

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS WHATSAPP BOTT MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
SISWA KELAS IV SDN WONOREJO IV  
KABUPATEN PASURUAN**

SKRIPSI



Oleh :

Lela Fauziyah

NIM. 19140107

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
JUNI, 2023**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS WHATSAPP BOTT MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
SISWA KELAS IV SDN WONOREJO IV  
KABUPATEN PASURUAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana  
Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Lela Fauziah

NIM. 19140107

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
JUNI, 2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott Materi Keragaman Budaya  
Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan**

**Oleh**

**Lela Fauziah**

**Telah Disetujui Oleh :**

**Dosen Pembimbing**



**Dian Eka Aprilia Fittia Ningrum, M.Pd**

**NIP.19910419201802012144**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Dr. Bintoro Widodo, M.Kes**

**NIP.19760405200801101**

## BUKTI BIMBINGAN

### Konsultasi Bimbingan Proposal Skripsi

Nama : Lela Fauziyah

NIM : 19140107

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bot Materi Keragaman Budaya Kelas IV SDN Wonorejo IV

Tanggal	Bab Materi konsultasi	Saran / Rekomendasi Catatan	Paraf
28 / 2022 / 10	outline	memperbaiki outline sesuai saran	<u>dee</u>
31 / 2022 / 10	Judul	menyarankan judul penelitian pengembangan	<u>dee</u>
17 / 2023 / 1	Bab 1	perbaiki pada latar belakang dan rumusan masalah	<u>dee</u>
2 / 2023 / 2	Bab 1 - 3	memperbaiki sesuai saran	<u>dee</u>
3 / 2023 / 2	Bab 1 - 3 lampiran	memperbaiki sesuai saran	<u>dee</u>

Malang, 03 Februari 2023

Dosen Pembimbing

Dian Eka Aprilia-Fitria Wignum, M Pd

NIP : 19910419201802012144



**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398, Faximile (0341) 552398 Malang  
Website: <http://fik.uin-malang.ac.id>, Email: [fik@uin-malang.ac.id](mailto:fik@uin-malang.ac.id)

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Nama : Lela Fauziyah  
NIM : 19140107  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd  
NIP : 19910419 20180201 2 144

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf Dosen Pembimbing
1	27/2 23	Revisi Sempro	<i>deu</i>
2	15/3 23	Media	<i>deu</i>
3	11/5 23	Instrumen Validasi	<i>deu</i>
4	21/5 23	Hasil Validasi	<i>deu</i>
5	31/5 23	Bab IV	<i>deu</i>
6	8/6 23	Bab V VI	<i>deu</i>
7	13/6 23	Final + Artikel	<i>deu</i>

Malang, Juni 2023  
Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Bintoro Widodo, M.Kes**  
NIP. 197 60405 200801 1018

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *WHATSAPP BOTT*  
MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
SISWA KELAS IV DI SDN WONOREJO IV KABUPATEN PASURUAN

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
Lela Fauziah (19140107)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada 6 Juli 2023 dan dinyatakan

### LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Sidang

##### Ketua Sidang,

Maryam Faizah, M.Pd.I  
NIP. 199012252019032019

##### Sekretaris Sidang,

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd  
NIP. 19910419201802012144



##### Pembimbing,

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd  
NIP. 19910419201802012144

##### Penguji Utama,

Ahmad Abthoki, M.Pd  
NIP. 197610032003121004

#### Tanda Tangan

:   
:   
:   
: 

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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403199803100

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ وَالشُّكْرُ لِلَّهِ

Segenap puji kehadiran ALLAH SWT. Yang maha esa telah senantiasa melimpahkan rahmat dan nikmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Sholawat beserta salam terlimpah ruahkan kehadiran junjungan yang agung Rasulullah Muhammad SAW berkat syafaatnya kita telah dituntun dari jaman kejahiliaan menuju jalan terang benderang yakni addinul islam wal iman.

Karya skripsi ini penulis dedikasikan kepada

Kedua orang tua penulis

Muhammad Nur Hasan Dan Sugiati

Dua *support system* penulis yang telah rela menjaga, merawat dan menyayangi penulis dengan penuh pengorbanan dan melangitkan doa yang tiada hentinya untuk penulis. Semoga Allah SWT mengampuni dosa keduanya dan senantiasa menyayangi sebagaimana keduanya menyayangi penulis.

## MOTTO

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ

"Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang.

Masing-masing beredar pada garis edarnya."

**-Alam Semesta Tidak Pernah Terburu-Buru Tapi Semuanya Tercapai.-**

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, S.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Malang, Juni 2023

Hal : Skripsi Lela Fauziyah

Lamp : 4 Eksemplar

Yang terhormat .

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
di.

Malang

Assalamualaikum wr. Wb

Sesudah melakukan beberapakali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Lela Fauziyah

NIM : 19140107

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott Materi Keragaman Budaya Kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

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

Wassalamualaikum wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

NIP. 19910419201802012144

# SURAT PERNYATAAN

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lela Fauziyah

NIM : 19140107

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah - S1

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

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

Malang, 6 Juli 2023

yang menyatakan,



Lela Fauziyah  
NIM. 19140107

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

### A. Huruf

a = ا	z = ز	n = ن
b = ب	s = س	w = و
t = ت	sy = ش	h = هـ
ts = ث	sh = ص	' = ء
j = ج	dl = ض	ya = ي
h = ح	th = ط	n = ن
kh = خ	zh = ظ	w = و
d = د	' = ع	h = هـ
dz = ذ	gh = غ	' = ء

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong Vokal

أ = aw

أى = ay

أُ =

أى = î



## KATA PENGANTAR

Segala puji kehadiran Allah SWT yang mana senantiasa melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keragaman budaya siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan” dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kehadiran yang agung Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing selama menempuh pendidikan S1 yang telah sabar membimbing penulis, memberi arahan, kritikan dan masukan dari awal sampai akhir penelitian.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang diberikan kepada penulis.
6. Kedua orang tua penulis Muhammad Nur Hasan Dan Sugiati yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, memberikan dukungan materil, kasih sayang dan ridho atas kesuksesan dalam menuntut ilmu.
7. Adik penulis Muhammad luthfi abqarry yang telah membantu dan menemani selama proses penelitian.
8. Agung Pramono, S.Pd yang telah membantu dalam desain media

9. Kepala SDN Wonorjeo IV Ibu Siti Poninten S.Pd dan Ibu Iin Nur Cahyani S.Pd selaku guru kelas IV yang telah memberikan izin dan ilmunya selama proses penelitian.
10. Siswa-siswi kelas IV SDN Wonorjeo IV yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu kelancaran penelitian ini dengan menjadi subjek penelitian serta belajar bersama penulis.
11. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator ahli desain media dan Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku validator materi yang memberikan saran mengenai produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis whatsapp bott.
12. Seluruh Keluarga Besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2019 atas ilmu dan kebersamaannya yang tak terlupakan selama di bangku perkuliahan.
13. Sabat penulis Dyah Ayu Catur Rini, Miko Muhaimin, Fadhilatus Safriana, Nur Izzatur Rusul ,Mila Zulfah, Mardiah, Nurul Izhan Pepridel Yolanda, Devi Pramita Ihsan yang selalu ada untuk membantu dan men-support penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membersamai Penulis belajar banyak hal mulai dari cerita senang, sedih serta pengalaman lain yang dapat menjadi pelajaran berharga bagi penulis.
15. Last but not least. Ucapan untuk penulis.terimakasih karena tidak menyerah berjuang hingga dititik ini.

