaran yang telah meluangkan untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan penulis.
8. Semua civitas MIN 10 Blitar, khususnya Bapak H. Syaiful Ridhwan M, M.A, selaku Kepala Sekolah MIN 10 Blitar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MIN 10 Blitar dan Ibu Nurul Hidayati, S.Pd.I, selaku guru kelas IV B dan tak lupa siswasiswi kelas IV A dan kelas IV B yang bersedia menjadi objek uji coba penulis sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman PGMI, khususnya angkatan 2014 semoga kebersamaan kita tetap terjalin di luar sana.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi.

Semoga segala bantuan yang diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu

dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga skripsi ini manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Malang, 18 Juni 2021

penulis

HALAMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan n0. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ص	=	z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	K
ث	=	T	ش	=	ys	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ى	=	N
ح	=	H	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zd	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	H
ر	=	Dz	غ	=	gh	ّ	=	Y
س	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = Â

Vokal (i) panjang = Î

Vokal (u) panjang = Û

C. Vokal Diftong

أَوّ = aw

يَوّ = A

أ = y

وَوّ = Û

أ = Û

يَوّ = Î

! = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	43
Tabel 3.2 Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Dikembangkan	46
Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan	57
Tabel 4.1 Definisi Produk Media Pembelajaran	63
Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Praktisi Pembelajaran	66
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain	67
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Bahan Ajar Oleh Ahli Desain.....	68
Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Ahli Desain	69
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Desain 2	70
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Bahan Ajar Oleh Ahli Desain.....	71
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Materi Materi.....	72
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	73
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	74
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	76
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	77
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelas Besar	79
Tabel 4.14 Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 4.15 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	82
Tabel 4.16 Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol	84
Tabel 4.17 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	85
Tabel 5.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	97
Tabel 5.2 Perbedaan Sebelum Perlakuan dan Sesudah Perlakuan.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Langkah-langkah Pengembangan	41
Gambar 4.1 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	84
Gambar 4.2 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol	86

DATAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Identitas Vlidator
Lampiran II	: Hasil Validasi Ahli Desain
Lampiran III	: Hasil Validasi Ahli Materi
Lampiran IV	: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran V	: Media Pembelajaran Petualangan Nusantara
Lampiran VI	: Angket Siswa
Lampiran VII	: Soal Pre-test
Lampiran VIII	: Soal Post-test
Lampiran IX	: Bukti Konsultasi
Lampiran X	: Surat Izin Penelitian dari FITK
Lampiran XI	: Surat Keterangan Penelitian
Lampiran XII	: RPP
Lampiran XIV	: Daftar Riwayat Hidup
Lampiran XV	: Biodata Mahasiswa
Lampiran XVI	: Foto Kegiatan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Asumsi Pengembangan	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan	7

G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Originalitas Penelitian.....	8
I. Definisi Operasional.....	12
J. Sistematika Penulisan	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Peran Media Pembelajaran.....	19
B. Pengembangan	20
C. Petualangan Nusantara.....	21
1. Pengertian Media Petualangan Nusantara.....	21
D. Ilmu Pengetahuan Sosial	24
1. Pengertian IPS	24
2. Pembelajaran IPS di SD/MI.....	25
3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI.....	26
E. Hasil Belajar.....	28
1. Pengertian Hasil Belajar.....	28
F. Keragaman Budaya	34
G. Metode Pembelajaran <i>Cooperative</i> Teknik <i>Inside Outside Circle</i>	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan	41
D. Uji Coba	47
a. Desain Uji Coba	47
b. Subyek Uji Coba	48
c. Jenis Data	51
d. Instrumen Pengumpulan Data.....	53
e. Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN

- A. Bentuk Fisik Media Pembelajaran Petualangan Nusantara 61
- B. Kemenarikan Media Pembelajaran Petualangan Nuantara..... 77
- C. Efektifitas Media Pembelajara Petualangan Nusantara 81

BAB V PEMBAHASAN

- A. Analisis Hasil Media Pembelajaran Petualangan Nusantara 90
- B. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Petualangan Nusantara. 96
- C. Analisis Efektifitas Media Petualangan Nusantara..... 100

BAB VI PENUTUP

- A. Kesimpulan 108
- B. Saran..... 107

DAFTAR PUSTAKA 109

LAMPIRAN-LAMPIRAN

ABSTRAK

Emilia, Lana. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Cetak Materi Keragaman Budaya Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Nurul Yaqien, M.Pd

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Hasil belajar

Pengembangan media petualangan nusantara merupakan pengembangan media yang membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” materi keragaman budaya. Media petualangan nusantara disusun secara melingkar, menghadirkan gambar dan materi mengenai ciri khas kebudayaan masing-masing provinsi di Indonesia. Disajikan dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) menjelaskan bentuk fisik produk berupa media pembelajaran, 2) menjelaskan kemenarikan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran petualangan nusantara, 3) menjelaskan keefektifitasan produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran petualangan nusantara.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dimana metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektian produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model Borg and Gall.

Pengembangan produk ini telah menghasilkan media pembelajaran berupa media petualangan nusantara materi keragaman budaya. Media pembelajaran petualangan nusantara yang telah dikembangkan memiliki tingkat relevansi dengan kurikulum yang ada, materi yang mudah dipahami, bahasa yang digunakan sesuai dengan siswa sekolah dasar, serta langkah-langkah sederhana yang mudah dipahami oleh siswa dalam melakukan permainan. Hasil pengembangan media pembelajaran sangat efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki pengalaman yang bermakna, sehingga akan tersimpan di memori siswa dalam jangka yang cukup lama.

ABSTRACT

Emilia, Lana. 2021. Development of Printed Learning Media Material for Cultural Diversity to Improve Student Learning Outcomes Class IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar. Thesis of the Department of Islamic Primary Education Program. Faculty of Tarbiyah Teacher and Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Thesis Supervisor: Dr. Nurul Yaqien, M.Pd

Keywords: Development, Learning Media, Learning Outcomest

The development of the archipelago adventure media is the development of media that help student to improve student learning outcomes in social studies subject theme 7 “The Beauty of Diversity in My Country” material on cultural diversity. Nusantara Adventure media are set a circle, presenting images and materials about the cultural characteristic of each province in Indonesia. Presented in the form of games so that learning become fun and improves student learning outcomes.

This research aims to; 1) explaining the physical from of the product in the form of learning media, 2) explain the attractiveness of the product developed, namely the archipelago adventure learning media, 3) explain the effectiveness of the product deveoped in the form of archipelago adventure learning media.

The form of research used by researchers is research and development methods, where research methods are used to produce certain products and test the effectiveness of these products. This research and development method refers to the Borg and Gall model.

The development of this product has resulted in learning media in the form of an archipelago adventure media material for cultural diversity. The archipelago adventure learning media that has been developed has a level of relevance to the existing curriculum, the material is easy to understand, the language used is in accordance with elementary school students, as well as simple steps that are easily understood by students in playing games. The results of developing learning media are very effective and able to improve student learning outcomes, because the learning media developed by researchers have a meaningful experience, so that they will be stored in students' memory for a long time.

مستخلص البحث

إميليا ، لانا. 2021. تطوير مواد وسائل الإعلام التعليمية لمغامرة الأرخبيل (نوسانتارا) للتنوع الثقافي لتحسين مخرجات تعلم الطلاب من الدرجة الرابعة ب مدرسة ابتدائية حكومية 10 بليتار. البحث العلمي ، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية ، كلية التربية و تدريب المعلمين ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرفة: دكتور نور اليقين الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التنمية ، مواد وسائل الإعلام لمغامرة الأرخبيل (نوسانتارا) ، مخرجات التعلم

إن تطوير وسائط مغامرة الأرخبيل (نوسانتارا) هو تطوير وسائل الإعلام التي تساعد الطلاب على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة موضوع الدراسات الاجتماعية 7 "جمال التنوع في بلدي" حول التنوع الثقافي. يتم ترتيب وسائط مغامرة الأرخبيل (نوسانتارا) في دائرة ، حيث تقدم صوراً و مواد حول الخصائص الثقافية لكل مقاطعة في إندونيسيا. يتم تقديمها في شكل ألعاب بحيث يصبح التعلم ممتعاً و يحسن نتائج تعلم الطلاب.

هدف هذا البحث إلى: (1) شرح الشكل المادي للمنتج في شكل وسائط تعليمية ، (2) شرح جاذبية المنتج المطور ، أي وسائط تعلم مغامرة الأرخبيل (نوسانتارا) ، (3) شرح فعالية المنتج المطور في شكل وسائط تعلم مغامرة الأرخبيل (نوسانتارا).

شكل البحث الذي استخدمته الباحثة هو طرق البحث و التطوير ، حيث يتم استخدام طرق البحث لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات. تشير طريقة البحث و التطوير هذه إلى نموذج برج (Borg) و جال (Gall).

أدى تطوير هذا المنتج إلى ظهور وسائط تعليمية على شكل مادة وسائط مغامرة الأرخبيل (نوسانتارا) للتنوع الثقافي. تتمتع وسائط تعليم مغامرة الأرخبيل (نوسانتارا) التي تم تطويرها بمستوى من الارتباط بالمنهج الحالي ، و المواد سهلة الفهم ، و اللغة المستخدمة متوافقة مع طلاب المدارس الابتدائية ، بالإضافة إلى الخطوات البسيطة التي يسهل على الطلاب فهمها أثناء ممارسة اللعبة. تعتبر نتائج تطوير وسائط التعلم فعالة للغاية و قادرة على تحسين نتائج تعلم الطلاب ، لأن وسائط التعلم التي طورتها الباحثة تتمتع بتجربة ذات مغزى ، بحيث يتم تخزينها في ذاكرة الطلاب لفترة طويلة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki tujuan nasional yang tersampaikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang sistem pendidikan Nasional yang menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²

Untuk mencapai pendidikan sesuai dengan tujuan nasional tersebut, maka guru bertanggung jawab terhadap desain pendidikan peserta didik yang akan diarahkan dan dilaksanakan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut ditujukan untuk peserta didik dalam pencapaian suatu kompetensi. Untuk mencapai suatu kompetensi perlu adanya inovasi-inovasi guru dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan dua cara, yaitu: strategi dan metode sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, serta penggunaan media pembelajaran.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Azhar Arsyad menyatakan dalam buku *Media Pembelajaran* bahwa:

“Dalam penggunaan media pembelajaran, guru dapat menggunakan alat-alat yang sudah disediakan oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan”.³

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia atau memang perlu dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.⁴

Pengembangan media dalam pembelajaran bermacam-macam, salah satunya adalah pengembangan media cetak untuk meningkatkan minat dalam membaca. Membaca merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar sendiri identik dengan kegiatan membaca, yang mana kegiatan tersebut selalu berhubungan dengan bertambahnya pengetahuan dan ketrampilan.

³ Azhar Arsyad . *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 2

⁴ Azhar Arsyad . *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 2

Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis dan berkesinambung. Sedangkan anak sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai mediumnya.⁵

Foto atau gambar dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat yang lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk setelah kejadian itu berlalu.⁶

Oleh karena itu, perlu dikembangkannya media pembelajaran Petualangan Nusantara untuk menambah minat dan mempermudah pemahaman siswa dalam membaca. Dengan meningkatnya minat membaca siswa maka meningkat pula hasil belajar.

Tujuan dikembangkannya media Pengembangan Nusantara adalah sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama tentang Keragaman budaya. Media ini sebagai alat pendukung siswa dalam menambah pengetahuan terkait budaya-budaya sesuai tema Indahnya Keragaman di Negeriku, memberikan

⁵ Fathurrohman, pupuh, dkk, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep umum dan konsep islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), hlm: 8

⁶ Asnawir, Usman. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Ciputat Pers , 2002) hlm.47

informasi lebih dalam kepada peserta didik terkait provinsi dan masing-masing budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa anak usia sekolah, anak-anak kurang mengetahui budaya-budaya yang ada di luar Provinsi tempat tinggalnya. Peserta didik banyak yang memberikan jawaban kurang tepat dan “Tidak Tahu” ketika mendapati pertanyaan. Oleh sebab itu, peneliti memilih mengembangkan materi terkait provinsi dan budaya yang ada didalamnya.

Maka dilaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Petualangan Nusantara Materi Keragaman Budaya untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan antara lain:

1. Bagaimana bentuk fisik media pembelajaran petualangan nusantara materi keragaman budaya untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran petualangan nusantara materi keragaman budaya untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran petualangan nusantara materi Keragaman budaya untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Dapat mengetahui bentuk fisik media pembelajaran petualangan nusantara pada materi keragaman budaya untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar .
2. Dapat mengetahui kemenarikan media pembelajaran petualangan nusantara materi keragaman budaya untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar.
3. Dapat mengetahui keefektivitasan media pembelajaran petualangan nusantara materi keragaman budaya untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini sangatlah beragam bila ditinjau dari banyak aspek yang ada. Diantara manfaat penulisan penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis kegunaan penelitian ini: Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pengembangan.

2. Secara praktis: pengembangan ini menghasilkan produk yang menarik sehingga menumbuhkan minat membaca siswa.
 - a. Bagi lembaga: hasil penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dibuat rujukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan: dengan berhasilnya penelitian ini maka akan menambah inventasi produk dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sehingga mempermudah proses pembelajaran.
 - c. Bagi penulis: dengan melakukan pengembangan ini peneliti berharap mampu memberikan media sebagai solusi peningkatan hasil belajar.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang menjadi dasar penelitian ini adalah:

1. Dengan pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara yang didesain semenarik mungkin dengan banyak gambar, siswa akan senang membaca dan meningkatnya hasil belajar siswa.
2. Dengan pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara yang didesain semenarik mungkin dengan informasi materi keragaman nusantara bisa menambah pengetahuan siswa.
3. Dengan pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara dapat menghilangkan kebosanan siswa karena penggunaan media dengan metode bermain.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk memberikan gambaran dalam penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti mencantumkan ruang lingkup pengembangan agar lebih mempermudah sinkron sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Sesuai dengan judul penelitian dan pengembangan diatas yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Petualangan Materi Keragaman B Budaya Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kelas IV B di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar, peneliti ingin menggambarkan tingkat kelayakan produk yang telah diciptakan.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memilih Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar dengan alasan sebagai berikut:

1. Sekolah ini cukup berkompeten karena didukung dengan prestasi-prestasi yang telah diperoleh peserta didik sehingga memperoleh kepercayaan dari para orang tua dan masyarakat untuk mendidik putra-putri disekolah ini.
2. Perlunya media penunjang atau belum adanya media yang relevan khususnya pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku tentang materi keragaman budaya.
3. Hasil pengembangan dapat bermanfaat sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Berawal dari alasan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa

dalam peningkatan hasil belajar dan menambah pengetahuan siswa terkait Keragaman budaya nusantara.

G. Spesifik Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan nanti berupa lembaran-lembaran cerita bergambar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Adapun wujud fisik spesifikasi produk yang dihasilkan adalah media cetak berupa lembaran-lembaran cerita bergambar tentang keragaman budaya nusantara.
2. Penyajian isi media pembelajaran di desain dengan mencantumkan materi yang dibahas yaitu keragaman budaya kelas IV B untuk penunjang media pembelajaran IPS..
3. Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran khusus sebagaimana dipaparkan dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum IPS untuk SD/MI.
4. Bentuk fisik media pembelajaran ini berupa media cetak dibuat dengan menggunakan variasi tata letak, pilihan warna, variasi yang sesuai dengan kebutuhan sehingga nyaman untuk dibaca dan menarik untuk dipelajari.

H. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pra-research dengan melakukan survey skripsi dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian. Ada tiga laporan penelitian yang memiliki kemiripan tema dengan penelitian ini, yaitu:

1. Rustika Chandra, 2016. Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV B Sekolah Dasar Islam As-salam” yang mana dalam rumusan masalahnya ingin mengetahui bagaimana cara membuat media pembelajaran yang menarik. Dalam rumusan tersebut peneliti mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV B Sekolah Dasar Islam As-salam.
2. Ananda Galuh Suasari 2017, memaparkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonorosari Baru Gunungkidul” tertera dalam rumusan masalahnya bahwasanya bagaimana penggunaan media roda jelajah sebagai inovasi media pembelajaran yang sudah ada untuk memotivasi siswa dalam belajar IPS materi peninggalan sejarah.
3. Fitrotul Jannah 2015, Penggunaan Media Tiket Jelajah Nusantara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Indside-Outside circle* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di

Indonesia. Pada rumusan masalahnya peneliti merencanakan penggunaan media tiket jelajah nusantara melalui kooperative tipe *Indside-Outside circle* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Kemudian peneliti menerapkan bagaimana pelaksanaan penggunaan Media Tiket Jelajah Nusantara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Indside-Outside circle* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Dengan rumusan tersebut peneliti sudah mengalami peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Media Tiket Jelajah Nusantara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Indside-Outside circle*.

Tabel 1.1

Penelitian terdahulu/Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Rustika Chandra (2016), Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar <i>Flipbook</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Media Buku cerita Bergambar • Ranah Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial • Ditunjukkan bagi pendidikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar. • Materi yang di Kembangkan fokus pada Penokohan Soekarno 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti ini berkiatan dengan pengembangan bahan

	Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV B Sekolah Dasar Islam As-salam	dasar.		ajar media cetak. • Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran <i>Indside-Outside circle</i> .
	Ananda Galuh Suasari (2017), Pengembangan Media Pembelajaran IPS Roda Jelajah Indonesia Untuk Kelas V SD Negeri Wonorosari Baru Gunungkidul .	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan Media cetak . • Ranah Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. • Ditujukan bagi sekolah dasar. 	• Bentuk dan cara operasi media berbeda.	• Penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall.
	Fitrotul Jannah (2015), Penggunaan	• Pengguna an media dengan metode	• Model pengembangan PTK	

	Media Tiket Jelajah Nusantara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Indside-Outside circle</i> Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.	pembelajaran <i>Indside-Outside circle</i> • Ditujukan bagi pendidikan Sekolah Dasar	(Penelitian Tindakan Kelas)	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	--

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh sebab itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yang meliputi:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah belajar dengan menciptakan atau mengembangkan sebuah produk yang

efektif, baik itu produk media pembelajaran atau alat bantu dalam proses pelaksanaan proses pembelajaran.⁷

2. Petualangan Nusantara

Petualangan Nusantara merupakan media sederhana yang di rancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini di desain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran dan kesederhanaan sehingga di harapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.⁸

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Materi pelajaran IPS dalam penelitian ini mencakup provinsi yang ada di Indonesia. Dalam masing-masing provinsi akan disebutkan nama provinsi, suku, senjata tradisional, tari daerah, lagu daerah, musik tradisional dan makanan khas daerah.

5. Hasil Belajar

Hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan dan diciptakan baik secara individu maupun kelompok.⁹

⁷ Imam Teguh Santoso, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Daerah untuk Mengoptimalkan Pendidikan Karakter pada Anak di Taman Kanak-kanak*, 2013 (Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang). Hlm 7

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 4

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar 1*, (Bandung, Pustaka Setia, 2011), hlm. 74

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pada bab ini dibahas tentang uraian-uraian pendahuluan yaitu

Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Asumsi Produk, Originalitas Penelitian, Definisi Operasional, Sistematika Pembahasan.

BAB II: Pada bab ini dibahas tentang kajian teori penelitian yang terdiri

dari Hakikat Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Keragaman budaya, Hasil Belajar, Pengembangan.

BAB III: Pada bab ini akan dibahas tentang Jenis Penelitian, Model

Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Coba (Desain uji coba, Subjek uji coba, Jenis data, Instrumen pengumpulan data teknik analisis data), dan Prosedur pengembangan data.

BAB IV: Pada bab ini akan dibahas tentang hasil pengembangan yang

terdiri dari proses pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara .

BAB V: Pada bab ini akan dipaparkan tentang penutup yang terdiri

kesimpulan dan saran.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit, dan sebagainya yang ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi

untuk memberikan arah bagi para pembaca karya tulis yang ingin meneruskan kajian atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

Dan yang terakhir yaitu lampiran yang bersisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan bahan ajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁰ Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai perantara penyampaian informasi yang digunakan guru kepada anak didiknya. Seperti yang diungkapkan Garley & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad yang diadopsi dalam media pembelajaran mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹¹

Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi,

¹⁰ Azhar Arsyad . *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 3

¹¹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 3

mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.¹²

a. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, selain metode dalam mengajar media pembelajaran merupakan unsur yang tidak kalah penting. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.¹³

Hamalik (1986) dalam Azhar Arsyad yang diadopsi dalam media pembelajaran mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan

¹² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 4

¹³ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 15

bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹⁴

Levie & Lents dalam Azhar Arsyad yang diadopsi dalam media pembelajaran mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu a) fungsi atensi, b) fungsi afektif, c) fungsi kognitif, dan d) fungsi kompensatoris.¹⁵

- a) Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.¹⁶
- b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah

¹⁴ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 16

¹⁵ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 16

¹⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 17

emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.¹⁷

c) *Fungsi Kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.¹⁸

d) *Fungsi Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual dapat memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2. Peran Media Pembelajaran

Sudjana dan Riva'i dalam Cecep Kustadi dan Bambang Sutjipto ditulis dalam media pembelajaran mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa, yaitu sebagai berikut:¹⁹

¹⁷ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm. 17

¹⁸ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009) hlm 17

¹⁹ Cecep, Bambang. *Media Pembelajaran*. (Bogor : Ghalia Indonesia , 2011) hlm. 25

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

B. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran. Pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien, dan kemenarikan pembelajaran.²⁰

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan

²⁰ Fitrotul, Uyun. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-qur'an Hadits dengan Pendekatan Hermeneutik Bagi Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtida'iyah* (PGMI), Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. 2010

secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkandalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Sedangkan dalam bidang teknologi pembelajaran (*instruction technology*), pengembangan memiliki arti yang agak khusus. Menurut Sells & Richey, pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau, dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.²¹

C. Petualangan Nusantara

1. Pengertian Media Petualangan Nusantara

Media Petualangan Nusantara adalah media pembelajaran berbentuk media cetak. Petualangan Nusantara merupakan media sederhana yang di rancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini di desain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran dan kesederhanaan sehingga di harapkan mampu meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran.

Media ini di namakan Petualangan Nusantara karena media ini di gunakan peneliti untuk mengajarkan materi Keragaman budaya di Nusantara. Siswa di ajak menjelajah provinsi yang terdapat di nusantara untuk mengetahui kebudayaannya. Media ini di gunakan dengan cara di mainkan sendiri oleh siswa sehingga siswa terlibat dan aktif dalam pembelajaran.

²¹ Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 197

Sistem permainan media Petualangan Nusantara adalah siswa di bentuk menjadi dua kelompok. Kemudian mengaplikasikan adalah kelompok siswa ada di dalam dan diluar lingkaran media pembelajaran. Media pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *cooperative* teknik *inside outside circle*.

a. Langkah-langkah Penggunaan Media Petualangan Nusantara

Langkah-langkah penggunaan media Petualangan Nusantara adalah:

- 1) Memasang lembaran media menjadi bentuk melingkar.
- 2) Satu kelas dibentuk menjadi 2 kelompok.
- 3) Satu kelompok berdiri di luar lingkaran dan kelompok lainnya berdiri di dalam (siswa yang berada di luar lingkaran menghadap kedalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di dalam lingkaran)
- 4) Siswa mulai membaca materi.
- 5) Siswa yang saling berpasangan (dari luar dan dalam lingkaran) saling berbagi informasi.
- 6) Siswa yang berada diluar lingkaran memulai memberikan informasi terlebih dahulu. Pertukaran informasi dapat dilakukan oleh semua pasangan secara bersamaan.
- 7) Kemudian siswa yang berada di dalam lingkaran bergeser satu ada dua langkah searah jarum jam dengan cara ini

masing-masing siswa mendapat pasangan baru untuk berbagi informasi.

- 8) Sekarang giliran siswa yang berada di luar lingkaran untuk membagikan informasi.
- 9) Setelah selesai permainan, guru menyiapkan kartu yang berisi kartu soal dan jawaban.
- 10) guru membentuk kelas menjadi tiga kelompok.

Kelompok pertama: membawa kartu soal

Kelompok kedua : membawa kartu jawaban

Kelompok ketiga : kelompok penilai

- 11) Aturlah posisi kelompok sedemikian sehingga membentuk huruf U, usahakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua.
- 12) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 13) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).
- 14) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program

studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*”. Namun, pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti mata pelajaran. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.²²

Sedangkan menurut Somantri, Pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti *Social Studies*, *Social Education*, *Citizenship Education* dan *Social Science Educatin*. Sementara Djahiri dan Ma'mun (1978) berpendapat bahwa “IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didagtis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”.²³

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

²² Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 19-20

²³ Rudi Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 17

dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan pancasila.²⁴

2. Pembelajaran IPS di SD/MI

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.²⁵

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

²⁴ Rudi Gunawan, Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 18

²⁵ Bahtiar Rizqi, Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda untuk Kelas V SD/MI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malanag, (Malang: UIN Malang, 2015), hlm 31-32

belajar. Pembelajaran IPS merupakan kegiatan mengubah karakteristik siswa sebelum belajar IPS (input) menjadi siswa yang memiliki karakteristik yang diinginkan (output). Karena itu, langkah pertama dalam merancang pembelajaran IPS adalah perumusan tujuan pembelajaran tersebut.²⁶

3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI

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

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

²⁶ Rudi Gunawan, *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 47

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Menurut Sudjana hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran.²⁷ Hamalik mengemukakan, hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitasi dan keterampilan. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perbuatan tingkah laku pada diri sendiri yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁸ Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

²⁷ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 2-3

²⁸ Masnur Muskich, *Penelitian Berbasis Kelas dan Kompetensi* (Bandung: Reflika aditama, 2011), hlm. 38

penelitian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

Hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan tujuan pembelajaran dapat dicapai atau dikuasai siswa setelah menempuh kegiatan pembelajaran. Peranan hasil belajar sangat penting karena dengan adanya hasil belajar dapat mengetahui ketercapaian pembelajaran yang telah dilakukan siswa. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khususnya yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengembangkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.²⁹ Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.³⁰

1) Faktor Hasil Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a) faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, meliputi dua aspek yakni aspek fisiologis (yang

²⁹ Wina Sunajaya, *Perencanaan dan Sistem Desain Pembelajaran* (Jakarta: Fajar Interpratama, 2009), hlm. 13

³⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Alsin, 2005), hlm. 39

bersifat jasmani) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah).³¹

(1) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari pun kurang atau tidak berbekas. Kondisi organ-organ khususnya siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihat, juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan khususnya yang disajikan di kelas.³²

(2) Aspek Psikologis

Adapun aspek-aspek dalam psikologis diantaranya adalah:

(a) Intelegensi Siswa

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan fisik-fisik untuk mereaksi

³¹ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 131

³² Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 132

rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Ini artinya, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil pula peluangnya untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi.³³

(b) Sikap Siswa

Siswa adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya. Baik secara positif ataupun negatif.³⁴

(c) Bakat Siswa

Bakat (*aptitudo*) kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat juga diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya

³³ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 133

³⁴ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 134

pendidikan dan latihan. Sehubungan dengan hal tersebut, bakat akan mempengaruhi tingkat rendahnya prestasi atau hasil belajar bidang-bidang studi tertentu.³⁵

(d) Minat Siswa

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegirangan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencarian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Misalnya seorang siswa yang menaruh minat besar pada pelajaran matematika akan memusatkan perhatian lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah memungkinkan siswa tadi untuk belajar giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.³⁶

(e) Motivasi Siswa

Pengertian dasar motivasi ialah keadaan internal organisme, baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya

³⁵ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 135

³⁶ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 136

(energizer) untuk bertingkah laku secara terarah
(Gleitmen, 1986: Rober, 1988).³⁷

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang juga meliputi dua aspek yakni:

(1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi belajar seorang siswa. Para guru yang dapat memberi contoh dengan sikap dan perilaku yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar, misalnya rajin membaca dan berdiskusi, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.³⁸

(2) Lingkungan Nasional

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nasional adalah sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.³⁹

c) Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar, dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses

³⁷ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 137

³⁸ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 138

³⁹ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 139

pembelajaran materi tertentu. Faktor pendekatan belajar berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran siswa.⁴⁰

2. Keragaman budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansakerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari budhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata Latin *Colore*, yaitu memperoleh atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani.⁴¹

Banyak hal menarik dari kebudayaan Provinsi di Nusantara. Banyak kesenian yang menjadi ciri khas tiap Provinsi. Provinsi yang berada di Nusantara memiliki begitu banyak keragaman budaya di setiap daerahnya. Beberapa diantara kebudayaan-kebudayaan tersebut terkait pakaian adat, kesenian daerah, makanan khas, dan beberapa wisata daerah setempat.

Pada penelitian ini, materi yang dikembangkan adalah materi yang tentang keragaman suku bangsa dan budaya. Budaya yang diambil atau dikembangkan adalah Kebudayaan Nusantara pada materi tema indahny keberagaman di Negeriku.

3. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Inside Outside Circle*

⁴⁰ Muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 140

⁴¹ gilang Thomas, artikel tentang budaya, (<https://www.scribd.com/doc/108540180/Artikel-Tentang-budaya>, diakses pada 16 april 2018 pukul 21.40 WIB)

Untuk menghasilkan hasil yang optimal sesuai tujuan dari proses pembelajaran, guru harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Dalam menjujung hal ini guru harus merancang suatu pendekatan pembelajaran, baik dari segi model maupun media yang dapat menarik minat siswa. Salah satu model pembelajaran yang menuntut aktivitas siswa adalah model pembelajaran kooperative atau *cooperative learning*.

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.⁴²

Anata lie oleh Barsihanor dalam jurnal pengaruh model pembelajaran *cooperative* mengembangkan langkah-langkahnya menjadi dua, siswa dibagi dalam kelas dibagi menjadi dua lingkaran, yaitu lingkaran individu dan lingkaran kelompok, penjelasannya sebagai berikut:

1. Separuh kelas (atau seperempat jika siswanya terlalu banyak) beridiri membentuk lingkaran kecil mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.

⁴² Etin Solihatin dan Rahajo, *cooperative learning analisis model pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi aksara), 2008. Hlm 4

2. Separuh kelas lainya membentuk lingkaran di luar lingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap kedalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di dalam lingkaran.
3. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil memulai. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4. Kemudian siswa yang berada dalam lingkaran kecil diam ditempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini masing-masing siswa mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi.
5. Sekarang giliran siswa yang berada di dalam lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode pengembangan *Reserch & Develophment* (R&D). peneliti dalam pengembangan menggunakan teori Borg dan Gall yang dikenal sebagai peneliti yang menghasilkan produk.⁴³ Penelitian dan pengembangan Research & development ini berorientasi pada prodak dalam bidang penelitian. Adapun kegunaannya adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Jenis penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tertentu.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan dapat berbentuk benda (*hardware*) dan *software*. Pada penelitian ini peneliti menghasilkan produk benda (*hardware*) adapun produk yang berbentuk benda tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran diperuntukkan sebagai penunjang belajar siswa kelas IV B di MIN 10 Blitar. Peneliti berharap siswa mampu lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

⁴³ Punaji setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 276.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini merupakan salah satu model prosedural yang sifatnya deskriptif. Dalam model penelitian dan pengembangan Borg & Gall terdapat 10 langkah umum yang harus dilakukan,⁴⁴ tetapi peneliti hanya menggunakan 8 langkah, karena keterbatasan waktu dan biaya yang dihadapi dan penelitian ini hanya terbatas di MIN 10 Blitar. Keterbatasan waktu yang dihadapi peneliti disebabkan karena saat proses penelitian dilakukan adanya pandemi dan proses belajar mengajar dilakukan belajar dari rumah. Sedangkan, penelitian yang dilakukan mengharuskan untuk bertatap muka. Sehingga adanya keterbatasan waktu penelitian. Berikut merupakan siklus penelitian dan pengembangan (Borg & Gall, 1983) sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (*planning*) menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut, desain atau

⁴⁴ Punaji setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012) hlm 292

langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas.

c. Pengembangan format produk awal

Pada tahap ini meneliti melakukan pengembangan format produk awal atau draf awal yang mencakup pembuatan media dari bahan-bahan pembelajaran yang telah disusun, handbooks, dan alat evaluasi. Format pengembangan program yang dimaksud apakah bahan cetak, seperti modul dan bahan ajar berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran.

d. Uji Coba Awal

Uji coba awal, yang dilakukan 1-3 sekolah, yang melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi, dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Uji coba ini dilakukan terhadap format program yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

e. Revisi Produk

Revisi produk, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang

dikembangkan. Berdasarkan data tersebut apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula. Produk yang telah direvisi kemudian dilakukan uji coba.

f. Uji Coba Lapangan

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian di uji cobakan lagi kepada unit atau subjek coba yang lebih besar. Uji coba lapangan, dilakukan terhadap sebanyak 5-15 sekolah dengan melibatkan 30-100 subjek. Uji coba ini dikategorikan skala sedang. Data kuantitatif hasil belajar dikumpulkan dan di analisis sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai, atau jika memungkinkan dibandingkan dengan kelompok kontrol; sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

g. Revisi Produk

Revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok subjek lebih lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan

program atau produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

h. Uji Lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai, maka diperlukan uji lapangan. Uji lapangan ini melibatkan 10-30 sekolah terhadap sekolah atau terhadap 40-200 subjek; dan disertai wawancara, observasi, dan penyampaian angket dan kemudian dilakukan analisis. Hasil analisis ini kemudian menjadi bahan untuk keperluan revisi produk berikutnya, atau revisi produk akhir.

i. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir, yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas (*field testing*). Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

j. Desiminasi dan Implementasi

Desiminasi dan implementasi, yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program, dan produk) kepada para pengguna dan profesional melalui

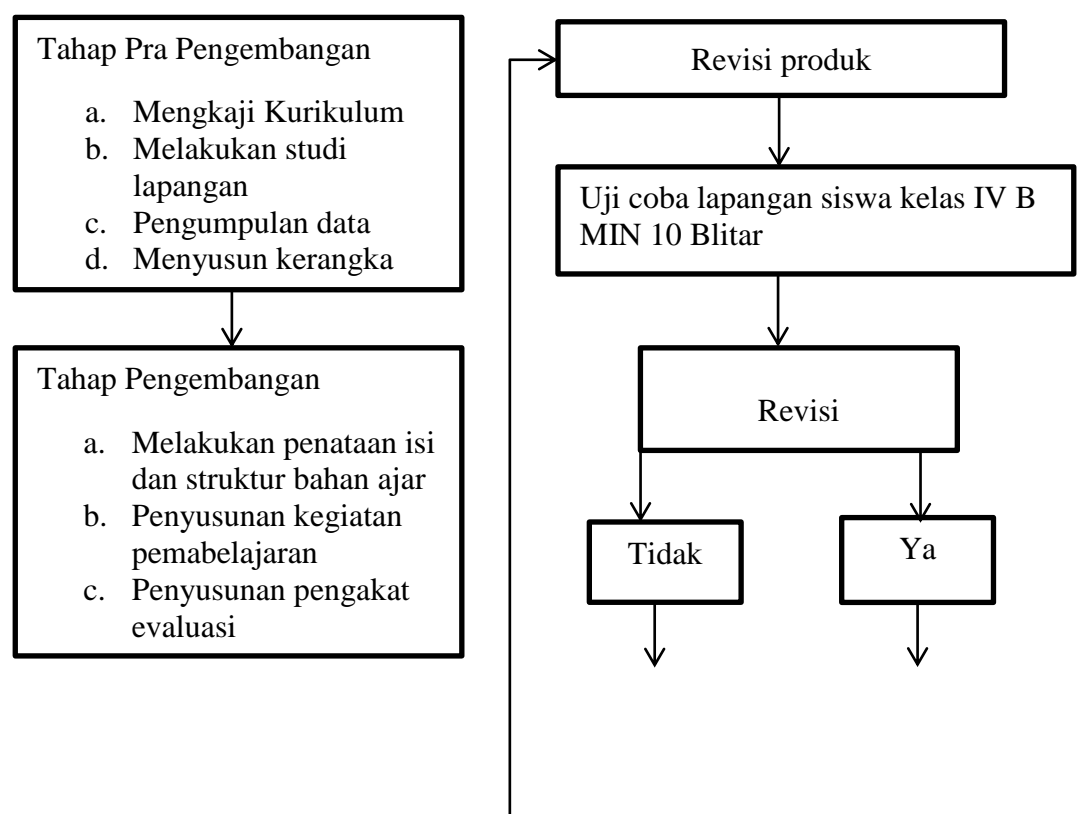
forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.

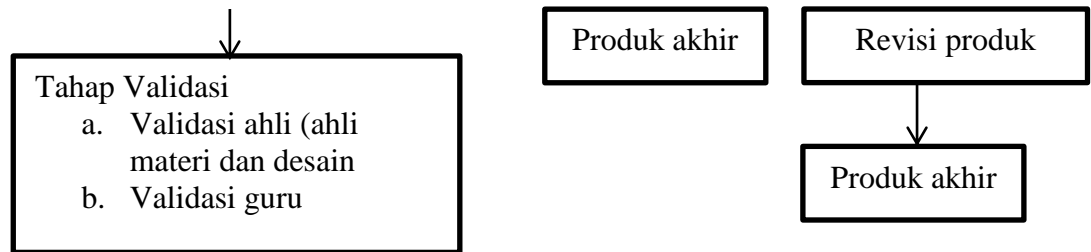
C. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara dilatar belakangi oleh beberapa hal, sehingga media ini dikembangkan. Hal-hal tersebut adalah: kesulitan guru dalam menjelaskan materi tentang Keragaman budaya, selain itu siswa hanya memiliki buku panduan berupa LKS yang didalamnya hanya terdapat soal-soal saja. Berdasarkan model pengembangan Borg dan Gall, peneliti mengadopsi prosedur penelitian yang digambarkan menjadi sebagai berikut:

Gambar 3.1

Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar





Dari langkah-langkah yang digambarkan di atas, maka penjelasannya sebagai berikut: (1) Tahap pra-pengembangan, (2) Tahap pengembangan produk, (3) Tahap uji coba produk, (4) Tahap revisi.

1) Tahap pra-pengembangan

Pada tahap pra-pengembangan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam ahan ajar yang akan dikembangkan. Selain itu, mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang bahan ajar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:

a) Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini di tentukan jumlah kompetensi dasar dan indikator yang akan di kembangkan ke dalam bahan ajar.

Adapun kopetensi dasar yang dipilih adalah tentang:

Tabel 3.1

Kompetensi dasar dan indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
------------------	-----------

<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Mengenal keberagaman suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan keberagaman suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah.</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman so sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.1 Memahami keberagaman suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah.</p> <p>4.2.2 Menceritakan keberagaman suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan</p>

	makanan khas daerah.
--	----------------------

b) Melakukan studi lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas IV B MIN 10 Blitar menganalisis kesulitan belajar siswa, dan menganalisis kebutuhan bahan ajar IPS materi keragaman budaya kelas IV B MIN 10 Blitar kegiatan yang dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas serta mengamati buku ajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS mengacu pada buku tematik, hanya saja materi yang disampaikan kurang luas. Selain itu kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS tidak menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa

mengalami kebosanan yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c) Pengumpulan data dan pemilihan bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan pemilihan materi ajar yang akan dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih akan disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan keragaman budaya Nusantara, seperti Suku adat, Pakaian adat, Senjata Tradisional dan lain sebagainya.

d) Menyusun kerangka bahan ajar

Pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka bahan ajar untuk mengelompokkan indikator, materi evaluasi dari kompetensi dasar materi keragaman budaya.

2) Tahap pengembangan produk

Pada tahap ini dilakukan pengembangan bahan ajar. Dalam mengembangkan materi, peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran dan beberapa pihak yang berkompeten dalam bidang ilmu pengetahuan sosial. Format pengembangan media

pembelajaran berbentuk cetak. Adapun prosesnya sebagai berikut:

- a) Menyiapkan materi yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas.
- b) Melakukan penataan isi dan struktur isi media pembelajaran dengan cara menentukan alur media pembelajaran sesuai dengan kerangka media pembelajaran yang telah disusun.
- c) Membuat langkah-langkah pengamatan sesuai dengan materi khususnya pada materi keragaman budaya.
- d) Membuat evaluasi

Berikut merupakan tabel pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan:

Tabel 3.2
Media pembelajaran sebelum dan sesudah dikembangkan

No	Media Pembelajaran sebelum dikembangkan	Media Pembelajaran setelah dikembangkan
1	Materi yang disampaikan secara umum, sehingga tidak banyak siswa yang benar-benar paham dengan materi yang disampaikan	Materi yang disampaikan secara umum sampai khusus, sehingga siswa benar-benar paham dengan materi yang diajarkan
2	Media Pembelajaran bersifat abstrak, siswa hanya membayangkan, sehingga tidak mengetahui kebenarannya	Media Pembelajaran dilengkapi dengan metode pembelajaran, sehingga lebih mudah dipahami karena kombinasi kegiatan belajar dan bermain
3	Media Pembelajaran bersifat monoton	Media Pembelajaran disertai dengan gambar-gambar yang menarik, sehingga siswa tidak bosan

4	Media Pembelajaran hanya terdapat evaluasi sederhana	Media pembelajaran dilengkapi dengan evaluasi yang sifatnya melakukan dan siswa dituntut untuk aktif berdiskusi.
---	------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.⁴⁵

Pada bagian ini akan membahas terkait dengan desain uji coba, subjektif uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam uji coba produk adalah sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar ada 3 kelas yang Homogen⁴⁶ dimana masing-masing kelas terdiri dari 23 Siswa. Kelas tersebut yaitu: kelas IV A, kelas IV B, dan kelas IV C. Pengujian media ini dilakukan dengan desain quasia eksperimen. Desain penelitian quasi eksperimen dilakukan pada dua kelas yaitu: kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas tersebut dipilih secara acak. Berdasarkan data homogenitas kedua kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu: kelas IV A dan

⁴⁵ Zainal Arifin, *penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011) hlm 132

⁴⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Nurul selaku guru kelas IV B B di MIN 10 Blitar, pada tanggal 10 februari 2021

kelas IV B, peneliti bebas memilih kelas yang akan digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini sampel minimal yang digunakan adalah 15 subyek per kelas. Untuk menguji desain produk yang dilakukan maka pengujian perlu dilakukan pembandingan hasil sebelum dan sesudah memakai produk (pre-tes dan pos-tes).

kelompok	Pre-test	Pengobatan	Post-test
Percobaan Kelas	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Tabel Keterangan

X : Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara

O₁ & O₃ : Pre test

O₂ & O₄ : Post test

2. Subyek Uji Coba

Adapun validator dan subyek uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B MIN 10 Blitar, kelas tersebut dipilih secara acak karena antara kelas IV A dan kelas IV B adalah homogen. Dapat dijelaskan bahwa kondisi

subjek penelitian ini adalah siswa yang memiliki karakter yang cukup kompleks, sehingga perlu adanya pembelajaran yang dapat mengkatifkan siswa. Pendekatan yang cocok dilakukan dalam pembelajaran IPS di MIN 10 Blitar adalah Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Inside Outside Circle*, karena didalamnya terdapat kegiatan-kegiatan yang mampu mengarahkan siswa untuk bersikap aktif dan mandiri dalam meningkatkan pemahaman materi. Hal yang dapat dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara dan kegiatan evaluasi.

Hal yang dapat dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan metode pembelajaran *cooperative learning* teknik *inside outside circle* dan evaluasi. Berikut ini adalah penjelasan terkait uji validasi:

- 1) Ahli Materi (isi)

Ahli isi materi pembelajaran ditetapkan sebagai penguji media pembelajaran dalam bentuk cetak. Pemilih ahli isi materi keagamaan budaya Nusantara adalah seseorang yang memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai IPS tingkat sekolah dasar beserta karakteristik pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konten materi

yang disajikan. Dalam hal ini ahli materi yang dipilih peneliti adalah Ibu Nuril Nuzulia, M. Pd.I selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang mengampu mata kuliah IPS.

2) Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji media pembelajaran. Pemilihan ahli desain pembelajaran adalah seseorang yang memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam bidang desain, terlebih yang memiliki pemahaman mengenai desain yang sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Dalam hal ini ahli desain pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

3) Ahli Pembelajaran

Ibu Nurul Hidayati, Spd.I adalah guru kelas IV B MIN 10 Blitar sebagai ahli pembelajaran yang akan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran. Ahli pembelajaran merupakan salah satu penguji tindak kevalidan dari produk media pembelajaran petualangan nusantara dengan kualifikasi sebagai berikut:

a) Guru mengajar di lembaga tingkat SD/MI

- b) Memiliki pengalaman dalam mengajar IPS
- c) Bersedia sebagai penguji serta pengguna produk media pembelajaran petualangan nusantara.

Terkait dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam *review* guru bidang study, sama halnya dengan *review* dosen ahli materi maupun desain.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif.⁴⁷ Data kualitatif berupa kumpulan informasi yang diperoleh peneliti melalui wawancara dengan guru tema selaku wali kelas IV B MIN 10 Blitar mengenai pembelajaran tema tujuh. Hasil dari wawancara dan observasi tersebut dihimpun dari hasil penilaian, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket tertutup dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran.

1) Kuantitatif

Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan test diantaranya adalah:

⁴⁷ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Desertasi Contoh Hasil Penelitian* (Malang, UM Press, 2008)

- a. Penilaian isi/materi, desain media pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran meliputi isi, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi, dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh siswa.
 - b. Hasil tes belajar siswa setelah dan sebelum menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (*pre-test* dan *post-test*).
- 2) Kualitatif

Sedangkan untuk memperoleh data kualitatif, data penelitian dikumpulkan melalui:

- a. Wawancara dengan guru kelas terkait informasi proses pembelajaran di kelas IV B MIN 10 Blitar.
- b. Masukan, saran, dan tanggapan perbaikan berdasarkan penilaian dari ahli yang diperoleh melalui hasil materi/isi ahli desain.
- c. Wawancara dengan siswa kelas IV B MIN 10 Blitar.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah berupa hasil wawancara, angket, dan tes perolehan dari hasil belajar. Tujuan dari setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain:

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan ingin mengumpulkan informasi dari responden yang lebih mendalam. Adapun pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang ada pada materi keragaman budaya sebagai berikut:

- a) Hasil wawancara pada materi keragaman budaya
- b) Kemampuan siswa dalam memahami materi keragaman budaya
- c) Kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Angket

Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan untuk menjangkau data informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.⁴⁸ Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait tanggapan dan subjek dari validator ahli, selanjutnya revisi. Angket yang dibutuhkan dalam dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

- a) Angket penilaian atau ahli desain media pembelajaran.

⁴⁸ Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 228

- b) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran.
- c) Angket penilaian atau tanggapan praktisi pembelajaran atau guru kelas IV B MIN 10 Blitar.
- d) Angket penilaian atau tanggapan tentang kemenarikan bahan ajar melalui uji coba lapangan.

Angket dibuat berisi daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi atau tanggapan mengenai kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan.