Karya ini memang jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Namun, penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadialah satu sumber pengetahuan baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Malang, 19 Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	x
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK .....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Ruang Lingkup Pengembangan .....	8
F. Spesifikasi Produk.....	8

G. Orisinalitas Penelitian .....	9
H. Definisi Operasional.....	16
I. Sistematika Penulisan.....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Kajian Teori .....	18
B. Kerangka Berpikir.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Model Pengembangan.....	28
C. Prosedur pengembangan .....	29
D. Uji Produk.....	35
E. Jenis Data .....	36
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
1. Penyajian Data.....	41
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>85</b>
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>91</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	13
Tabel 2.2 Ragam Budaya 38 Provinsi Diindonesia .....	23
Tabel 3.1 Kriteria kevalidan Media .....	39
Tabel 3.2 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa .....	40
Tabel 4.1 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott .....	44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran.....	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Pembelajaran .....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Desain Pembelajaran.....	67
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Perorangan .....	70
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Kelompok Besar.....	72
Tabel 4.7 Hasil Pretes Dan Postes Siswa.....	75
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Pretes Dan Postes .....	76
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Pretes Dan Postes Siswa .....	76
Tabel 4.10 Hasil Uji T Pretes Dan Postes Siswa .....	78
Tabel 4.11 Kriteria Gain .....	79
Tabel 4.12 Hasil Uji Gain .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap ADDIE .....	29
Gambar 4.1 Grafik Hasil Perhitungan Persentase Validasi Ahli. ....	70
Gambar 4.2 Grafik Hasil Perhitungan Persentase Respon siswa.....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	96
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	97
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Desain Media.....	98
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	99
Lampiran 5 Instrumen Wawancara Pra Penelitian.....	100
Lampiran 6 Hasil Wawancara Pra Penelitian .....	101
Lampiran 7 Hasil Observasi Pra Penelitian .....	103
Lampiran 8 Modul Ajar Siswa.....	104
Lampiran 9 Story Board Media Pembelajaran Berbasiswhatsapp Bott.....	109
Lampiran 10 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	111
Lampiran 11 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	114
Lampiran 12 Hasil Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran .....	117
Lampiran 13 Instrumen Angket Respon Siswa .....	121
Lampiran 14 Hasil Instrumen Angket Respon Siswa .....	124
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan .....	123

## ABSTRAK

Lela Fauziyah.2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis whatsappbott materi keragaman budaya siswa kelas SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dian Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

---

Media pembelajaran berbasis whatsapp bott dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan memahami materi tentang klasifikasi keragaman budaya 38 provinsi di Indonesia. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis WhatsApp Bot yang valid dan praktis di UPT Santunan Pendidikan SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, dan desain. Diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Produk termasuk dalam kategori menarik berdasarkan persentase angket respon siswa sebesar 96%. Keefektifan yang telah dihitung berdasarkan rumus N-gain termasuk kedalam kriteria cukup efektif karena diperoleh rata – rata sebesar 0,46%. Kesimpulannya yaitu media pembelajaran berbasis WhatApp bott valid, praktis, dan efektif digunakan pada kelas IV di UPT Satuan Pendidikan SDN Wonorejo IV.

Kata kunci: keragaman budaya , whatsapp bott.

## ABSTRACT

*Fauziyah , Lela. 2023. Development of WhatsAppbot-Based Learning Media on Cultural Diversity Material for Class Students at SDN Wonorejo IV, Pasuruan Regency. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.*

*Thesis Advisor: Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd*

---

*WhatsApp bot-based learning media was developed to help class IV students at SDN Wonorejo IV, Pasuruan Regency, understand material about the classification of cultural diversity in 38 provinces in Indonesia. This development research aims to develop valid and practical WhatsApp Bot-based learning media at UPT Education Unit SDN Wonorejo IV, Pasuruan Regency. This development uses the ADDIE model. Based on the validation results of media experts, materials, and designs. Obtained an average proportion of validity of 88%, included in the very valid category. Products are included in the interesting category based on the ratio of student response questionnaires of 96%. The conclusion is that WhatsApp-based learning media is valid and practical in class IV at UPT Education Unit SDN Wonorejo IV.*

*Keywords: cultural diversity, WhatsApp bott.*

## مستخلص البحث

فوزية ليلة ٢٠٢٣. تطوير وسائط تعليمية قائمة على واتس اب بوت حول مواد التنوع الثقافي لطلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية ونوريجو الرابع، مقاطعة باسوروان. أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج  
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum ،M.Pd : مستشار الأطروحة

تطوير و سائط التعلم القائمة على واتس اب بوت لمساعدة طلاب الصف الرابع في مدرسة الابتدائية العامة واناريجو الرابع مدينة باسوروان على فهم المواد المتعلقة بتصنيف التنوع الثقافي في ثمانية وثلاثون مقاطعة في اندونيسيا. الغرض من هذا البحث التنموي هو تطوير وسائط تعليمية صالحة وعملية قائمة على واتس اب بوت في مدرسة افتت وحدات التعليمية الحكومية الابتدائية واناريجو الرابع، ريجنسي باسوروان. يستخدم هذا التطوير نموذج اديبي. بناء على نتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام والمواد والتصاميم. حصلت على متوسط نسبة صلاحية ٨٨٪ والتي تم تضمينها في فئة صالحة للغاية. يتم تضمين المنتجات في فئة جذابة بناء على النسبة المنوية لاستبيانات إجابات الطلاب البالغة ٩٦٪. الاستنتاج هي ان وسائط التعلم القائمة على واتس اب صالحة وعملية للاستخدام في فصل الرابع في مدرسة افتت التعليمية بمدرسة الدولة الابتدائية الرابع IV ونوريجو.

.الكلمات المفتاحية: التنوع الثقافي ، واتس اب بوت

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka merupakan sebuah kebijakan baru dengan konsep pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi, dimana pada penerapannya berfokus untuk mengoptimalkan peserta didik dalam mendalami konten materi dan menguatkan kompetensi (Kemendikbudristek, 2022). Definisi lain menjelaskan bahwa kurikulum merdeka merupakan suatu kebijakan terbaru dari pemerintah yang dirancang khusus untuk memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia agar menghasilkan lulusan yang lebih unggul dan kompeten menghadapi tantangan perkembangan zaman dimasa depan (Daga, 2021). Pada dasarnya kebijakan kurikulum merdeka merupakan kebebasan berfikir siswa dan guru. Dimana adanya kebijakan baru ini bertujuan untuk menumbuhkan kebebasan mengeksplorasi ilmu pengetahuan, sikap percaya diri dan keterampilan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Oleh karenanya kebijakan merdeka belajar dinilai sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad 21.

Perangkat pembelajaran pada kurikulum merdeka diserahkan sepenuhnya kepada guru sehingga guru memiliki keleluasaan dalam mengembangkan pembelajaran berdasarkan kebutuhan belajar dan minat siswa. Penerapan kurikulum merdeka juga memiliki proyek untuk menguatkan profil pelajar pancasila berdasarkan tema yang sudah ditetapkan pemerintah, proyek tersebut tidak diarahkan pada capaian pembelajaran sehingga terikat pada konten mata pelajaran tertentu (Kemendikbudristek, 2022). Sejalan

dengan tujuan pendidikan yang diatur untuk mempersiapkan generasi bangsa menghadapi tantangan zaman abad 21, maka konsep pembelajaran juga perlu diperbarui untuk mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Guru dituntut mampu menciptakan suasana kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik siswa (Indrastoeti, 2016). Berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada tentu membawa implikasi berbeda pada setiap generasi, sehingga generasi akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK yang terus berjalan. Pernyataan ini sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa dalam sebuah pembelajaran media yang digunakan harus mengandung motivasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ponza et al., 2018).

Belakangan ini setelah ditetapkannya kebijakan kurikulum merdeka, terdapat beberapa kebijakan baru di dunia pendidikan, salah satunya adalah pengintegrasian antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Mata pelajaran IPAS (Agustina et al., 2022). Pengintegrasian antara kedua ilmu pengetahuan di atas karena pada jenjang sekolah dasar siswa masih pada tahap berfikir secara kongkrit sehingga cenderung menilai sesuatu secara utuh dan terpadu (Marinda, 2020). Selain itu, tujuan pengintegrasian antara ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah untuk mempersiapkan generasi bangsa menghadapi tantangan zaman abad 21 yang berkaitan dengan fenomena –fenomena alam dan sosial disekitar lingkungannya dengan harapan siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang ada disekitar menggunakan konsep sains (Umami et al., 2021). Sains merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai interaksi antara manusia dengan berbagai fenomena-fenomena yang terjadi di alam sekitar. Sedangkan, sosial merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai kehidupan sosial dalam masyarakat, keragaman agama, dan keragaman budaya (Umami et al., 2021).