3) Tes hasil belajar

Tes hasil belajar atau prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu, tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.⁴⁹ Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara yang telah dikembangkan.

⁴⁹ Arief, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm 483

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan jenis data yang di kumpulkan.⁵⁰

Analisis data yang digunakan mengolah hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1) Wawancara

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas IV B sebagai bagian data kualitatif. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran petualangan nusantara yang dibuat oleh peneliti. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mendapat kesimpulan bahwa:

Pertanyaan 1:

“Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran petualangan nusantara yang dibuat oleh peneliti?”

Berikut adalah kesimpulan dari beberapa pendapat siswa tentang media pembelajaran petualangan nusantara yang dibuat oleh peneliti:

“media pembelajaran yang dikembangkan memotivasi dalam belajar materi keragaman budaya, karena media dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik. Siswa juga mengatakan bahwa permainan yang ada dalam

⁵⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenda Media Group, 2009), hlm 106

metode bermain terlihat agak sulit, tetapi siswa menikmati selama belajar didalam kelas.”

Dari pernyataan di atas, dijelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan memudahkan siswa dalam belajar serta mendapatkan hasil yang memuaskan.

Pertanyaan 2:

“Apa perbedaan antara metode pembelajaran sehari-hari dengan metode pembelajaran menggunakan media petualangan nusantara yang dibuat oleh peneliti?”

Berikut adalah kesimpulan dari beberapa pendapat siswa tentang perbedaan media pembelajaran yang digunakan sehari-hari dengan media pembelajaran petualangan nusantara yang dibuat oleh peneliti:

“metode pembelajaran yang digunakan sehari-hari, guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah, siswa merasa bosan dan sering mengantuk di dalam kelas. Sedangkan, media pembelajaran petualangan nusantara tidak membosankan karena media dilengkapi dengan metode permainan sehingga siswa sangat senang meskipun belajar di dalam kelas, kata-kata yang digunakan juga mudah untuk dipahami.”

2) Angket

Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, angket uji coba awal dan angket uji coba lapangan. Angket uji coba awal dan uji coba lapangan diberikan kepada siswa kelas IV B. Angket atau kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan

cara memberi seperangkat pertanyaan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket merupakan metode pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan terbesar di wilayah yang cukup luas. Angket dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. Bila penelitian dilaksanakan pada wilayah yang tidak terlalu luas, angket dapat diantarkan langsung kepada responden sehingga tidak terlalu lama. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela bersedia memberikan data objektif dan cepat.⁵¹ Berikut merupakan perumusan dari data angket:

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$: Total jumlah skor jawaban validator (nilai sebenarnya)

⁵¹ Eko, Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm: 33-34

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai yang diharapkan)

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi penilaian:

Tabel 3.3
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase⁵²

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
86 % < skor ≤ 100 %	Sangat baik	Tidak perlu revisi
76 % < skor ≤ 86 %	Baik	Tidak perlu revisi
56 % < skor ≤ 76 %	Kurang	Direvisi
25 % < skor ≤ 56 %	Sangat kurang	Direvisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran petualangan nusantara dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor minimal 76 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji coba awal dan uji coba lapangan.

1) Pre tes

Analisis data hasil belajar dari seluruh tes atau *pre-tes* dan *pos-tes* pada kelas eksperimen dan kontrol akan dianalisis di bawah ini:

⁵² Eko, Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm: 33-34

(a) Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata mean ini di dapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Hal ini dapat dirumuskan seperti berikut⁵³:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{X}	: Mean (rata-rata)
\sum	: Epsilon (baca jumlah)
x_i	: Nilai x ke I sampai n
n	: Jumlah individu

(b) Varians

Salah satu teknik statistika yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians. Varians merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Berdasarkan data dari vareabel tertentu dapat dirumuskan menjadi⁵⁴ :

⁵³ Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm: 49

⁵⁴ Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm: 56

$$s^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

Keterangan:

S² : varians sampel

x_i : rata-rata

x : mean

∑ : epsilon

n : total individu

Dalam perhitungan varians dibantu oleh program spss 16.

2) Uji Homogenitas

Tes homogenitas dilakukan untuk menguji perbedaan antara dua kelas dari subjek yang berbeda. Dua kelas tersebut adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan dari tes homogenitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai F_{tabel} dengan F_{hitung} . Jika, $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tidak homogen. Dan jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data yang diperoleh adalah data homogen dengan menggunakan presentase 5%. Rumus yang digunakan adalah:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

3) t-Tes

Statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif rata-rata dua sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio menggunakan t-test. Hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 = tidak ada perbedaan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara

H_1 = ada perbedaan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara.

Rumusan t-Tes yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi ditunjukkan pada rumus⁵⁵:

$$\text{Uji-t: } \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata sampel 1

X_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

Dalam perhitungan rumus Uji-t dibantu dengan program spss 16.

⁵⁵ Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm: 121-122

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Bab ini akan memaparkan 3 hal yang terkait dengan data penelitian, diantaranya adalah (a) hasil pengembangan media pembelajaran (b) hasil uji kemenarikan media pembelajaran (c) hasil uji efektifitas media pembelajaran petualangan nusantara. Data yang diambil disajikan secara berurutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan pada kelas IV B MIN 10 Blitar.

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

1. Deskripsi Media Pembelajaran

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran petualangan nusantara. Produk tersebut digunakan sebagai alat penunjang untuk mata pelajaran IPS kelas IV B SD/MI, khususnya pada tema 8 dengan materi keragaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MIN 10 Blitar.

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

Setelah melihat media keliling dunia peneliti tertarik untuk mengembangkan produk pengembangan untuk nusantara sesuai dengan tema

7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” materi keragaman budaya sehingga produk tersebut terlahir dengan Petualangan Nusantara.

Peneliti membuat media petualangan nusantara sebagai produk pengembangan dari produk sebelumnya. Jika produk sebelumnya membahas tentang keragaman tiap negara dibelahan dunia, peneliti membahas tentang keragaman budaya tiap provinsi di nusantara. Produk sebelumnya meletakkan dua materi pada satu lembar halaman, namun di produk pengembangan peneliti meletakkan satu materi provinsi pada satu lembar halaman. Produk sebelumnya memakai gambar kartun sebagai ikon tiap negara, pada produk pengembangan peneliti menggunakan gambar asli ikon tiap provinsi.

Adapun deskripsi detail dari produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Identitas Produk

Bentuk Fisik	: Bahan cetak (<i>material printed</i>)
Judul	: Media Pembelajaran Peualangan Nusantara
Materi	: Keragaman Budaya
Sasaran	: Siswa kelas IV B B MIN 10 Blitar
Nama Pengarang	: Lana Emilia
Tebal Halaman	: 17 Halaman
Cetakan	: Pertama
Ukuran Kertas	: A3

b. Definisi Media Pembelajaran

Pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran, berikut merupakan isi dari media yang tertera pada tabel di bawah:

Tabel 4.1

Definisi Produk Media Pembelajaran Petualangan Nusantara

No.	Tampilan Buku	Keterangan
1	 <p>The image shows the front cover of a book titled 'Buku Petunjuk PETUALANGAN NUSANTARA' by Lana Emilia. The cover features a red background with a map of Indonesia and five cartoon characters representing different Indonesian ethnic groups.</p>	<p>cover depan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran petualangan nusantara. Buku ini berfungsi untuk mempermudah pengguna media .</p>
2	 <p>The image shows the back cover of the book, featuring a red background with a map of Indonesia and three cartoon characters. At the bottom, there is a small logo and text: 'Ditulis dan Disusun oleh: Lana Emilia, Dedy dan Anggun © Penerbit Himpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara (ASEAN) 2017'.</p>	<p>Cover belakang buku petunjuk media petualangan nusantara.</p>
3	 <p>The image shows the first page of the book, titled 'Kompetensi Dasar'. It contains text defining the basic competencies for social, economic, cultural, and religious diversity, and how to identify and describe them. At the bottom, there is a small illustration of three cartoon characters and the text 'Petualangan Nusantara 1'.</p>	<p>Halaman pertama buku petunjuk adalah Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar sebagai acuan materi media pembelajaran petualangan nusantara.</p>

4	<p style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Petualangan Nusantara</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum siswa memulai bermain petualangan nusantara, guru menyiapkan buku tematik tema 7 materi keragaman budaya. 2. Guru memberikan penjelasan bahwa media petualangan nusantara adalah media yang dibuat secara khusus sebagai petunjuk belajar tema 7 materi keragaman budaya. 3. Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. 4. Guru memastikan bahwa siswa sudah berkumpul sesuai dengan kelompoknya. 5. Siswa mengeluarkan lembaran-lembaran media petualangan nusantara yang ada di dalam tas. 6. Siswa mengonfirmasi kancing di samping lembaran dengan lembaran lainnya sehingga membentuk lingkaran. 7. Kelompok yang mendapat kesempatan bertualang, dibagi menjadi dua bagian. 3 siswa di dalam lingkaran dan 3 di luar lingkaran. 8. Siswa yang bertualang harus mengamati tiap provinsi petualangannya dan diartikan untuk membawa alat tulis untuk mencatat informasi yang diura penting. 9. Siswa yang berada diluar lingkaran memulai memberikan informasi tentang dataku. Penulisan informasi dapat dilakukan oleh semua petalangan secara bersamaan. 10. Kemudian siswa yang berada di luar lingkaran bergeser satu atau dua langkah sesuai jarum jam dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan baru untuk berbagi informasi. <p style="text-align: center;">Petualangan Nusantara 4</p>	<p>Pada buku petunjuk media petualangan nusantara terdapat penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan untuk guru, tujuannya adalah membantu persiapan guru sebelum memulai permainan petualangan nusantara. Dikarenakan media ini berfungsi sebagai alat penunjang oleh karena itu sebelumnya guru harus mengulas sedikit pelajaran yang telah dipelajari pada tema 7 materi keragaman budaya.</p>
5	<p style="text-align: center;">Bank Soal</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Ibu kota Provinsi Banten (Bentang) 20. Ibu kota Provinsi Banten (Dulu Bekasi) 21. Ornamen rumah tradisional DKI Jakarta 22. Candi Buddha terbesar di pulau yang terletak di Provinsi Jawa Tengah (Candi Borobudur) 23. Candi yang dibangun di era Dinasti Pajajaran yang terletak di Provinsi Jawa Tengah (Lingsar dan Rajak Puring Candi diarah Jawa Tengah) 24. Ibu kota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Yogyakarta) 25. Ibu kota Provinsi Jawa Timur (Surabaya) 26. Gunung Bromo, Gunung Kelud dan Kawah Ijen adalah Candi media Jawa Timur 27. Ibu kota Provinsi Kalimantan Barat (Pontianak) 28. Tiga Rukun Negara (Provinsi Kalimantan Barat) 29. Pangkalantara (Ibu Kota Provinsi Kalimantan Tengah) 30. Paksian adat Provinsi Kalimantan Tengah (Baju Sangharu) 31. Lagu daerah Provinsi Kalimantan Selatan (ampar-ampar pengor) 32. Ibu kota Provinsi Kalimantan Selatan (Banjarmasin) 33. Rumah adat Tumpang (Rumah Adat Provinsi Sumatera Utara) 34. Ibu kota Provinsi Kalimantan Utara (Tanjung Selor) 35. Sungai yang mengalir Provinsi Kalimantan Timur (Sungai Mahakam) 36. Sarawak (Ibu kota Provinsi Kalimantan Timur) <p style="text-align: center;">Petualangan Nusantara 5</p>	<p>Bank soal sebagai bahan evaluasi siswa melalui metode make a match. Evaluasi setelah melakukan permainan petualangan nusantara.</p>
6	<p style="text-align: center;">Profil Pengembang Media Pembelajaran</p> <p>Nama: Lura Emilia TTL: Balikpapan, 22 September 1995 Alamat: Dk. Jombang RT 02 RW 01 Kel. Tukan Kab. Berau E-mail: luraemilia@gmail.com Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang</p> <p style="text-align: center;">Petualangan Nusantara 6</p>	<p>Bografi penulis dimaksudkan untuk mengetahui tentang riwayat hidup penulis.</p>

<p>7</p>	<p>PROVINSI NANGGROE ACEH DARUSSALAM</p> <p>Halo kawan-kawan hari ini kita akan berbicara Nangrané dimulai dari Provinsi Aceh. Takliah kawan-kawan dengan Provinsi Aceh? Provinsi Aceh sering disebut dengan sambilan Malak. Kita Sabang merupakan salah satu kota dari Provinsi Aceh. Kita Sabang merupakan kota paling ujung Indonesia. Pada tahun 2004 Provinsi Aceh tercatat dalam sejarah Indonesia merupakan peristiwa gempa dan tsunami sangat besar. Salah satu pahlawan nasional yang terkenal dari Provinsi Aceh adalah Cut Nyak Dien. Selain itu ada Cut Mufid dan Teuku Umar.</p> <p>Dua kota Provinsi Aceh adalah Banda Aceh. Provinsi Aceh memiliki berbagai macam suku, salah satunya ada Suku Gayo. Provinsi Aceh juga memiliki berbagai macam bahasa, bahasa umum yang digunakan di antaranya Bahasa Aceh dan Gayo. Provinsi Aceh juga memiliki rumah adat yang disebut Rumah Aceh. Paksiun adat Eke Belay.</p> <p>Salah satu kesenian tari yang terkenal dari Provinsi Aceh adalah tari Saman. Lagu Bugang merupakan lagu yang terkenal dari Provinsi Aceh. Aceh juga memiliki alat musik yang bernama salah satu diantaranya adalah sarung kebab dan reber. Provinsi Aceh memiliki adat istiadat yang beragam, salah satunya Dodong (sper dalam bahasa Gayo) dan Bamee (meleka dan paruh). Setelah membahas kesenian dan adat, mari kita membahas wisata Provinsi Aceh. Objek wisata wisata tersebut diantaranya Majlis Baihurrahman, Museum Irsam Aceh, Peulih Doh dan Taman Nasional Gunung Leuser. Makanan dan minuman Aceh yang terkenal Provinsi Aceh yang terkenal adalah mie Aceh dan Iga Belay.</p>	<p>Bagian dari isi adalah penjelasan materi keragaman budaya berupa nama provinsi, suku, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, lagu daerah dan makanan khas daerah. Ditambahkan materi pahlawan nasional dan objek wisata dari provinsi setempat.</p>
<p>8</p>	<p>PROVINSI SUMATRA UTARA</p> <p>Halo kawan-kawan, hari ini kita akan membahas Provinsi Sumatera Utara. Provinsi Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi yang terkenal di Indonesia. Provinsi Sumatera Utara memiliki berbagai macam suku, salah satunya adalah suku Batak. Provinsi Sumatera Utara memiliki adat istiadat yang beragam, salah satunya adalah adat Batak. Provinsi Sumatera Utara memiliki objek wisata yang terkenal, salah satunya adalah Danau Toba. Provinsi Sumatera Utara memiliki makanan yang terkenal, salah satunya adalah Sate Padang. Provinsi Sumatera Utara memiliki rumah adat yang terkenal, salah satunya adalah Rumah Batak.</p> <p>Lampung baru merupakan tradisi yang sangat populer di masyarakat Lampung. Tradisi ini merupakan salah satu tradisi adat yang masih ada di Provinsi Sumatera Utara. Tradisi ini merupakan salah satu tradisi adat yang masih ada di Provinsi Sumatera Utara. Tradisi ini merupakan salah satu tradisi adat yang masih ada di Provinsi Sumatera Utara.</p> <p>Rumah adat Provinsi Sumatera Utara adalah rumah adat Batak. Rumah adat Batak memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah Rumah Batak. Rumah adat Batak memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah Rumah Batak. Rumah adat Batak memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah Rumah Batak.</p>	<p>Di lembaran baliknya juga berisikan materi yang serupa penjelasan keragaman budaya hanya saja dari provinsi yang berbeda dan begitu seterusnya hingga 36 provinsi di Indonesia..</p>

2. Penyajian Data Validasi

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua penilaian, yakni validasi ahli dan uji lapangan. Data validasi terhadap bahan ajar diperoleh dari evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validasi ahli desain, ahli materi, dan validator pembelajaran.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert. Angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut:⁵⁶

Tabel 4.2
Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Praktisi Pembelajaran

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

⁵⁶ Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm:13

a. Hasil Validasi Ahli Desain

Draf pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis adalah berupa media pembelajaran petualangan nusantara untuk mata pelajaran IPS pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” materi keragaman budaya.

1) Ahli Desain 1

a) Penyajian Data Kuantitatif

Produk pengembangan bahan ajar yang diujikan kepada Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd adalah media pembelajaran petualangan nusantara yang berupa materi keragaman budaya. Paparan hasil penilaian ahli desain yang diajukan melalui instrumen angket berupa kuisioner terhadap media pembelajaran. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Desain

No	Pernyataan	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian desain <i>cover</i> dengan materi	75	Valid	Tidak Revisi
2	Kemenarikan desain warna pada media pembelajaran petualangan nusantara	50	Tidak Valid	Revisi
3	Kemenarikan desain gambar pada media petualangan nusantara	100	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuain jenis font pada materi pada media pembelajaran petualangan nusantara	50	Tidak Valid	Revisi
5	Kesesuain ukuran font pada materi pada media pembelajaran petualangan	75	Valid	Tidak Revisi

	nusantara			
6	Ukuran besar dan lebar media pembelajaran petualangan nusantara sesuai dengan standar siswa SD/MI	75	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian gambar yang digunakan menarik siswa	75	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian gambar pada media dengan materi.	75	Valid	Tidak Revisi
Rata-rata		57%	Tidak Valid	Revisi

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

$$P = \frac{575}{100} \times 100\%$$

$$P = 57\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan 57%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria belum layak digunakan.

b) Penyajian Data Kualitatif

Berikut ini adalah penyajian data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli desain berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.4
Kritik dan Saran Bahan Ajar Oleh Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Alfan Nur Azizi, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Warna <i>background</i> dan tulisan diganti warna yang kontras atau diberi bingkai putih yang sedikit transparan lalu

	tulisan di hitamkan.
--	----------------------



Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen bahan ajar sebelum diuji cobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

c) Revisi Ahli Desain

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran, pada dasarnya media pembelajaran petualangan nusantara perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli desain berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan bahan ajar pengembangan yang dihasilkan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap bahan ajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Revisi Validasi Ahli Desain

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Perubahan warna <i>background</i> dan tulisan pada materi pelajaran		

2) Ahli Desain 2

a) Penyajian Data Kauntitatif

Produk pengembangan bahan ajar yang telah direvisi diujikan kembali kepada Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd.I yaitu media pembelajaran petualangan nusantara. Paparan hasil penelitian ahli desain yang diujikan melalui instrumen angket berupa kuisisioner terhadap buku ajar. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Ahli Desain 2

No	Pernyataan	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian desain <i>cover</i> dengan materi	100	Valid	Tidak Revisi
2	Kemenarikan desain warna pada media pembelajaran petualangan nusantara	75	Valid	Tidak Revisi
3	Kemenarikan desain gambar pada media petualangan nusantara	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuain jenis font pada materi pada media pembelajaran petualangan nusantara	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuain ukuran font pada materi pada media pembelajaran petualangan nusantara	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Ukuran besar dan lebar media pembelajaran petualangan nusantara sesuai dengan standar siswa SD/MI	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian gambar yang digunakan menarik siswa	100	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian gambar pada media dengan materi.	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

Rata-rata	80%	Valid	Tidak Revisi
------------------	------------	--------------	---------------------

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

$$P = \frac{775}{100} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan 80%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak untuk digunakan.

b) Penyajian Data Kualitatif

Berikut ini adalah penyajian data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli desain berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.7
Kritik dan Saran Bahan Ajar Oleh Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Alfan Nur Azizi, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> • Warna <i>background</i> dan tulisan diganti warna yang kontras atau diberi bingkai putih yang sedikit transparan lalu tulisan di hitamkan.

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Draf pengembangan bahan ajar yang telah dikembangkan oleh penulis adalah berupa media pembelajaran petualangan nusantara materi keragaman budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MIN 10 Blitar.

1) Ahli Materi 1

a) Penyajian Data Kuantitatif

Produk pengembangan bahan ajar yang diujikan kepada Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I adalah media pembelajaran petualangan nusantara. Paparan hasil penilaian ahli isi yang diajukan melalui instrumen angket terhadap media pembelajaran. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Ahli Materi 1

No.	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan bahan ajar.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Indikator.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi dasar.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan paparan materi.	4	4	100	Valid	Tidak Revisi

7	Ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		27	32	84%	Valid	Tidak Revisi

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

$$P = \frac{27}{32} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 84%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak untuk digunakan.

b) Penyajian Data Kualitatif

Data yang berasal dari kritik dan saran ahli materi bahan ajar akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9
Kritik dan Saran Bahan Ajar Oleh Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> • KD dan indikator sudah sesuai • Materi sudah sesuai dengan materi kelas IV • Nilai kuantitatif sudah ketahuan

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi dijadikan landasan untuk merevisi guna

penyempurnaan komponen bahan ajar sebelum diuji cobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

c) Revisi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penelitian atau tanggapan ahli materi, maka pada dasarnya media pembelajaran petualangan nusantara tidak mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Draf pengembangan bahan ajar yang telah dikembangkan oleh penulis adalah berupa media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B B MIN 10 Blitar.

1) Penyajian Data Kuantitatif

Produk pengembangan bahan ajar yang diujikan kepada Ibu Nurul Hidayati, S.Pd.I sebagai ahli pembelajaran adalah media pembelajaran petualangan nusantara. Paparan hasil penilaian pembelajaran yang diajukan melalui instrumen angket pada bahan ajar. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran	75	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran.	75	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Indikator.	75	Valid	Tidak Revisi

4	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi Dasar.	75	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.	75	Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan paparan materi.	75	Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa.	75	Valid	Tidak Revisi
8	Ketepatan rangkuman materi dengan pembahasan.	75	Valid	Tidak Revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran.	75	Sangat Valid	Tidak Revisi
Rata-rata		68%	Valid	Tidak Revisi

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

$$P = \frac{675}{100} \times 100\%$$

$$P = 68\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan 68%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria belum valid atau belum layak untuk digunakan dan perlu direvisi.

2) Revisi ahli pembelajaran 2

Berdasarkan hasil penelitian atau tanggapan ahli pembelajaran, maka pada dasarnya pada media pembelajaran petualangan nusantara perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli pembelajaran berusaha mewujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan materi pembelajaran yang

dihasilkan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan media	100	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran.	100	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Indikator.	100	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi dasar.	100	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.	100	Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan paparan materi.	100	Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa.	75	Valid	Tidak Revisi
8	Ketepatan rangkuman materi dengan pembahasan.	100	Valid	Tidak Revisi
9	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran.	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Rata-rata		87%	Valid	Tidak Revisi

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

$$P = \frac{875}{100} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan 87%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau sangat layak untuk digunakan dan tidak perlu direvisi ulang.

B. Hasil Uji Kemerarikan Produk

a. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa dengan kriteria 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, 2 siswa dengan kemampuan rendah.

1) Data Kuantitatif

Adapun data yang diperoleh dari data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Presentase	Tingkat kemerarikan
		$X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$			
1	Media pembelajaran petualangan nusantara dapat memudahkan siswa dalam belajar	5, 3,4,3,5,5	30	83,3%	Sangat mudah
2	Penggunaan media pembelajaran petualangan nusantara dapat memberi semangat siswa dalam belajar	5, 2,4,4,5,5	30	83,3%	Semangat
3	Siswa mudah memahami media	5, 3,4,4,5,5	30	86,6%	Sangat mudah

	pembelajaran petualangan nusantara				
4	Tampilan media petualangan nusantara menarik bagi siswa	5,3,5,3,5,5	30	86,6%	Sangat mudah
5	Bahasa yang digunakan dalam media petualangan nusantara mudah dipahami	5,5,5,3,5,5	30	93,3%	Sangat mudah
6	Tampilan gambar pada media petualangan nusantara jelas dan menarik	5,5,5,5,5,5	30	100%	Tidak menemukan
7	Huruf dan ukuran pada media petualangan nusantara mudah dibaca	5,5,4,3,5,5	30	90%	Sangat mudah
8	Permainan pada media petualangan nusantara mudah dipahami	5,5,5,4,5,5	30	96,6%	Sangat mudah
9	Media pembelajaran petualangan nusantara mudah dimainkan	5,5,4,3,5,5	30	90%	Sangat mudah
10	Siswa memerlukan bantuan orang lain dalam menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara.	5,5,4,5,5,5	30	96,6%	Sangat tidak memerlukan
Jumlah		272	300	90,6%	Sangat Bagus

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.12, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kemenarikan yang telah dinilai oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{272}{300} \times 100\% = 90,6\%$$

Berdasarkan analisis perhitungan uji coba kelas kecil diperoleh hasil 90,6%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel skala likert, tingkat pencapaian 90,6% berada pada kualisi sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran petualangan nusantara tidak perlu ada revisi.

b. Uji Kelompok Besar

Setelah media pembelajaran diuji cobakan kelas kecil selanjutnya pengujian dilakukan terhadap kelas besar. Adapun subjek dari kelas besar ini adalah seluruh siswa kelas IV B B.

1) Data Kuantitatif

Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13
Hasil Uji Coba Kelas Besar

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase	Tingkat kemenarikan
		$\sum x$			
1.	Media pembelajaran petualangan nusantara dapat memudahkan siswa dalam belajar	90	115	78,2%	Mudah
2.	Penggunaan media pembelajaran petualangan nusantara dapat memberi semangat siswa dalam belajar	99	115	86%	Sangat Semangat
3.	Siswa mudah memahami media pembelajaran petualangan nusantara	96	115	83,4%	Sangat mudah
4.	Tampilan media petualangan nusantara menarik bagi siswa	93	115	80,8%	Sangat mudah
5.	Bahasa yang digunakan dalam media petualangan nusantara mudah dipahami	111	115	96,5%	Sangat mudah
6.	Tampilan gambar pada media petualangan nusantara jelas dan menarik	108	115	93,9%	Tidak menemukan
7.	Huruf dan ukuran pada media petualangan nusantara mudah dibaca	96	115	83,4%	Sangat mudah
8.	Permainan pada media petualangan nusantara mudah dipahami	105	115	91,3%	Sangat mudah
9	Media pembelajaran petualangan nusantara mudah dimainkan	98	115	85,2%	Sangat mudah
10	Siswa memerlukan bantuan orang lain dalam menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara.	91	115	79,1%	Tidak memerlukan
Jumlah		987	1150	85.78%	Sangat Bagus

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok besar pada tabel 4.13, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kemenarikan yang telah dinilai oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{987}{1150} \times 100\% = 85,78\%$$

Berdasarkan analisis perhitungan uji coba kelas kecil diperoleh hasil 85,78%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel skala likert, tingkat pencapaian 85,78% berada pada kualisi sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran petualangan nusantara tidak perlu ada revisi.

C. Efektifitas Produk

Data efektifitas penggunaan media pembelajaran petualangan nusantara diperoleh dari hasil perbandingan antara Pre-test dan Post-test kelas IV B di MIN 10 Blitar. Peneliti mengambil 46 siswa dengan kelas C berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol dan 23 siswa kelas A sebagai kelas eksperimen. Paparan data kualitatif yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Data Hasil Pre-tes dan Post-tes Siswa
 - a. Kelas Eksperimen

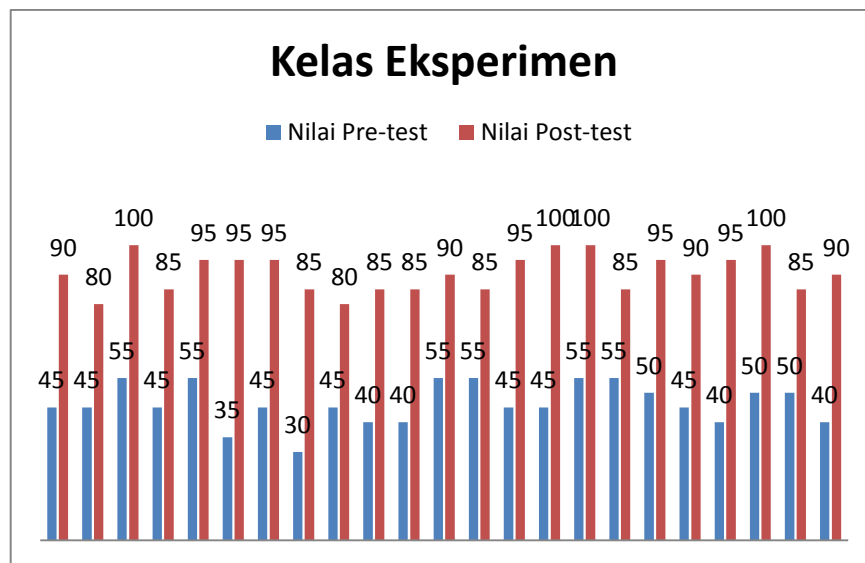
Tabel 4.14
Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

No	Nama	Kode
1.	Achmad Xavi Khedira Al F.	X1
2.	Afeq Reviansyah	X2
3.	Ahmad Kurniawan	X3
4.	Alfinia Dwi Fatmala	X4
5.	Anindita Ayu Nanda	X5
6.	Arsha Amelia	X6
7.	Calizta Nadine	X7
8.	Diki Dwi Saputra	X8
9.	Elbi Nurhaeni	X9
10.	Indra Pratama	X10
11.	M.Valiant Faza Syafiq Al F.	X11
12.	Mabhajatul Dea Istigfaria	X12
13.	Moh. Iqbal Abdillah	X13
14.	Mohammad Naja	X14
15.	Muhammad Rezky Arrezha	X15
16.	Na`ilah Zulfa Fauziyah	X16
17.	Naila Lifiana Fadhilah	X17
18.	Nur Fadilah Bilutfillah	X18
19.	Rahmania Cinta K.	X19
20.	Revalina Ardila Safa	X20
21.	Shifa Amelia Putri	X21
22.	Wadjra Xena Saifultarman P.	X22
23.	Wahyu Wijayanto	X23

Tabel 4.15
Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1.	Achmad Xavi Khedira Al F.	45	90
2.	Afeq Reviansyah	45	80
3.	Ahmad Kurniawan	55	100
4.	Alfinia Dwi Fatmala	45	85
5.	Anindita Ayu Nanda	55	95
6.	Arsha Amelia	35	95
7.	Calizta Nadine	45	95
8.	Diki Dwi Saputra	30	85
9.	Elbi Nurhaeni	45	80
10.	Indra Pratama	40	85
11.	M.Valiant Faza Syafiq Al F.	40	85
12.	Mabhajatul Dea Istigfaria	55	90
13.	Moh. Iqbal Abdillah	55	85
14.	Mohammad Naja	45	95
15.	Muhammad Rezky Arrezha	45	100
16.	Na`ilah Zulfa Fauziyah	55	100
17.	Naila Lifiana Fadhilah	55	85
18.	Nur Fadilah Bilutfillah	50	95
19.	Rahmania Cinta K.	45	90
20.	Revalina Ardila Safa	40	95
21.	Shifa Amelia Putri	50	100
22.	Wadjra Xena Saifultarman P.	50	85
23.	Wahyu Wijayanto	40	90
Jumlah		1065	2085
Rata-rata		46,30434783	90,65217