Keragaman budaya merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki oleh bangsa kita. Keragaman ini tersebar diseluruh pelosok Indonesia, sebagai suatu warisan budaya yang seharusnya dijaga kelestariannya. Sebagai negara dengan julukan zamrud khatulistiwa Indonesia memiliki berbagai kekayaan baik flora fauna yang beredar dari sabang sampai merauke(R. Rizky, 2015). Selain itu, Indonesia juga memiliki berbagai keragaman mulai dari suku bangsa, bahasa, bahkan adat istiadat disetiap daerahnya. Didalam al-quran keberagaman budaya dijelaskan pada QS. Al-Hujurat ayat 13 (Sopian, 2013):

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

Artinya : “ *Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.( QS : Al-Hujurat 13 ).*”

Secara spesifik materi tentang keragaman budaya dibahas didalam materi IPAS kelas IV fase B BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya, dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh pemerintah yaitu Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.. Salah satu lembaga sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka adalah SDN Wonorejo IV kabupaten Pasuruan. Letak sekolah ini cukup strategis berada didekat jalan raya dan berada ditengah - tengah lingkungan padat penduduk. Sekolah ini dapat

dikatakan sekolah yang banyak diminati di kecamatan Wonorejo terbukti dengan jumlah siswa sebanyak 276 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara (Lampiran 2) di SDN Wonorejo IV pada 18 Desember 2022 yang dilakukan kepada Ibu Iin Nurcahyani, S.Pd selaku wali kelas IV. Peneliti menemukan fakta dan data yang menunjukkan adanya sebuah perbedaan pelaksanaan pembelajaran antara harapan pemerintah dengan kondisi nyata di lapangan. Guru sudah menyampaikan materi pembelajaran dengan baik sesuai dengan bahan ajar, akan tetapi dalam menyampaikan materi dirasa masih monoton. Kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan diawali dengan guru menjelaskan materi sesuai dengan capaian pembelajaran. Kemudian, guru memerintahkan siswa untuk membaca buku paket. Setelah selesai, guru akan melakukan evaluasi bersama siswa dengan memberikan beberapa soal evaluasi untuk melihat sejauh mana siswa menerima materi.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, proses pembelajaran materi keanekaragaman budaya, siswa masih belum maksimal menerima materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan materi keanekaragaman budaya yang terlalu panjang hanya dikaji secara ringkas dibuku, selain itu waktu yang ada sangat minim untuk guru menjelaskan materi secara rinci (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Akibatnya siswa tidak dapat menerima materi dengan baik. Pola belajar seperti ini sebenarnya hanya membuat siswa sekedar menghafal materi saja tidak sampai pada titik memahami konsep materi (Melinda Rismawati, 2018). Pola pembelajaran diatas terbilang sangat monoton dan tidak menyenangkan untuk jenjang sekolah dasar. Jika pola ini dijalankan secara terus menerus tentunya berdampak pada nilai ulangan harian siswa. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Friendha Yuanta mengenai pola pembelajaran yang

disampaikan oleh guru dengan model ceramah cenderung monoton dan kurang menarik (Yuanta, 2020). Dengan perkembangan IPTEK yang semakin meningkat guru dituntut untuk mengkreasikan media untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk mengatasi masalah ini adalah media video pembelajaran berbasis whatsapp bott.

Pengembangan media pembelajaran berbasis whatsapp bott akan mendukung siswa memahami materi yang disampaikan guru secara lengkap, detail, dan fleksibel. Whatsapp merupakan media mengirim pesan yang dapat mengirim pesan berupa teks, foto, maupun video melalui koneksi internet (Issn & Issn, 2017). Sedangkan whatsapp bott merupakan media pengirim pesan dengan fitur auto respon dengan kata kunci yang dibuat oleh pengguna. Cara kerja media ini yaitu menjelaskan keragaman budaya di Indonesia melalui aplikasi whatsapp bott dengan didukung oleh link video yang menghubungkan dengan aplikasi youtube. Selain terdapat link video youtube didalamnya juga terdapat petunjuk penggunaan media, profil pengembang, materi singkat, materi, dan kuis.

Berdasarkan pemaparan permasalahan dan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV SDN Wonorejo IV"

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis whatsapp bott dalam pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis whatsapp bott dalam pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV?
3. Bagaimana evektifitas media pembelajaran berbasis whatsapp bott dalam pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV?

## C. Tujuan

1. Menjelaskan validitas media pembelajaran berbasis whatsapp bott dalam pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV
2. Menjelaskan kepraktisan media pembelajaran berbasis whatsapp bott dalam pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV
3. Menjelaskan evektifitas media pembelajaran berbasis whatsapp bott dalam pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Agar penelitian ini dapat menambah sumber atau referensi pengetahuan. khususnya pada bidang media pembelajaran berbasis whatsapp bott .
- b. Agar penelitian ini dapat membantu guru menyelesaikan permasalahan kesulitan belajar khususnya materi IPAS

- c. Agar sumber belajar alternatif yang ada dapat digunakan guru kelas lain.
- d. Agar hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber atau referensi

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Bagi Guru

Peneliti berharap penggunaan media pembelajaran berbasis whatsapp bott ini dapat mempermudah guru dalam mentransfer materi terhadap peserta didik secara menarik, praktis, dan efisien, serta meningkatkan pengetahuan guru terhadap pengembangan teknologi digital dan mengajak siswa mengenal teknologi dalam pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

Peneliti berharap penggunaan media pembelajaran berbasis whatsapp bott dapat mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS, dan dapat membantu siswa mengenal teknologi dalam pembelajaran .

### c. Bagi Peneliti

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna sebagai acuan dan menambah wawasan terhadap peneliti jika dikemudian hari ditemukan masalah yang serupa. Selain itu peneltin pengembangan ini juga untuk memicu kreativitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis whatsapp bott.

#### E. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott dikhususkan untuk materi keragaman budaya mata pelajaran IPAS BAB VI Kelas IV Fase B .
2. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott ini hanya diuji cobakan terhadap siswa kelas IV SDN Wonorejo 4 kabupaten Pasuruan.
3. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott hanya memuat materi mengenai ragam rumah adat, ragam busana adat, dan makanan khas daerah di Indonesia sesuai yang tercantum dalam buku siswa IPAS kelas IV.

#### F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott dikembangkan menggunakan aplikasi whatsapp bott dengan aplikasi youtube sebagai penunjang.
2. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott membahas mengenai materi tentang keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV IPAS
3. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott memiliki komponen berupa teks, gambar, musik, dan video.
4. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott menggunakan sistem auto respon (membalas pesan whatsapp secara otomatis) sesuai dengan kata kunci yang sudah ditentukan dalam petunjuk penggunaan media.
5. Materi pada Media pembelajaran berbasis whatsapp bott disampaikan dalam pesan teks singkat disertai link youtube.

6. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott dilengkapi tujuan pembelajaran, profil pengembang media, materi, dan kuis.
7. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott dilengkapi dengan kuis yang dihubungkan dengan link google form.

#### G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia yang diteliti oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Whatsapp Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar ” Data yang diperoleh dari uji validitas dan uji coba terbatas dianalisis menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rata-rata skor. Hasil uji validitas dari *game* edukasi ini diperoleh skor ahli materi 4,85 dan ahli media 4,88 yang berarti sangat baik. Sedangkan untuk kepraktisan, diperoleh skor 4,5 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* edukasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika topik bilangan bulat kelas VI Sekolah Dasar.

Perbedaan antara penelitian oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan dan peneliti adalah 1) Pada penelitian oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan menggunakan subjek Penelitian kelas VI, sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas IV 2) Sub materi yang di gunakan oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan pada bilangan bulat, sedangkan peneliti menggunakan materi keragaman budaya. Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media whatsapp.