Dari tabel 4.15 kita tahu bahwa mayoritas siswa mendapat hasil dari *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*. Hasil yang diperoleh akan dibandingkan dengan *post-test* dari kelas kontrol. Grafik perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

b. Kelas Kontrol

Tabel 4.16
Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

No	Nama	Kode
1.	Agatha Nevan Afridana	X1
2.	Ahmad Da'il Mustafa	X2
3.	Akmalia An-Najwa El-Batul	X3
4.	Aulya Fatimah Q.	X4
5.	Azkina Maulidia Faricha	X5
6.	Binti Nur Kumalasari	X6
7.	Dimas Putra Aji H.	X7
8.	Elsa Paramita	X8

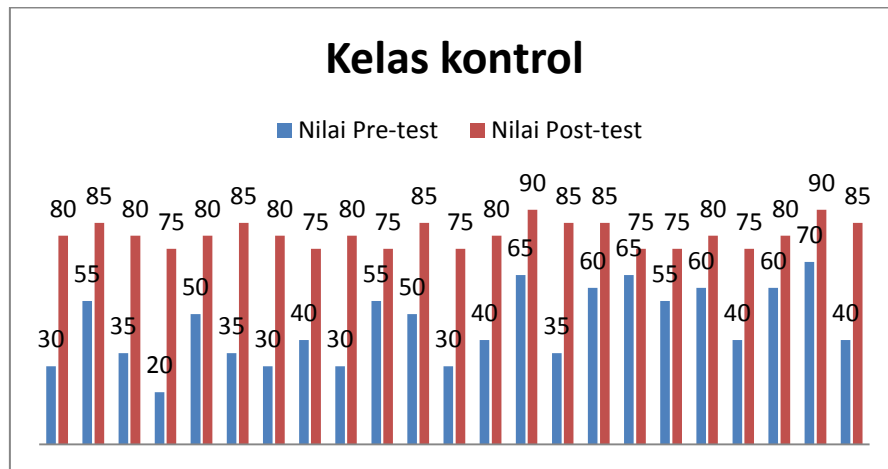
9.	Fahmi Hidayat P.	X9
10.	Farros Adyasmara Putra	X10
11.	Galang Ananda Widodo	X11
12.	Giofani Aldi Wijaya	X12
13.	Indira Kharisma Mutiara	X13
14.	Innayaturrobbany	X14
15.	Laura Letisya Angell	X15
16.	Moh. Wahyu Bayu K.	X16
17.	Muh. Bimo Abdul Rozaq	X17
18.	Muh. SoimUn Muzaqi	X18
19.	Muhamad Rehan Fauzi	X19
20.	Muhammad Abiyyu D.	X20
21.	Nafisa Syahira Maghfiroh	X21
22.	Nailil Muna Alarifa	X22
23.	Nikeisha Hayu Maheswari	X23

Tabel 4.17
Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postes
1.	Agatha Nevan Afridana	30	80
2.	Ahmad Da'il Mustafa	55	85
3.	Akmalia An-Najwa El-Batul	35	80
4.	Aulya Fatimah Q.	20	75
5.	Azkina Maulidia Faricha	50	80
6.	Binti Nur Kumalasari	35	85
7.	Dimas Putra Aji H.	30	80
8.	Elsa Paramita	40	75
9.	Fahmi Hidayat P.	30	80
10.	Farros Adyasmara Putra	55	75

11.	Galang Ananda Widodo	50	85
12.	Giofani Aldi Wijaya	30	75
13.	Indira Kharisma Mutiara	40	80
14.	Innayaturrobbany	65	90
15.	Laura Letisya Angell	35	85
16.	Moh. Wahyu Bayu K.	60	85
17.	Muh. Bimo Abdul Rozaq	65	75
18.	Muh. SoimUn Muzaqi	55	75
19.	Muhamad Rehan Fauzi	60	80
20.	Muhammad Abiyyu D.	40	75
21.	Nafisa Syahira Maghfiroh	60	80
22.	Nailil Muna Alarifa	70	90
23.	Nikeisha Hayu Maheswari	40	85
	Jumlah	1050	1855
	Rata-rata	45,65217	80,65217

Dari tabel 4.17 kita tahu bahwa mayoritas siswa mendapat hasil dari *post-test* lebih tinggi dari *pre-test*. Hasil yang diperoleh akan dibandingkan dengan *post-test* dari kelas eksperimen. Grafik perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:



Gambar 4.2 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

2. Analisis Data

Berdasarkan data tabel di atas diketahui bahwa rata-rata hasil post-test siswa kelas eksperimen 90,65, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 80,65. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil post-test pada kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol.

Selain itu peneliti juga meneliti analisis uji beda untuk menganalisis efektifitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hipotesis yang diajukan pada uji beda penelitian ini terdiri dari:

H_0 = tidak ada perbedaan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara.

H_1 = ada perbedaan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran petualangan nusantara.

Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti menggunakan uji *independent* sampel t-Tes dengan bantuan program Spss 16. Namun sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan prasyarat analisis.

Uji prasyarat analisis dimaksudkan untuk mengetahui data yang dikumpulkan memenuhi syarat untuk di analisis dengan teknik statistik. Uji prasyarat analisis ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Adapun hasil olah data tentang uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tests of Normality						
VAR00 002	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes 1	.183	23	.044	.905	23	.031
2	.178	23	.058	.941	23	.189
3	.201	23	.017	.902	23	.027
4	.206	23	.013	.868	23	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas di atas menunjukkan bahwa nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kontrol tersebut normal hal tersebut dilihat dari semua nilai signifikansi $< 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Adapun hasil olah data tentang uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

Hasil belajar siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.511	1	44	.068

Berdasarkan data hasil olah uji t dengan menggunakan program Spss 16 pada *Levene'S Test* terlihat bahwa $P = 0,068$, karena $P >$ dari $0,05$ maka tidak ada perbedaan varian pada data hasil tes siswa di kelas eksperimen dan kontrol (data homogen).

3) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil olah data *Independent Sample t-Test* diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	3.511	.068	5.948	44	.000	10.000	1.681
	Equal variances not assumed			5.948	40.809	.000	10.000	1.681

Berdasarkan tabel di atas diketahui $t_{hitung} = 5,948$ dengan sig $p = 0,000$. Berdasarkan hitungan t_{tabel} diperoleh nilai t_{tabel} dengan $N = 46 - 2 = 44$ sebesar 1,68023. Karena $t_{hitung} = 5,948 > t_{tabel} = 1,68023$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol). Dengan demikian, media pembelajaran petualangan nusantara dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran cetak yang dinamakan media pembelajaran petualangan nusantara materi keragaman budaya sebagai media penunjang siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS kelas IV B MIN 10 Blitar di luar kelas dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan dan pembelajaran akan bermakna bagi siswa.

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Petualangan Nusantara

Wujud akhir dari produk pengembangan media adalah bahan ajar yang berbasis petualangan nusantara materi keragaman budaya. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara bertujuan untuk memenuhi ketersediaan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari Ilmu pengetahuan Sosial, khususnya materi keragaman budaya sesuai dengan kurikulum 2013. Media ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menambah hasil belajar siswa dan pembelajaran menjadi bermakna.

Pengembangan media pembelajaran petualangan nusantara didasarkan bahwa pembelajaran IPS, khususnya materi keragaman budaya belum efektif. Pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas serta memberikan kesan menarik bagi siswa.

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur penelitian meliputi:⁵⁷

a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Langkah pertama penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan awal. Peneliti melakukan observasi pengamatan di kelas, guna untuk mengetahui keadaan riil di lapangan sebagai dasar pengembangan.

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru kelas IV B untuk menganalisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV B MIN 10 Blitar, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS siswa kurang aktif ketika belajar di dalam kelas. Guru juga menjelaskan bahwa hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, dan banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Hal ini terkadang disebabkan oleh proses pembelajaran yang terlalu sering menggunakan metode ceramah dan selama proses belajar dari rumah seringkali menggunakan PPT. Pada pembelajaran materi keragaman budaya misalnya, siswa dituntut untuk memahami nama-nama provinsi, suku, senjata tradisional, tari tradisional, alat musik, lagu daerah dan makan khas sehingga siswa hanya menghafal. Metode ini hanya akan membuat siswa hanya menghafal materi dalam waktu yang relatif pendek. Beliau mengakui bahwa masih

⁵⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (jakarta: Prenadamedia Group, 2010), hlm. 292

merasa kesulitan dalam membuat bahan ajar yang diminati siswa ketika perkembangan teknologi dan informasi berkembang.⁵⁸

Selanjutnya dilakukan observasi pada proses pembelajaran untuk mendapatkan data secara nyata. Peneliti melakukan observasi di kelas IV B MIN 10 Blitar untuk melihat kondisi realita di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah memperoleh data maka menganalisisnya dan menentukan solusi berdasarkan kebutuhan pada lapangan.

b. Perencanaan

Perencanaan peneliti *R&D* meliputi: merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.

Berdasarkan informasi awal, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran petualangan nusantara untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keragaman budaya. Tujuan dari pengembangan bahan ajar adalah untuk menghasilkan desain media pembelajaran petualangan nusantara, untuk meningkatkan efektifitas siswa ketika belajar, serta menjelaskan kemenarikan media pembelajaran petualangan nusantara pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MIN 10 Blitar.

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Nurul guru kelas IV B B MIN 10 Blitar pada hari Kamis tanggal 10 Maret 2021, Pukul 10.00

Setelah itu peneliti juga harus bisa memperkirakan kemampuan ketika membuat desain, serta waktu dan tenaga untuk membuat menarik media pembelajaran petualangan nusantara .

c. Pengembangan format produk awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai mendesain media pembelajaran petualangan nusantara. Peneliti menilai media pembelajaran petualangan nusantara dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran sebagai media dalam mempelajari materi keragaman budaya yang di desain menarik. Dalam hal ini akan menimbulkan efektifitas siswa dalam belajar serta berdampak pada hasil nilai belajar siswa yang memuaskan

Pembuatan media pembelajaran petualangan nusantara kurang lebih membutuhkan waktu satu tahun. Penyusunan materi dimulai dari bulan Maret 2020 sampai Maret 2021 dengan beberapa kali revisi. Sedangkan untuk pembuatan desain media memerlukan waktu kurang lebih 7 bulan melalui 2-3 kali revisi.

Akhir dari pembuatan media pembelajaran petualangan nusantara melakukan publish produk agar siap untuk dilakukan uji coba. Tidak hanya itu peneliti juga harus menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan dibutuhkan selama proses penelitian.

d. Validasi produk

Media awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan penilaian siswa

dari media pembelajaran dan memperoleh kritik dan saran mengenai media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh para ahli desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

a) Validasi ahli desain

Data kuantitatif validasi dari ahli desain mendapatkan presentase 80% yang berarti sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam membantu proses belajar mengajar di lapangan. Selain itu data kualitatif yang berupa kritik dan saran oleh ahli desain dalam rangka penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu konsistensi dalam pemilihan warna *background* harus dijaga. Sehingga bahan ajar boleh di implementasikan kepada siswa kelas IV B MIN 10 Blitar.

b) Validasi oleh ahli materi

Data kuantitatif validasi dari ahli materi mendapatkan presentase sebesar 84% yang berarti sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam membantu proses belajar mengajar di kelas. Selain itu data kualitatif yang berupa kritik dan saran oleh ahli materi dalam rangka penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu kesesuaian KD dan Indikator dalam media pembelajaran

yang digunakan di MIN 10 Blitar. Selain mengutip materi dari buku tema 7 “indahny keragaman di Negeriku”, peneliti juga mengutip dari buku mengenal seni dan budaya 34 provinsi di Indonesia sebagai dasar rujukan. Sehingga media pembelajaran boleh di implementasikan kepada siswa kelas IV B MIN 10 Blitar.

3) Validasi ahli pembelajaran

Data kuantitatif validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan prosentase sebesar 87% yang berarti sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam membantu proses belajar mengajar di kelas. Selain itu data kualitatif yang berupa kritik dan saran oleh ahli pembelajaran dalam rangka penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi yang disampaikan.

e. Uji coba awal

Setelah melakukan validasi media pembelajaran dilanjutkan untuk uji coba awal untuk menjadi masukan revisi produk awal. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV B MIN 10 Blitar, yang melibatkan 6 siswa yang dipilih secara acak. Siswa yang dipilih dalam uji coba ini 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan sedang. Setelah itu siswa

diminta untuk menilai respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

f. Revisi produk

Revisi merupakan upaya yang dilakukan oleh pengembang dalam rangka penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan agar lebih layak diuji cobakan di lapangan. Revisi dilakukan ketika media pembelajaran divalidasi oleh validator. Selain mendapatkan hasil penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran guna untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran agar menjadi lebih baik.

g. Uji coba lapangan

Setelah produk direvisi, maka tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan. Subyek dari penelitian ini adalah semua siswa kelas IV B. Adapun penilaian dari siswa kelas besar diperoleh hasil 85,78 %. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala, berada pada kualisi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran petualangan nusantara mendapatkan respon yang baik bagi siswa.

h. Desiminasi dan Implementasi

Seperti yang penulis jelaskan, peneliti memotong langkah dari 10 menjadi 8 karena adanya keterbatasan waktu dan biaya selama pelaksanaan penelitian. Terbatasnya waktu karena pandemi maka peneliti berinisiatif melakukan desiminasi kepada pendidik.

Mengumpulkan 2-3 pendidik dan mensosialisasikan media pembelajaran.

B. Analisa Validasi Ahli Terhadap Media Pembelajaran Petualangan Nusantara

Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa.

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁵⁹

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengaruh untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi meliputi:⁶⁰

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Ahli desain yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk media pembelajaran yang harus mempunyai kemampuan dalam bidang desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil presentase 80%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualisi valid ($76\% < \text{skor} \leq 86\%$). Penilaian ahli desain tersebut dilihat dari beberapa aspek , yang pertama adalah penilaian kesesuaian desain *background* dinilai sudah

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. (Bandung:CV. ALFABETA. 2008), hlm.93

⁶⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. (Bandung:CV. ALFABETA. 2009), hlm.302

sangat menarik dan sesuai dengan materi karena menurut ahli desain warna yang digunakan sudah tepat dan sesuai dengan materi, gambar pada media juga sudah sesuai dengan materi yaitu keragaman budaya, penggunaan jenis huruf dan ukurannya juga mudah untuk dibaca dan dipelajari.

Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung dalam melakukan pembelajaran ketika di dalam kelas. Selain itu dalam media dilengkapi dengan metode permainan dan evaluasi untuk melatih kemampuan daya ingat siswa ketika pembelajaran.

Penggunaan model dan huruf sudah sangat sesuai dengan siswa kelas IV B, karena huruf mudah dibaca. Semua huruf menggunakan satu model huruf, serta keseluruhan *layout* pada media dinilai menarik sesuai dengan siswa jenjang anak sekolah dasar.

b. Analisis Hasil Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran. Adapun kualifikais ahli dalam penilaian pengembangan produk:

1. Menguasai karakteristik pembelajaran
2. Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan
3. Bersedia sebagai penguji media pembelajaran petualangan nusantara kelas IV B MIN 10 Blitar

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh hasil prosentase 84%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualisi sangat valid ($86\% < \text{skor} \leq 100\%$). Media pembelajaran petualangan nusantara materi

keragaman budaya menurut ahli materi sudah sangat layak untuk digunakan karena rumusan topik dan materi sudah sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan, Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, Indikator sesuai dengan kurikulum pada media pembelajaran yang dikembangkan. Begitu juga dengan paparan materi yang disajikan sesuai dengan media pembelajaran, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan siswa kelas sekolah dasar sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari media pembelajaran petualangan nusantara. Adapun kualifikasi ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru mengajar di tingkat lembaga MI
2. Memiliki pengalaman dalam mengajar
3. Bersedia sebagai validator media pembelajaran petualangan nusantara

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV B MIN 10 Blitar diperoleh hasil prosentase 87%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid ($86 \% < \text{skor} \leq 100 \%$). Menurut pendapat ahli pembelajaran, media pembelajaran petualangan nusantara dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum.