2. Jurnal Pendidikan Dasar yang disusun oleh Friendha Yuanta tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar” Pengembangan media video ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, kelompok besar/ klasikal. Setelah dilakukan uji para ahli dan uji coba kepada siswa kemudian dilakukan post test yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video pembelajaran ini. Hasil tes yang diperoleh dalam penggunaan media video pembelajaran ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Perbedaan antara penelitian Friendha Yuanta dan peneliti adalah Pada Friendha Yuanta menggunakan video pembelajaran saja, sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran berbasis whatsapp bott didukung video youtube. Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media video dan meggnakan subjek penelitian siswa kelas IV.

3. Jurnal penelitian oleh Yoga Dhamantara dan Ulhaq Zuhdi tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Aplikasi Chatbot Whatsapp Materi Pesawat Sederhana Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” hasil dari ahli materi untuk uji kevalidan mendapatkan 95% dan ahli media untuk uji kevalidan mendapatkan 92,5%. Berdasarkan hasil uji kevalidan yang didapat masuk ke dalam kriteria “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Chatbot* materi Pesawat Sederhana untuk kelas V SD Negeri Tanah Kalikedinding II Surabaya telah valid

dan dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Pada tahap implementasi *Chatbot* terhadap siswa kelas V memperoleh hasil angket rata-rata 90%. Kemudian tingkat keefektifan media didapat persentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media *Chatbot* sangat layak untuk digunakan.

Perbedaan antara penelitian Yoga Dhamantara dan Ulhaq Zuhdi dan peneliti adalah Pada Yoga Dhamantara dan Ulhaq Zuhdi menggunakan subjek kelas V dan peneliti menggunakan subjek kelas IV. Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media whatsapp bott.

4. Jurnal Ilmiah Kependidikan oleh Siska Oktaviani tahun 2022 dengan judul ” Analisis Pemanfaatan Whatsapp Group Sebagai Media Belajar Daring Di Kelas V Sdn 002 Samarinda Utara “ Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa WhatsApp menjadi pilihan media pembelajaran utama dalam proses pembelajaran daring di kelas V SDN 020 Samarinda Utara ini karena WhatsApp memberi kemudahan dapat digunakan oleh semua kalangan, baik guru, siswa dan orang tua siswa. Melalui WhatsApp Group pembelajaran juga dapat dilakukan sesuai RPP mulai dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Kemudian fitur-fitur yang ada pada WhatsApp Group membantu sekali proses pembelajaran seperti fitur chat, voice note, foto, video dan dokumen. Pemanfaatan WhatsApp Group dalam pembelajaran daringmemiliki beberapa hambatan, dibalik hambatan yang ada, guru dapat meminimalisir hambatan tersebut

Perbedaan antara penelitian Siska Oktaviani dan peneliti adalah Pada oleh Siska Oktaviani menggunakan Aplikasi Whatsapp saja, sedangkan peneliti

menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott. kemudian penelitian Siska Oktaviani menggunakan subjek kelas V dan peneliti menggunakan subjek kelas IV. Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media whatsapp.

5. Jurnal Pendidikan Dasar oleh Friendha Yuanta tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar” Pengembangan media video ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV. Hal ini diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, kelompok besar/ klasikal. Setelah dilakukan uji para ahli dan uji coba kepada siswa kemudian dilakukan post test yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video pembelajaran ini. Hasil tes yang diperoleh dalam penggunaan media video pembelajaran ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Perbedaan antara penelitian Friendha Yuanta dan peneliti adalah Pada Friendha Yuanta menggunakan video pembelajaran saja, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott didukung video . Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media video dan meggnakan subjek penelitian siswa kelas IV.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Bentuk (Skripsi / Tesis / Jurnal / dll) Penerbit , dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia yang diteliti oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Whatsapp Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar ”	Perbedaan antara penelitian oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan dan peneliti adalah 1) Pada penelitian oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan menggunakan subjek Penelitian kelas VI, sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas IV 2) Sub materi yang di gunakan oleh Karseno, Sariyasa, I.G. Astawan pada bilangan bulat, sedangkan peneliti menggunakan materi keragaman budaya.	Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media Whatsapp	Orisinalitas penelitian ini adalah peneliti menggunakan media whatsapp bot dengan fitur auto respon, subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

2	<p>Jurnal Pendidikan Dasar oleh Friendha Yuanta tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar”</p>	<p>Perbedaan antara penelitian Friendha Yuanta dan peneliti adalah Pada Friendha Yuanta menggunakan video pembelajaran saja, sedangkan peneliti menggunakan video pembelajaran berbasis whatsapp bott.</p>	<p>Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media video dan meggnakan subjek penelitian siswa kelas IV</p>
3	<p>Jurnal penelitian oleh Yoga Dhamantara dan Ulhaq Zuhdi tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Aplikasi Chatbot Whatsapp Materi Pesawat Sederhana Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”</p>	<p>Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media whatsapp bott.</p>	<p>Perbedaan antara penelitian Yoga Dhamantara dan Ulhaq Zuhdi dan peneliti adalah Pada Yoga Dhamantara dan Ulhaq Zuhdi menggunakan Aplikasi Chatbot Whatsapp saja, sedangkan peneliti menggunakan video pembelajaran berbasis whatsapp bott. kemudian penelitian Yoga Dhamantara dan Ulhaq Zuhdi menggunakan subjek kelas V dan peneliti menggunakan subjek kelas IV.</p>

4	<p>Jurnal Ilmiah Kependidikan oleh Siska Oktaviani tahun 2022 dengan judul " Analisis Pemanfaatan Whatsapp Group Sebagai Media Belajar Daring Di Kelas V Sdn 002 Samarinda Utara "</p>	<p>Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media whatsapp.</p>	<p>Perbedaan antara penelitian Siska Oktaviani dan peneliti adalah Pada oleh Siska Oktaviani menggunakan Aplikasi Whatsapp saja, sedangkan peneliti menggunakan video pembelajaran berbasis whatsapp bott. kemudian penelitian Siska Oktaviani menggunakan subjek kelas V dan peneliti menggunakan subjek kelas IV.</p>
5	<p>Jurnal Pendidikan Dasar oleh Friendha Yuanta tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar"</p>	<p>Persamaan keduanya sama-sama menggunakan media video dan menggunakan subjek penelitian siswa kelas IV</p>	<p>Perbedaan antara penelitian Friendha Yuanta dan peneliti adalah Pada Friendha Yuanta menggunakan video pembelajaran saja, sedangkan peneliti menggunakan video pembelajaran berbasis whatsapp bott.</p>

## H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman persepsi, variabel yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott

Program whatsapp bott merupakan fitur balas pesan otomatis yang berguna untuk mempermudah pengguna aplikasi membalas percakapan secara langsung atau auto respon yang tanpa perlu mengoperasikannya secara manual. Program whatsapp bott ini dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran digital untuk menunjang guru menyampaikan materi.

### 2. Materi Keragaman Budaya

Keanekaragaman budaya merupakan salah satu materi pelajaran yang dikaji pada materi IPAS BAB IV topik C. Tujuan pembelajaran pada materi ini adalah untuk mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan yang ada di daerah tempat tinggal.

### 3. Sistematika Penulisan

Pemaparan mengenai sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) BAB I : Pada BAB I membahas mengenai pendahuluan. Dimana didalamnya memuat hal hal yang melatar belakangi dilakukannya penelitian, bagaimana masalah dirumuskan, tujuan diadakannya pengembangan, manfaat dari pengembangan, asumsi pengembangan, batasan-batasan pada pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

- b) BAB II : Pada BAB II memuat mengenai kajian pustaka mengenai media pembelajaran, whatsapp, materi keragaman budaya.
- c) BAB III : Pada BAB III memuat mengenai jenis penelitian, model pengembangan prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian.
- d) BAB IV : Pada BAB IV memuat tentang hasil pengembangan dan analisis hasil penelitian pengembangan. Beberapa data yang dipaparkan peneliti dalam BAB ini adalah respon uji validitas dari validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, serta respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran keragaman budayaku berbasis whatsapp bott disertai deskripsi hasil analisis data.
- e) BAB V : BAB V merupakan bab terakhir sebagai penutup. Didalamnya memuat penarikan kesimpulan oleh peneliti serta saran yang dapat akan berguna untuk kebutuhan evaluasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis whatsapp bott.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### a. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama, yaitu 1) model pengembangan, 2) prosedur pengembangan, 3) uji coba produk (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk dengan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji.

Pengembangan media terbagi menjadi dua yaitu pengembangan media cetak dan pengembangan media digital. Pengembangan media cetak dapat diteliti salah satunya

dengan menggunakan model pengembangan dick an carey. Sedangkan pengembangan media digital dapat diteliti salah satunya dengan model ADDIE. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran pembelajaran berbasis whatsapp bott.

#### a. Media Pembelajaran

##### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada individu sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi sebab adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya yang menimbulkan berubahnya tingkah laku akibat seseorang itu telah belajar dan terjadinya perubahan pada tingkat keterampilan, pengetahuan dan sikapnya (Arsyad, 2011). Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa media memiliki arti alat atau sarana. Sedangkan media pendidikan memiliki arti alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran atau pengajaran. Dalam bahasa latin “media” berasal dari kata *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar.

Pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengubah tingkah laku siswa, mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi dan pengetahuan baru (Abidin, 2012). Media pembelajaran merupakan sebuah media (alat atau teknik) yang berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

## 2) Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media sebagai bagian dari pembelajaran di kelas atau cara utama pembelajaran langsung, yakni sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran dapat memberikan kejelasan atas penyajian pesan dan informasi, sehingga memberikan kelancaran dan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik serta menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih intens, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan keterbatasan indera.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan sebuah sisi kesamaan pengalaman peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

Dari uraian manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan mengenai beberapa manfaatnya, yaitu mempermudah kejelasan penyajian, meningkatkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman kepada siswa (Arsyad, 2011).

## 3) Jenis Media Pembelajaran

Teknologi memberikan kemudahan dalam proses belajar. Perkembangan media belajar juga mengikuti teknologi yang semakin canggih. Sehingga jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yaitu:

- a) Media hasil teknologi cetak, yaitu cara untuk menyampaikan materi melalui buku dan visual statis yang melalui proses percetakan mekanis dan fotografis.
- b) Media hasil teknologi audio-visual, yaitu media yang menghasilkan audio-visual yang berasal dari video ataupun rekaman dengan menggunakan perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor, tape recorder dan proyektor visual.
- c) Media hasil gabungan antara teknologi cetak dan komputer, yaitu gabungan antara beberapa media yang dikendalikan oleh komputer. Media ini merupakan media paling canggih di antara lainnya, yang dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan tinggi seperti jumlah *random access memory* yang besar dan *hard disk* yang besar.
- d) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, yaitu cara penyampaian materi melalui perangkat komputer yang di dalamnya berisi aplikasi pembelajaran. Hal yang membedakan media komputer dengan yang lain adalah penyimpanan materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan maupun visual. Contoh media hasil teknologi yang berdasarkan komputer seperti Media pembelajaran berbasis whatsapp bott karena materi yang disimpan keseluruhan dalam bentuk digital.

b. Multimedia Interaktif

Teknologi multimedia merangkum berbagai media dalam perangkat lunak pembelajaran interaktif. Multimedia menyediakan teknologi yang memaksimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam tampilan yang interaktif dan terintegrasi (Ofori et al.,

2020). Integritas media dalam teknologi multimedia melibatkan penggunaan panca indera, sehingga imajinasi, kreativitas, fantasi, dan emosi siswa berkembang ke arah yang lebih baik. Berbagai penelitian independen menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera akan lebih efektif daripada hanya satu indera saja. Pelajaran yang disampaikan akan diingat lebih lama. Media berbasis whatsapp bott juga termasuk dalam multimedia interaktif karena dapat didefinisikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video.

c. WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi kirim pesan, panggilan, panggilan video, kirim gambar & video, sekaligus pesan suara yang dibangun enkripsi secara end-to-end ke dalam aplikasi. WhatsApp didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton pada tahun 2009. Aplikasi WhatsApp juga dapat dipasang pada ponsel dengan sistem android, IOS dengan menggunakan jaringan internet (4G/3G/2G/EDGE) atau Wi-Fi (Fabiana Meijon Fadul, 2019).

Misi dari aplikasi WhatsApp yaitu dimulai sebagai alternatif untuk SMS. Sekarang produk kami dapat mengirim dan menerima berbagai media seperti teks, foto, video, dokumen dan lokasi serta panggilan suara. Sebagai momen pribadi Anda yang dapat dibagikan melalui WhatsApp. Nama WhatsApp berasal dari frasa *What's Up* yang artinya apa kabar. WhatsApp Bot adalah program otomatis untuk memudahkan pengguna untuk membalas percakapan secara langsung tanpa perlu dioperasikan dengan manual.

d. Ruang Lingkup Materi

Media pembelajaran berbasis whatsapp bot ini akan menjelaskan materi keragaman budaya, mata pelajaran IPAS kelas IV BAB VI Topik B Indonesiaku Kaya Budaya. Tujuan pembelajaran pada topic B adalah untuk mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan yang ada di daerah tempat tinggal.

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis whats app bott akan difokuskan kepada materi rumah adat dan pakaian adat yang akan membahas tentang keaneka ragaman rumah adat daerah dan pakaian adat daerah yang ada di Indonesia. Rumah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah bangunan untuk tempat tinggal, berupa bangunan pada umumnya (seperti gedung). Pendapat lain mengatakan bahwa rumah merupakan sebuah hunian yang menjadi tempat tinggal bagi keberlangsungan kehidupan manusia sekaligus tempat bersosialisasi mengenal norma dan adat yang berlaku (Suparyanto dan Rosad.,2020) berdasarkan kedua pengertian diatas dapat diartikan bahwa rumah merupakan bangunan tempat tinggal untuk manusia melangsungkan hidupnya.

Rumah adat yang terdapat dalam KBBI menjelaskan rumah tempat diselenggarakan upacara adat istiadat dan merupakan rumah khas suku tertentu, misalnya rumah minangkabau, rumah joglo jawa dan sebagainya. Pendapat lain mengartikan rumah adat adalah salah satu representasi suatu kebudayaan di Indonesia yang menduduki tingkat tertinggi dalam sebuah komunitas suatu suku atau masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pakaian merupakan barang apa yang dipakai. Sedangkan menurut pendapat lain menjelaskan tentang

fungsi pakaian untuk menjaga diri dari segala bentuk pengaruh negative yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan agar tubuh dapat terjaga dengan baik (Dewi, 2019). Pakaian adat merupakan representasi suatu pakaian yang digunakan oleh masyarakat dalam suatu daerah dengan ciri khas suatu daerah tersebut.

Menurut KBBI makanan merupakan segala sesuatu yang dapat dimakan. Sedangkan khas menurut KBBI dapat diartikan khusus. Makanan khas dapat diartikan sebagai makanan khusus yang turun temurun dari suatu generasi yang telah menjadi budaya dikalangan masyarakat suatu daerah dan tidak bertentangan dengan norma dan keyakinan agama setempat, serta dibuat dengan rempah lokal yang tersedia di daerah setempat (Widyartini et al., 2021). Berikut 34 rumah adat dan pakaian adat yang akan dijelaskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis whatsapp Bot (Istiqamah et al., 2018) antara lain:

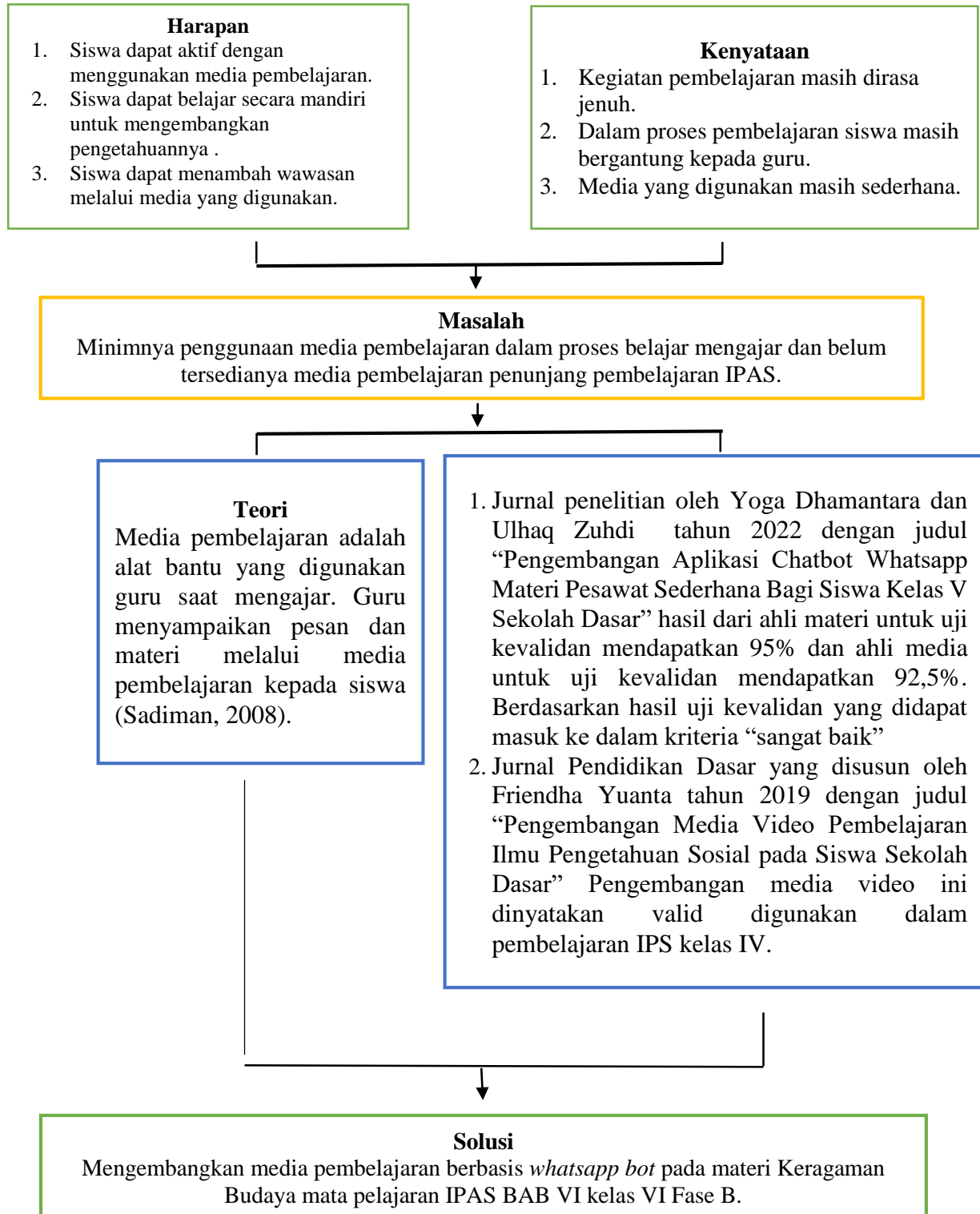
Tabel 2.1 Ragam Budaya Rumah Adat, Pakaian Adat, Dan Makanan Khas Daerah 38 Provinsi Di Indonesia

<b>No</b>	<b>Daerah</b>	<b>Rumah Adat</b>	<b>Pakaian Adat</b>	<b>Makanan khas Daerah</b>
1	Provinsi Nanggroe Aceh Darusalam	Rumah Adat Krong Bade	Pakaian Adat Ulee Baling	Mie Aceh
2	Provinsi Sumatra Utara	Rumah Adat Bolon	Pakaian Adat Ulos	Bika Ambon
3	Provinsi Sumatra Barat	Rumah Adat Gadang	Pakaian Adat Bundo Kanduang	Rendang
4	Provinsi Riau	Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar	Pakaian Adat Baju Kebaya Labuh	Gulai Belacan
5	Provinsi Kepulauan Riau	Rumah Adat Lancang	Pakaian Adat Baju Teluk Belanga	Otak - Otak
6	Provinsi Jambi	Rumah Adat Kajang Leko	Pakaian Adat Baju Kurung	Burgo
7	Provinsi Sumatra Selatan	Rumah Adat Limas	Pakaian Adat Aesan Gede	Pempek
8	Provinsi Bangka Belitung	Rumah Adat Panggung	Pakaian Adat Paksian	Lempah Kuning
9	Provinsi Bengkulu	Rumah Adat Bubung Lima	Pakaian Adat Rejang Lebong	Getuk Pisang
10	Provinsi Lampung	Rumah Adat Newu Sesat	Pakaian Adat Tulang Bawang	Seruit
11	Provinsi DKI Jakarta	Rumah Adat Kabaya	Pakaian Adat Betawi	Kerak Telor
12	Provinsi Jawa Barat	Rumah Adat Saung Ranggon	Pakaian Adat Tradisional Kebaya	Batagor
13	Provinsi Banten	Rumah Adat Panggung	Pakaian Adat Pangsi	Sate Bandeng
14	Provinsi Jawa Tengah	Rumah Adat Joglo	Pakaian Adat Kebaya Jawa Tengah	Lumpia
15	Provinsi DI Yogyakarta	Rumah Adat Joglo	Pakaian Adat Paes Ageng	Gudeg
16	Provinsi Jawa Timur	Rumah Adat Joglo Situbondo	Pakaian Adat Pesaan	Rujak Cingur
17	Provinsi Bali	Rumah Adat Candi Bentar	Pakaian Adat Payas Alit	Ayam Betutu

18	Provinsi Nusa Tenggara Barat	Rumah Adat Bale		Pakaian Adat Lambung		Ayam Taliwang
19	Provinsi Nusa Tenggara Timur	Rumah Adat Mbaru Niang		Pakaian Adat Ti'langga		Jagung Bose
20	Provinsi Kalimantan Barat	Rumah Adat Panjang		Pakaian Adat Perang		Ale – Ale
21	Provinsi Kalimantan Tengah	Rumah Adat Betang		Pakaian Adat Baju Sangkarut		Amplang
22	Provinsi Kalimantan Selatan	Rumah Adat Banjar		Pakaian Adat Bagaja Gamuling Baular Lulut		Soto Banjar
23	Provinsi Kalimantan Timur	Rumah Adat Lamin		Pakaian Adat Miskat		Dadar Gulung
24	Provinsi Kalimantan Utara	Rumah Adat Balon		Pakaian Adat Selampoy	Adat	Kepiting Soka
25	Provinsi Sulawesi Utara	Rumah Adat Pewaris Walewangko		Pakaian Adat Lakutepu	Adat	Bubur Manado
26	Provinsi Sulawesi Barat	Rumah Adat Mamuju		Pakaian Adat Mandar	Adat	Gogos
27	Provinsi Sulawesi Tengah	Rumah Adat Tambi		Pakaian Adat Gembe	Adat	Gore - Gore
28	Provinsi Sulawesi Tenggara	Rumah Adat Benua Tada		Pakaian Adat Tolaki	Adat	Soami
29	Provinsi Sulawesi Selatan	Rumah Adat Tongkongan		Pakaian Adat Bodo	Adat	Coto Makasar
30	Provinsi Gorontalo	Rumah Adat Dulohupa		Pakaian Adat Biliu	Adat	Dabu – Dabu Lo Sagela
31	Provinsi Maluku	Rumah Adat Baileo		Pakaian Adat Cele	Adat	Sagu Lempeng Maluku
32	Provinsi Maluku Utara	Rumah Adat Sasadu		Pakaian Adat Manteren lemo	Adat	Popeda
33	Provinsi Papua Barat	Rumah Adat Kaki Seribu		Pakaian Adat Ewer	Adat	Aries
34	Provinsi Papua	Rumah Adat Kariwari		Pakaian Adat Koteka	Adat	Papeda
35	Provinsi Papua Pegunungan Tengah	Rumah Adat Honai		Pakaian Adat Koteka	Adat	Sate Ulat Sagu
36	Provinsi Papua Selatan	Rumah Adat Jew		Pakaian Adat Pummi	Adat	Ikan Bungkus
37	Provinsi Papua Tengah	Rumah Adat Karapao		Pakaian Adat Holim	Adat	Norombe
38	Provinsi Papua Barat Daya	Rumah Adat Kambik		Pakaian Adat Boe		Martabak Sagu

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Skema kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



## BAB III

### Metode Penelitian

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah yang digunakan untuk mencari sebuah data dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Metode *research and development* (R & D). R&D merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk dan mengetahui keefektifan penerapan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Tujuan metode ini adalah untuk merancang dan memvalidasi sebuah produk. Peneliti memilih untuk menerapkan metode ini karena jenis penelitian pengembangan sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan diterapkannya jenis penelitian pengembangan ini, produk media pembelajaran berbasis whatsapp bott yang dikembangkan oleh peneliti akan diuji tingkat validitasnya oleh para ahli, dan kemenarikan oleh siswa. Sehingga output yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran berbasis whatsapp bott dapat membantu guru dan siswa menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan bermakna.