C. Analisa Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Petualangan Nusantara

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.⁶¹ Pembelajaran dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat siswa yang aktif dan kreatif, memperoleh pengalaman langsung, dan terlatih untuk dapat menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.⁶²

Seperti yang telah dikemukakan bahwa model pengembangan *Research & Development (R&D)*. Peneliti dalam pengembangan menggunakan teori Borg dan Gall yang dikenal sebagai peneliti yang menghasilkan produk.⁶³ Dengan demikian setelah pembuatan produk dan telah direvisi oleh para ahli, maka tahap selanjutnya adalah tahap uji efektifitas produk yang telah dikembangkan.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata mengatakan bahwa penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan.⁶⁴ Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan harus memberikan efek yang baik bagi pengguna. Pemberian efek mengarah pada pencapaian tingkat keberhasilan siswa. Keberhasilan dari suatu produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan produk tersebut.

⁶¹ Mulyono, *Strategi Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global* (Malang:UIN MALIKI-Press, 2012). Hlm:5

⁶² Martinoyo, *Perencanaan Pembelajaran Suatu pendekatan Praktis Berdasarkan KTSP termasuk Model Tematik* (Yogyakarta:Aaswaja Pressindo, 2012). Hlm: 178

⁶³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (jakarta: Prenadamedia Group, 2010), hlm. 276

⁶⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), Hlm. 164

Keefektifitasan media pembelajaran petualangan nusantara ini dilihat dari hasil nilai pre-test dan post-tes siswa dan akan dianalisis menggunakan uji t. Teknik analisis uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada objek penelitian. Indikator ada tidaknya pengaruh penelitian ini yakni apabila terjadi perbedaan hasil belajar siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam perhitungan uji t, peneliti dibantu oleh program Spss16 dan berikut hasilnya:

Berdasarkan tabel di atas diketahui $t_{hitung} = 5,948$ dengan $sig\ p = 0,000$. Berdasarkan hitungan t_{tabel} diperoleh nilai t_{tabel} dengan $N = 46 - 2 = 44$ sebesar 1,68023. Karena $t_{hitung} = 5,948 > t_{tabel} = 1,68023$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol). Dengan demikian, media pembelajaran petualangan nusantara dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Hasil perbandingan antara pre-tes dan pos-tes yang diperoleh kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran petualangan nusantara memberi pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pada tabel 4.15 dijelaskan bahwa rata-rata sebelum mendapat perlakuan 46,30, setelah mendapat perlakuan 90,65. Berikut adalah grafik perbandingan antara pre-tes dan pos-tes sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapatkan perlakuan

Ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Hal tersebut media pembelajaran petualangan nusantara dikatakan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman.⁶⁵ Menurut peneliti, ada beberapa perbedaan antara siswa sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapat perlakuan:

Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan.⁶⁶ Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran petualangan nusantara dengan tujuan sebagai berikut:

1. Memudahkan siswa dalam belajar keragaman budaya
2. Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru
3. Memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa belajar di dalam kelas
4. Melatih kecerdasan otak, serta kreatifitas siswa dalam mengingat materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan sehari-hari sangat berbeda dengan media pembelajaran petualangan nusantara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

⁶⁵ Ali Imron, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka jaya, 1996), hlm: 15

⁶⁶ Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 1991), hlm: 98

Media pembelajaran petualangan nusantara yang dibuat oleh peneliti dapat meningkatkan efektifitas serta hasil belajar yang memuaskan bagi siswa. Media pembelajaran petualangan nusantara juga memberi pengalaman serta kesan yang mendalam bagi siswa ketika belajar IPS materi keragaman budaya. Hal tersebut didukung oleh pernyataan yang ditulis dalam buku Azhar Arsyad yakni penggunaan bahan ajar pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.⁶⁷

67 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002), Hlm. 15

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan hasil penelitian pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan hasil validasi dan pembahasan terhadap media pembelajaran petualangan nusantara pada materi keragaman budaya, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan produk berupa media pembelajaran cetak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MIN 10 Blitar. Media pembelajaran petualangan nusantara telah memenuhi komponen bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, ukuran dan jenis huruf dalam media mudah dibaca, bahasanya mudah dipahami, kesesuaiannya gambar dengan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai, dan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.
2. Pengembangan produk berupa media pembelajaran petualangan nusantara. Produk yang dikembangkan melalui proses validasi tiga ahli yakni ahli desain 80%, ahli materi 84%, ahli pembelajaran 87%, dari ketiga ahli tersebut menunjukkan kriteria valid pada ahli desain, materi, dan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran petualangan nusantara tidak dibutuhkan revisi dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran petualangan nusantara dapat dikatakan valid dikarenakan media yang dibuat mempunyai perbedaan dengan media yang lain, dalam hal ini media pembelajaran petualangan nusantara memiliki tingkat relevansi yang baik dengan kurikulum yang berlaku, ukuran dan

jenis huruf dalam media mudah dibaca, bahasanya mudah dipahami, kesesuaiannya gambar dengan materi dalam media pembelajaran sudah sesuai, dan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.

3. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji lapangan kelas IV B MIN 10 Blitar yang diukur dengan menggunakan pencapaian hasil belajar. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan. Hasil uji coba lapangan didapat hasil uji t yang dihitung melalui program Spss16 menunjukkan hasil $t_{hitung} = 5,948 > t_{tabel} = 1,68023$. Adanya media pembelajaran petualangan nusantara dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa dan mendapatkan hasil yang memuaskan serta mendapat pengalaman yang bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil media pembelajaran petualangan nusantara diharapkan dapat menunjang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV B MI. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan mengenai media pembelajaran petualangan nusantara sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang telah dibuat telah terbukti dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang lebih memadai.

- b. Bagi guru media ini dapat digunakan secara layak oleh guru karena sudah melalui proses penelitian. Guru juga dapat mengembangkan media secara lebih kreatif.
- c. Produk media ini hanya pada materi keragaman budaya oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- d. Media pembelajaran petualangan nusantara dijadikan rujukan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dalman. 2014. *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers
- Usman, Asnawir. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Bambang, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sholihatin, etin. Rahajo. 2008. *Cooperative learning analisis model pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono.2011. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiono, 2010. *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* Jakarta: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media
- Arfin, Zaenal.2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syaodih, Nana. Dkk. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muji. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Keterampilan Membaca Model Pembelajaran Kontekstual*.
- Wahid Murni dan Nur Ali, “*Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Desertasi Contoh Hasil Penelitian*”(Malang, UM Press, 2008)
- Arief. 2007. *Pengantar Penelitian dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenda Media Group.
- Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thoifah, I'natut 2015. *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani

- Gunawan, Rudi, 2011, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta
- Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rizqi, Bachtiar. 2015. *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SD Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang*. Malang: UIN Malang.
- Candra, Rustika. 2016. *Skripsi Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. Malang: UIN Malang
- Teguh santoso, Imam. 2013. *Skripsi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Dearah untuk Mengotimalkan Pendidikan Karakter pada Anak di Taman Kanak-kanak*. Semarang: UNS Semarang.
- Uyun,Fitrotul. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Quran Hadits dengan Pendekatan Hermeneuk Bagi Kelas 5 madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrsaha Ibtidaiyah (PGMI), Universitas Islam Negeri (UIN) Malik Ibrahim Malang.
- Rizky, R dan T.Wibisono.2015 *Mengenal Seni dan Budaya 34 Provinsi di Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.

Lampiran 1: Identitas Validator

Identitas Subyek Validator

No.	Nama	Jabatan	Evaluator
1	Nuril Nuzulia, M.Pd.I	Dosen FITK UIN Malang	Ahli materi IPS
2	Alfan Nur Azizi, M.Pd	Dosen FITK UIN Malang	Ahli desain media pembelajaran
3	Nurul Hidayati, S.Pd.I	Guru IPS Kelas IV B MIN 10 Blitar	Ahli pembelajaran

Lampiran II: Hasil Validasi Ahli Desain I

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI DESAIN

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Media Pembelajaran : Petualangan Nusantara
Penyusun : Lana Emilia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV materi keberagaman budaya. Peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu, dimohon kepada bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah. Dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran sehingga layak digunakan. Atas kesediannya diucapkan terima kasih.

Nama :Alfan Nur Azizi, M.Pd
NIP :199204122019031009
Instansi :UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan :S2-PGMI
Alamat :Jl. Sonokembang Gang Dahlia RT. 11/RW. 05 No. 2
Kel. Ciptomulyo, Kec. Sukun, Kota Malang

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Petualangan Nusantara terlebih dahulu.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan jawaban. Silakan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

Keterangan	Skor
Sangat tidak (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	1
Kurang (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	2

Menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau	3
Sangat (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	4

C. Kriteria-kriteria angket

No	Pernyataan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian desain cover dengan materi.			✓	
2.	Kemenarikan desain warna pada media pembelajaran Petualangan Nusantara.			✓	
3.	Kemenarikan desain gambar pada media pembelajaran Petualangan Nusantara.				✓
4.	Kesesuaian jenis font pada media pembelajaran Petualangan Nusantara.				✓
5.	Kesesuaian ukuran font media pembelajaran Petualangan Nusantara.				✓
6.	Ukuran besar dan lebar media pembelajaran Petualangan Nusantara sesuai dengan standar untuk siswa SD/MI.				✓
7.	Kesesuaian gambar yang digunakan menarik minat siswa.			✓	
8.	Kesesuaian gambar pada media dengan materi.				✓

Berdasarkan penelitian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- a. Sangat dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak dapat digunakan

Lembar kritik dan saran

Malang, 24 Mei 2021
Validator,



Alfan Nur Azizi, M.Pd
NIP.199204122019031009

Lampiran III: Hasil Validasi Ahli Materi I

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MATERI (ISI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Media Pembelajaran : Petualangan Nusantara
Penyusun : Lana Emilia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV materi keberagaman budaya. Peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu, dimohon kepada bapak/Ibu mengisi angket dengan format di bawah. Dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran sehingga layak digunakan. Atas kesediannya diucapkan terimakasih.

Nama : Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP : 1990042320160812014
Instansi : UIN Malik Ibrahim Malang
Pendidikan : S2 UIN Malang
Alamat :

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Petualangan Nusantara terlebih dahulu.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan jawaban. Silakan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

Keterangan	Skor
Sangat tidak (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	1
Kurang (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	2
Menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau	3
Sangat (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	4

C. Kriteria-kriteria angket

No	Pernyataan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian Standart Kompetensi dan Indikator.				✓
2.	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi Dasar.				✓
3.	Bahasa yang digunakan pada media jelas dan mempermudah pemahaman siswa.				✓
4.	Kesesuaian dengan materi.				✓
5.	Kejelasan paparan materi.				✓
6.	Pendukung materi pembelajaran.				✓
7.	Kesesuaian media dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya.			✓	

Berdasarkan penelitian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Sangat dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

Lembar kritik dan saran

Malang,2021
Validator,


Nuril Nuzulia.....
NIP

Lampiran IV: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI PEMBELAJARAN (GURU BIDANG STUDI IPS KELAS IV)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Media Pembelajaran : Petualangan Nusantara
Penyusun : Lana Emilia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV materi keberagaman budaya. Peneliti bermaksud untuk mengajukan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media pembelajaran. Untuk itu, dimohon kepada bapak/ibu mengisi angket dengan format di bawah. Dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran sehingga layak digunakan. Atas kesediannya diucapkan terimakasih.

Nama : NURUL HIDAYATI, S.Pd.
NIP : 197904162005012005
Instansi : MIN 10 Blitar.
Pendidikan : S-1
Alamat : Jabung Rt 5 Rw 4. Kec. Talun Kab. Blitar.

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran Petualangan Nusantara terlebih dahulu.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan jawaban. Silakan tandai salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

Keterangan	Skor
Sangat tidak (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	1
Kurang (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	2
Menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau	3
Sangat (menarik, sesuai, mudah, parktis, terjangkau)	4

C. Kriteria-kriteria angket

No	Pernyataan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian rumusan topik pada pengambangan media pembelajaran			✓	
2.	Kesesuain materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran.			✓	
3.	Kesesuaian Standar Kompetensi dan Indikator.			✓	
4.	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi Dasar.			✓	
5.	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.			✓	
6.	Kejelasan paparan materi.			✓	
7.	Ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa.			✓	
8.	Ketepatan rangkuman materi dengan pembahasan.			✓	
9.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran.			✓	


Berdasarkan penelitian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- a. Sangat dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak dapat digunakan

Lembar kritik dan saran

Materi disesuaikan dengan Buku Siswa

Malang, 3 Maret 2021
Validator,


Nurul HIDAYATI S.Pd.1
NIP 197904162005012005

Lampiran V: Media Pembelajaran Petualangan Nusantara

TERLAMPIR

Lampiran VI: Angket Siswa

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Media Pembelajaran : Petualangan Nusantara
Penyusun : Lana Emilia

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas IV pada tema 7 materi "Keragaman Budaya", maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan kelayakan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu media pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon adik sebagai siswa kelas IV untuk mengisi angket di bawah ini sebagai pengguna media pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran sebagaimana yang telah di rancang berdasarkan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan adik.

Nama : Nuf Fadhilah B.
Kelas : 4 B (IV) Imam Bonjol
Sekolah : Min 10 Blitar

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu adik membaca atau mempelajari media pembelajaran.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, d atau e pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan Angket

1. Apakah dengan adanya media pembelajaran petualangan nusantara dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup
 - d. Sulit
 - e. Sangat sulit
2. Apakah dengan penggunaan media pembelajaran petualangan nusantara dapat memberi semangat adik dalam belajar?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Cukup
 - d. Tidak memberi semangat
 - e. Sangat tidak memberi semangat
3. Apakah adik mudah memahami materi yang ada di dalam media pembelajaran petualangan nusantara?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah
 - d. Sulitdipahami
 - e. Sangat sulit dipahami
4. Apakah tampilan media pembelajaran petualangan nusantara menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup
 - d. Tidak menarik
 - e. Sangat tidak menarik
5. Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran petualangan nusantara mudah dipahami?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipaham
 - d. Sulit dipahami
 - e. Sangat sulit dipahami
6. Apakah tampilan gambar yang digunakan pada media pembelajaran petualangan nusantara jelas dan menarik?
 - a. Sangat jelas dan menarik
 - b. Jelas dan menarik
 - c. Cukup jelas dan menarik
 - d. Tidak jelas dan menarik
 - e. Sangat tidak jelas dan menarik

7. Bagaimana jenis huruf dan ukuran yang terdapat dalam media pembelajaran petualangan nusantara?
- a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah dibaca
 - c. Cukup mudah dibaca
 - d. Sulit dibaca
 - e. Sangat sulit dibaca
8. Apakah aturan dalam permainan media pembelajaran petualangan nusantara mudah dipahami?
- a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah
 - d. Tidak mudah
 - e. Sangat tidak mudah
9. Apakah media pembelajaran petualangan nusantara mudah dimainkan?
- a. Sangat mudah dimainkan
 - b. Mudah dimainkan
 - c. Cukup mudah dimainkan
 - d. Tidak mudah dimainkan
 - e. Sangat tidak mudah dimainkan
10. Selama menggunakan media pembelajaran, apakah adik memerlukan bantuan orang lain seperti guru atau orang tua untuk mempelajarinya?
- a. Sangat memerlukan bantuan orang lain
 - b. Memerlukan bantuan orang lain
 - c. Sering memerlukan bantuan orang lain
 - d. Kadang-kadang memerlukan bantuan orang lain
 - e. Tidak memerlukan bantuan orang lain.