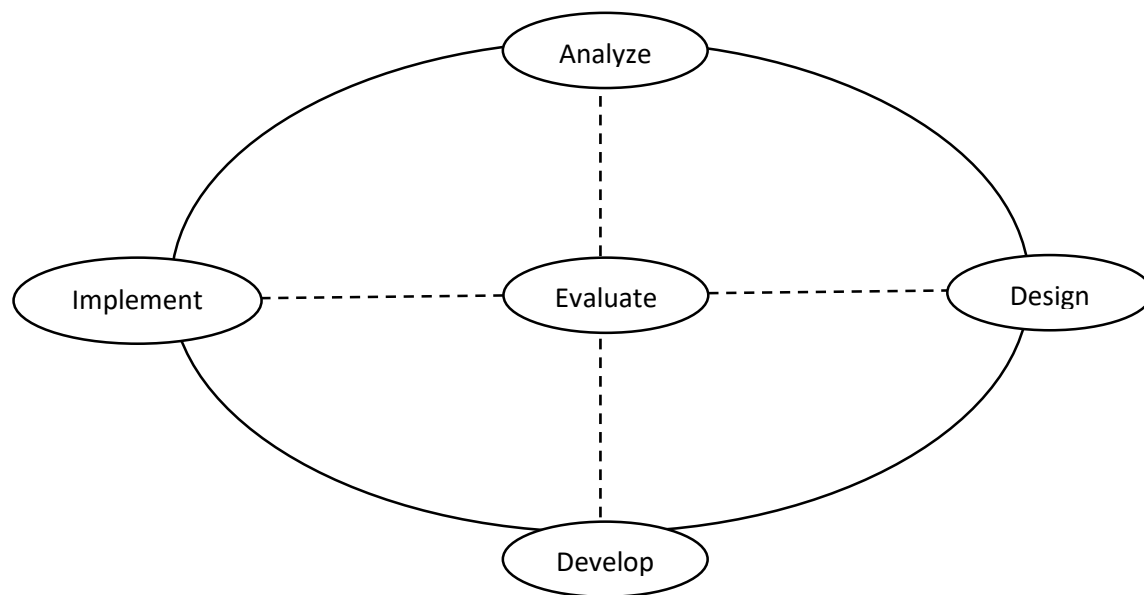
#### B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Impelementation dan Evaluation*). ADDIE merupakan model penelitian pengembangan yang memiliki tahapan yang sistematis, dengan tujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien (Sugiyono, 2019) Alasan peneliti menggunakan ADDIE dalam penelitian ini karena model ini merupakan salah satu model yang memiliki desain prosedur terstruktur, dan terprogram dengan urutan-urutan yang sistematis untuk pemecahan masalah belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta

terdapat evaluasi disetiap prosesnya. Lima langkah atau tahapan dalam model ini cukup mudah untuk dipahami. Sehingga dapat diterapkan secara maksimal untuk mengembangkan produk pengembangan media dengan desain, pengembangan teks, gambar, video , dan lain sebagainya.

### C. Prosedur pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis whatsapp bott, peneliti melakukan beberapa tahapan prosedural. Model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahapan diantaranya yaitu analisis, rancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Gambar konsep prosedur model ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahap ADDIE

Pemaparan gambar konsep prosedur model penelitian ADDIE diatas adalah sebagai berikut :

- a. *Analyze* (analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan yang pertama dalam penelitian pengembangan ini. Kaitan tahapan ini adalah untuk melihat situasi serta kondisi lingkungan belajar sehingga dapat ditentukan produk pengembangan yang kiranya sesuai untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Jika pada tahapan ini dilakukan dengan baik, maka pengembangan produk akan lebih tepat dan terarah. Dalam tahapan ini peneliti melakukan analisis melalui kegiatan observasi kepada peserta didik dan wawancara kepada Ibu Iin Nurcahyani, S, Pd di SDN Wonorejo IV. Peneliti melakukan analisis berdasarkan beberapa tahapan yaitu :

a) Analisis mata pelajaran dan tujuan pembelajaran

Analisis yang dilakukan pada tahap ini meliputi penentuan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan materi pokok yang dikutip peneliti saat pengembangan media pembelajaran.

b) Analisis karakteristik peserta didik

Perlu dilakukannya tahapan ini dikarenakan setiap anak pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Termasuk pada subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Wonorejo IV. Oleh karena itu penting dilakukan analisis karakteristik peserta didik dikelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian diketahui bahwa karakteristik peserta didik kelas IV pada umumnya baik, dapat beradaptasi dengan cepat, namun juga beberapa masih lambat menerima materi pembelajaran. Kemudian, ditemukan fakta lain bahwa siswa kurang dapat berkonsentrasi dan menerima materi dengan baik tanpa adanya media pendukung yang menarik.

c) Analisis masalah

Hasil dari observasi (lampiran 3) dan wawancara dengan guru, ditemukan permasalahan pada kelas IV SDN Wonorejo IV menunjukkan bahwa :

- 1) Guru terlalu fokus dengan buku siswa dan buku pegangan guru saat menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Kurangnya konsentrasi siswa saat guru menjelaskan materi pembelajaran
- 3) Kurang tersedianya media interaktif yang mendukung kegiatan belajar mengajar
- 4) Guru masih menggunakan media konvensional seperti gambar macam rumah adat dan baju adat untuk menjelaskan materi keragaman budaya.

d) Analisis media pembelajaran

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan diskusi dengan seseorang yang relevan dibidangnya, untuk mengetahui apakah produk media yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan yang ada. Berdasarkan permasalahan yang ditemui, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis whatsapp bot materi keragaman budaya. Hal tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi.

b. *Design* (desain)

Berdasarkan hasil dari tahap analisis peneliti merancang konten materi yang akan dikembangkan dalam produk media pembelajaran berbasis whatsapp bot. Pertama, proses perancangan dimulai dengan mengembangkan materi keanekaragaman budaya serta menentukan gambar dan video yang sesuai untuk ditampilkan dalam media. Pembuatan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang cenderung

menyukai media berupa gambar daripada media berupa teks, lingkungan belajar dan kesesuaian dengan penyelesaian masalah kurangnya penggunaan media yang ditemui sehingga media yang dihasilkan akan tepat pada sasarannya. Selain itu, Spesifikasi media dan runtutan materi harus akurat dan jelas untuk mempermudah peneliti pada fase selanjutnya. Tahap perancangan media dituangkan dalam bentuk *Storyboard*. (lampiran 4) *Storyboard* dibuat dengan bentuk desain, sinopsis plot, skrip, draft serta dalam gambar animasi agar produk pengembangan media pembelajaran dapat terarah dengan jelas. Spesifikasi media dan runtutan materi harus akurat untuk mempermudah peneliti pada fase selanjutnya.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang bertujuan untuk menciptakan produk media yang telah dirancang ditahap sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti merancang produk berupa media pembelajaran berbasis whatsapp bott. Peneliti merancang atau memodifikasi media yang disesuaikan dengan lingkungan belajar siswa agar siap diterapkan didalam kelas atau lingkungan belajar yang semula sudah ditentukan. Proses pengembangan ini dibuat secara digital.