Lampiran VII: Soal Pre-test

SOAL PRE-TEST

Nama : Rahmania cinta khoirunisa

Kelas : 9b Imam banjol

A. Berilah tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling benar!

- Indonesia terdiri dari berbagai suku dan budaya yang tersebar dalam tiap provinsi. Ada berapakah provinsi di Indonesia?
a. 30
b. 25
c. 30
d. 34
- Rumah adat Provinsi Kalimantan Selatan adalah
a. Rumah Joglo
b. Rumah Bubungan Tinggi
c. Rumah Gadang
d. Rumah Honai
- Wisata Telaga Sarangan adalah salah satu objek wisata provinsi
a. Jawa Timur
b. Jawa Barat
c. Jawa Tengah
d. Bali
- Dibawah ini yang **bukan** pahlawan nasional dari Provinsi Sumatera Barat adalah
a. Buya Hamka
b. Muhammad Hatta
c. Moh. Yamin
d. Sultan Hasanuddin
- Ibu kota Provinsi Jawa Timur adalah
a. Semarang
b. Jakarta
c. Surabaya
d. Bandung
- Sasando adalah alat musik tradisional dari provinsi
a. Papua
b. Nusa Tenggara Timur
c. Nusa Tenggara Barat
d. Maluku
- Masyarakat Bali mayoritas memeluk agama
a. Hindu
b. Budha
c. Islam
d. Konghucu
- Pahlawan nasional dari Provinsi Maluku yang diabadikan dalam lembaran uang seribu rupiah adalah
a. Frans Kaisiepo
b. Kapitan Pattimura
c. Ir. Soekarno
d. Moh. Hatta
- Rumah Honai adalah rumah adat provinsi
a. Papua
b. Papua Barat
c. Maluku
d. Maluku Utara
- Sungai Mahakam melintasi Provinsi
a. Kalimantan Timur
b. Kalimantan Barat
c. Kalimantan Tengah
d. Kalimantan Selatan

11. Rendang merupakan makanan terkenal yang mendunia karena kelezatannya. Rendang berasal dari provinsi I
- a. Sumatera Barat
 - b. Sumatera Selatan
 - c. Lampung
 - d. Sumatera Utara
12. Taman Nasional Ujung Kulon berada di provinsi
- a. Bandung
 - b. Jawa Barat
 - c. Banten
 - d. Jakarta
13. Candi Budha terbesar di dunia yang terletak di Provinsi Jawa Tengah adalah....
- a. Candi Prambanan
 - b. Candi Borobudur
 - c. Candi Penataran
 - d. Candi Muara Takus
14. Pahlawan nasional dari Provinsi Aceh adalah
- a. Fatmawatti
 - b. Kartini
 - c. Cut Nyak Dien
 - d. Dewi Sartika
15. Tari Saman merupakan tarian tradisional dari
- a. Provinsi Aceh
 - b. Provinsi Sulawesi Utara
 - c. Provinsi Kalimantan Barat
 - d. Provinsi Riau
16. Kolintang adalah alat musik tradisional dari
- a. Provinsi Maluku Utara
 - b. Provinsi Sulawesi Utara
 - c. Provinsi Kalimantan Utara
 - d. Provinsi Sumatra Utara
17. Soleram merupakan lagu daerah provinsi
- a. Kepulauan Riau
 - b. Jambi
 - c. Bengkulu
 - d. Riau
18. Senjata tradisional dari Provinsi Riau adalah
- a. Pedang Jenawi
 - b. Keris
 - c. Pisau Belati
 - d. Clurit
19. Suku Sasak adalah suku dari provinsi
- a. Nusa Tenggara Timur
 - b. Papua Barat
 - c. Nusa Tenggara Barat
 - d. Sulawesi Tenggara
20. Alat musik Polopalo merupakan alat musik dari provinsi
- a. Gorontalo
 - b. Bengkulu
 - c. Bangka Belitung
 - d. Nusa Tenggara Timur

Lampiran VIII: Soal Post-test

SOAL POST-TEST

Nama : M. Valian Faza Syafiq Al-Fatih
Kelas : IV Imam Bonjol

- A. Berilah tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling benar!
- Indonesia terdiri dari berbagai suku dan budaya yang tersebar dalam tiap provinsi. Ada berapakah provinsi di Indonesia?
a. 30
b. 25
c. 30
d. 34
 - Rumah adat Provinsi Kalimantan Selatan adalah
a. Rumah Joglo
b. Rumah Bubungan Tinggi
c. Rumah Gadang
d. Rumah Honai
 - Wisata Telaga Sarangan adalah salah satu objek wisata provinsi
a. Jawa Timur
b. Jawa Barat
c. Jawa Tengah
d. Bali
 - Dibawah ini yang bukan pahlawan nasional dari Provinsi Sumatera Barat adalah
a. Buya Hamka
b. Muhammad Hatta
c. Moh. Yamin
d. Sultan Hasanuddin
 - Ibu kota Provinsi Jawa Timur adalah
a. Semarang
b. Jakarta
c. Surabaya
d. Bandung
 - Sasando adalah alat musik tradisional dari provinsi
a. Papua
b. Nusa Tenggara Timur
c. Nusa Tenggara Barat
d. Maluku
 - Masyarakat Bali mayoritas memeluk agama
a. Hindu
b. Budha
c. Islam
d. Konghucu
 - Pahlawan nasional dari Provinsi Maluku yang diabadikan dalam lembaran uang seribu rupiah adalah
a. Frans Kaisiepo
b. Kapitan Pattimura
c. Ir. Soekarno
d. Moh. Hatta
 - Rumah Honai adalah rumah adat provinsi
a. Papua
b. Papua Barat
c. Maluku
d. Maluku Utara
 - Sungai Mahakam melintasi Provinsi
a. Kalimantan Timur
b. Kalimantan Barat
c. Kalimantan Tengah
d. Kalimantan Selatan

11. Rendang merupakan makanan terkenal yang mendunia karena kelezatannya. Rendang berasal dari provinsi I
- a. Sumatera Barat
 - b. Sumatera Selatan
 - c. Lampung
 - d. Sumatera Utara
12. Taman Nasional Ujung Kulon berada di provinsi
- a. Bandung
 - b. Jawa Barat
 - c. Banten
 - d. Jakarta
13. Candi Budha terbesar di dunia yang terletak di Provinsi Jawa Tengah adalah....
- a. Candi Prambanan
 - b. Candi Borobudur
 - c. Candi Penataran
 - d. Candi Muara Takus
14. Pahlawan nasional dari Provinsi Aceh adalah
- a. Fatmawatti
 - b. Kartini
 - c. Cut Nyak Dien
 - d. Dewi Sartika
15. Tari Saman merupakan tarian tradisional dari
- a. Provinsi Aceh
 - b. Provinsi Sulawesi Utara
 - c. Provinsi Kalimantan Barat
 - d. Provinsi Riau
16. Kolintang adalah alat musik tradisional dari
- a. Provinsi Maluku Utara
 - b. Provinsi Sulawesi Utara
 - c. Provinsi Kalimantan Utara
 - d. Provinsi Sumatra Utara
17. Soleram merupakan lagu daerah provinsi
- a. Kepulauan Riau
 - b. Jambi
 - c. Bengkulu
 - d. Riau
18. Senjata tradisional dari Provinsi Riau adalah
- a. Pedang Jenawi
 - b. Keris
 - c. Pisau Belati
 - d. Clurit
19. Suku Sasak adalah suku dari provinsi
- a. Nusa Tenggara Timur
 - b. Papua Barat
 - c. Nusa Tenggara Barat
 - d. Sulawesi Tenggara
20. Alat musik Polopalo merupakan alat musik dari provinsi
- a. Gorontalo
 - b. Bengkulu
 - c. Bangka Belitung
 - d. Nusa Tenggara Timur

Lampitan IX: Lembar Wawancara Kepada Guru

Lembar wawancara guru kelas IV MIN 10 Blitar

1. Sudah berapa lama Bapak/Ibu mengajar di kelas IV ini?
2. Berapa jumlah siswa di kelas IV yang Bapak/Ibu ajar?
3. Dalam 1 Minggu ada berapa kali pelajaran IPA diajarkan?
4. Ketika dalam mengajar metode apakah yang sering Bapak/Ibu gunakan?
5. Media apa yang Bapak/Ibu gunakan ketika proses pembelajaran?
6. Kendala apa aja yang Bapak/Ibu temui selama melakukan proses pembelajaran?
7. Bagaimana respon siswa ketika Bapak/Ibu ketika menjelaskan materi tentang tumbuhan?

Lampiran X: Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> Email: psg_uinmalang@ymail.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Lana Emilia
 NIM : 14140098
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Petualangan Nusantara Materi
 Keragaman Budaya Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B
 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar
 Dosen Pembimbing : Dr. Nurul Yaqien, M.Pd

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	29/05/2019	Konsultasi Bab I, II, dan III	
2.	31/05/2019	Revisi Bab I, II dan III	
3.	21/06/2019	Pengajuan Bab IV	
4.	10/06/2021	konsultasi Bab IV, V dan VI	
5.	18/06/2021	ACC Keseluruhan	
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Malang, 20....

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001

Lampiran XI: Surat Izin Penelitian dari FITK



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

Nomor : 507/Un.03.1/TL.00.1/02/2021 19 Maret 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Lana Emilia
NIM : 14140098
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Petualangan Nusantara Materi Keragaman Budaya untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar**
Lama Penelitian : **Maret 2021** sampai dengan **Mei 2021** (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran XII: Surat Keterangan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 BLITAR
KEC. GANDUSARI KAB. BLITAR
Jl. Ds. Sukosewu Telp. 085101708870 Email : minsukosewu@ymail.com

Nomor : B-41/Mi.13.31.9/Hm.003/3/2021 Blitar, 20 Maret 2021
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Dekan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Salam silaturahmi kami sampaikan semoga kita senantiasa dalam lindunganNya.

Menanggapi surat saudara Nomor: 507/Un.03.1/TL.00.1/02/2021 tanggal 19 Maret 2021 perihal: Izin Penelitian, maka dengan ini kami mengizinkan kepada:

Nama : Lana Emilia
NIM : 14140098
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester-Tahun Akademik : Genap – 2020/2021
Judul Skripsi : Pengembangan Media Petualangan Nusantara Materi Keragaman Budaya Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Blitar.
Lama Penelitian : Maret 2021 sampai dengan Mei 2021 (3 bulan)

Untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan Karya Tulis Ilmiah di MIN 10 Blitar.

Demikian surat balasan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Kepala MIN 10 Blitar



H. SYAIFUL RIDHWAN M, M.A
NIP. 197104091994021001

Lampiran XIV: RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 10 Blitar
Kelas : IV
Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku
Sub tema : 2. Indahnnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu :

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

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengenal keberagaman suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah. 3.2.2 Menjelaskan keberagaman

	<p>suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah.</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman so sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>4.2.1 Memahami keberagaman suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah.</p> <p>4.2.2 Menceritakan keberagaman suku, ibu kota, pahlawan, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menggunakan metode ceramah siswa diharapkan mampu memahami penjelasan guru
2. Dengan menggunakan metode circle inside outside siswa diharapkan mampu memahami bacaan dan bisa saling bertukar informasi.
3. Dengan menggunakan metode pembelajaran make a match siswa diharapkan mampu memecahkan jawaban.

D. Materi Pembelajaran

Keragaman Budaya

E. Pendekatan dan Metode

Metode: Ceramah, Circle inside out side, make a match

F. Media Pembelajaran

Media petualangan nusantara

G. Sumber Belajar

1. Buku siswa Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku
2. Media pembelajaran petualangan nusantara

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan berdoa 2. Guru melakukan komunikasi kehadiran siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan lembar soal pre-tes 2. Sebelum siswa memulai bermain petualangan nusantara, guru menyiapkan buku tematik tema 7 materi keragaman budaya. 3. Guru memberikan penjelasan bahwa media petualangan nusantara adalah media yang dibuat secara khusus sebagai penunjang belajar tema 7 materi keragaman budaya. 4. Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok beranggotakan 6 siswa. 5. Guru memastikan bahwa siswa sudah berkumpul sesuai dengan kelompoknya. 6. Siswa mengeluarkan lembaran-lembaran media petualangan nusantara yang ada didalam tas. 7. Siswa mengancingkan kancing di samping lembaran dengan lembaran lainnya sehingga membentuk melingkar. 8. Kelompok yang mendapat kesempatan bertualang, dibagi menjadi dua bagian. 3 siswa di dalam lingkaran dan 3 di luar 	

	<p>lingkaran.</p> <p>9. Siswa yang bertualang harus mengamati tiap provinsi petualanganya dan dianjurkan untuk membawa alat tulis untuk mencatat informasi yang dirasa penting.</p> <p>10. Siswa yang berada diluar lingkaran memulai memberikan informasi terlebih dahulu. Pertukaran informasi dapat dilakukan oleh semua pasangan secara bersamaan.</p> <p>11. Kemudian siswa yang berada di luar lingkaran bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan baru untuk berbagi informasi</p> <p>12. Sekarang giliran siswa yang berada di dalam lingkaran untuk membagikan informasi.</p> <p>13. Setelah selesai bertualang, guru menyiapkan kartu yang berisi kartu soal dan jawaban.</p> <p>14. Guru membentuk kelas menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama : membawa kartu soal Kelompok kedua : membawa kartu jawaban Kelompok ketiga : kelompok penilai</p> <p>15. Aturilah posisi kelompok sedemikian sehingga membentuk huruf U, usahakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua.</p> <p>16. Masing-masing kelompok berada di posisi yang telah ditentukan. Maka guru mengucapkan “Mulai” sebagai tanda agar kelompok pertama dan kedua bergerak mencari pasangan sesuai soal dan jawaban yang terdapat dikartunya.</p> <p>17. Berikan mereka waktu untuk</p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	berdiskusi. 18. Pasangan yang telah terbentuk wajib menunjukkan kartu soal dan jawaban kepada kelompok penilai. 19. Pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu mendapatkan poin. 20. Siswa mengerjakan lembar post-tes	
Penutup	Doa dan salam	

A. Jenis dan Teknik Penilaian

- a. Sikap : Sikap siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
- b. Pengetahuan : Tes Tulis
 - Soal-soal pilihan ganda

Pembelajaran Remidi

Pembelajaran remidi dilaksanakan apabila hasil belajar siswa tidak memenuhi KKK yaitu 75

Pembelajaran Pengayaan

Pengayaan dilaksanakan pada siswa jika hasil belajar melebihi hasil KD 85, pembelajaran pengayaan dilaksanakan untuk menambah wawasan siswa agar lebih bagus pemahamannya.

Mengetahui,

Blitar, 30 Mei 2018

Guru Kelas IV-B,

Kepala Sekolah

Nurul Hidayati, S.Pd.I
NIP. 19790416200501200:

H. Syaiful Ridhwan M, M.A
NIP. 196809081997031003

Lampiran XV: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama : Lana Emilia
2. NIM : 14140098
3. Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 22 September 1995
4. Fak./Jur./Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Tahun Masuk : 2014
6. Alamat Rumah : Dsn Jabung RT 002/RW 001, Ds.Jabung,
Kec. Talun, Kab. Blitar
7. No. Tlp. Rumah/Hp : 085856767064/081233919792
8. E-mail : laneemia22@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

1. TK Al-Hidayah tahun 2002
2. MI Al-Muhtaduun tahun 2008
3. MTs Al-Muhtaduun tahun 2011
4. MAN 2 Blitar tahun 2014
5. UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG tahun 2021 prodi PGMI

Pengalaman Organisasi

1. Pengurus UKM Pramuka UIN Maliki Malang sebagai bidang rumah tangga periode 2016/2017

Lampiran XVI: biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA

Nama : Lana Emiia
NIM : 14140098
TTL : Blitar, 22 September 1995
Fak/Jur/Peog.Stud : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Dsn Jabung RT 002/RW 001, Kec. Talun, Kab. Blitar
No.Tlp : 085856767064/081233919792

Malang, 18 Juni 2021

Lana Emilia
NIM. 14140098

Lampiran XVII: Foto Kegiatan Penelitian



Foto Bersama Kelas IV B



Foto Bersama Kelas IV B

Foto-foto Kegiatan