Selain itu pengembang juga membuat konten pendukung untuk media utama. Konten pendukung tersebut berisi spesifikasi produk, petunjuk penggunaan media pembelajaran, dan penilaian berupa soal latihan yang berhubungan dengan materi yang dibahas.

d. *Impelementation* (penerapan)

Tahap penerapan produk diawali dengan proses validasi oleh para ahli yang meliputi validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Setelah melewati

tahap validasi serta perbaikan sudah dilakukan dari para ahli maka tahapan berikutnya yang dilakukan yaitu uji coba produk. Tahap implementasi ini adalah suatu kegiatan penerapan menggunakan produk pengembangan yang telah dibuat. Penerapan harus dilaksanakan dengan utuh dan menyeluruh dalam lingkup pengembang, tidak hanya penyajian secara kasar.

Lingkup pengembangan yang di bahas dibagi menjadi dua lingkup, yaitu lingkup validator (ahli) dan lingkup peserta didik (pengguna media pembelajaran). Lingkup validator meliputi : ahli materi (praktisi), ahli media (praktisi), dan ahli pembelajaran (praktisi). Sedangkan untuk lingkup peserta didik terdiri dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Wonorejo IV yang berjumlah 6, 2 siswa yang memiliki kemampuan kurang, 2 siswa yang memiliki kemampuan sedang, dan 2 siswa yang memiliki kemampuan tinggi, peserta didik selain subjek uji coba lapangan. Peserta didik diminta untuk menggunakan produk yang dihasilkan, kemudian siswa memberikan penilaian terhadap produk pengembangan media berbasis Whatsapp Bot menggunakan instrumen yang sudah disediakan,

Sejalan dengan pendapat dari Tegeh, telah melaksanakan uji coba perorangan, selanjutnya produk pengembangan media berbasis Whatsapp Bot ini akan dilakukan uji coba lapangan (Tegeh, 2014) . Uji coba perorangan melibatkan 6 siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi, dan uji coba terakhir adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Wonorejo IV sejumlah 22 peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen. Kemudian, siswa diminta untuk memberikan penilaian menggunakan instrumen yang telah disediakan.

*e. Evaluation (evaluasi)*

Tahap evaluasi yaitu tahapan dimana pengembang melakukan evaluasi yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah ditentukan sebelumnya. Tahapan evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif yaitu tahapan yang digunakan untuk mengumpulkan data, setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan suatu program yang bersifat *Continue/berlanjut*. Evaluasi Sumatif adalah tahapan pada akhir program untuk melihat kelayakan dan kualitas multimedia yang dikembangkan (Tegeh, 2014). Evaluasi formatif digunakan setelah melakukan tahapan analisis hasil kebutuhan siswa, desain, pengembangan, validasi ahli, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Evaluasi sumatif di gunakan setelah melakukan seluruh tahapan untuk melihat kelayakan dari multimedia yang dikembangkan.

Pada tahap ini akan tampil hasil evaluasi dari validator (ahli) dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Hasil dari evaluasi tersebut menghasilkan data berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dari hasil evaluasi yang didapatkan akan menghasilkan data berupa evaluasi responden, dan akan muncul berupa angka ataupun presentasi terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif dari hasil evaluasi akan menghasilkan data berupa kritik dan saran terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya data kuantitatif dan kualitatif disimpulkan yang menghasilkan sebuah produk pengembangan dalam kategori layak atau memerlukan revisi. Jika masih diperlukan revisi, maka hasil analisis data pengembangan ini dapat menentukan bagian media yang direvisi atau haru mengambil langkah mana yang harus dikembalikan ke tahap ADDIE.

## D.Uji Produk

### a. Desain Uji Produk

Dalam kesempatan ini peneliti melakukan pengujian produk guna mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari produk yang sudah dikembangkan dan dinilai oleh validator. Kegiatan uji coba dilakukan dengan dua kali percobaan. Yakni ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Data yang dihasilkan diperoleh melalui kuisioner yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media.

### b. Subjek Uji Coba

Terdapat dua macam subjek uji coba yakni subjek penilai produk dan subjek sasaran produk

#### 1) Subjek penilai produk

##### a. Validator Media

Kriteria memiliki latar belakang pendidikan Magister (S2), memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan dengan media pembelajaran serta memiliki pengalaman mengampu mata kuliah media pembelajaran.

##### b. Validator materi

Kriteria memiliki latar belakang pendidikan Magister (S2), memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan dengan materi keragaman budaya

##### c. Validator pembelajaran

kriteria memiliki latar belakang pendidikan Sarjana (S1) atau Magister (S2), memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan dengan perencanaan pembelajaran.

## 2) Subjek Uji Coba Produk

Penelitian dan pengembangan dilakukan di Wonorejo IV kelas IV dengan jumlah 22 siswa. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahapan, dengan jumlah subjek berbeda dalam pelaksanaan uji coba. Berikut akan dipaparkan dari proses uji coba:

### a. Uji coba perorangan

Uji coba perorangan ini dilaksanakan pada kelas terbatas dengan jumlah 6 siswa kelas IV SDN Wonorejo IV kabupaten Pasuruan tahun ajaran 2021/2022 sebagai subjek penelitian pengembangan. Subjek yang dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan berdasarkan kemampuan yaitu 2 siswa dengan kemampuan kurang, 2 siswa dengan kemampuan sedang dan 2 siswa dengan kemampuan tinggi.

### b. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan uji coba perorangan maka yang selanjutnya yaitu uji coba lapangan, pada penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas IV SDN wonorejo IV kabupaten Pasuruan kecuali siswa yang sudah dilakukan uji coba perorangan.

## E. Jenis Data

Hasil data yang diperoleh dari pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang didapat dari hasil perhitungan angket validator ahli terkait validitas produk dan angket respon siswa mengenai kepraktisan produk. Sedangkan data kualitatif merupakan hasil observasi peneliti dan wawancara

dengan guru kelas IV SDN Wonorejo IV serta masukan atau saran dari validator ahli mengenai media pembelajaran berbasis whatsapp bott.

#### F.Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpul data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes, angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

a. Angket

Angket dalam penelitian pengembangan media ini adalah angket ahli media, angket ahli pembelajaran, angket ahli materi, dan angket respon siswa.

b. Lembar Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Wonorejo IV, wawancara dilaksanakan dengan metode tatap muka secara langsung. Kegiatan wawancara dapat memudahkan peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran.

c. Lembar Observasi

Observasi dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV di SDN Wonorejo IV, observasi dilaksanakan dengan metode tatap muka secara langsung. Kegiatan observasi dapat memudahkan peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran.

d. soal evaluasi

soal ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott

## G. Teknik Analisis Data

### a. Analisis Kevalidan Media

Analisis kevalidan digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan pada media video pembelajaran berbasis whatsapp bott yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kevalidan diberikan kepada beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Dari data hasil angket validasi beberapa ahli tersebut merupakan data kuantitatif, dengan perhitungan rumus(Akbar, 2017) sebagai berikut:

$$\mathbf{Vah} = \frac{\mathbf{Tse}}{\mathbf{TSh}} \times \mathbf{100\%}$$

Keterangan

Vah : Validasi Ahli

Tse : Total skor yang diperoleh

Tsh : Total skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut menggunakan rumus diatas akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis WhatsApp Bot. Analisis ini mengacu pada kriteria validitas media sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

No.	Kriteria Validitas	Kriteria
1.	$85.01\% \leq V_{ah} \leq 100\%$	Sangat Valid, Tanpa revisi
2.	$70,01\% \leq V_{ah} < 85,00\%$	Cukup valid, dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	$50,01\% \leq V_{ah} < 70,00\%$	Kurang valid, tidak dapat dipergunakan perlu banyak revisi
4.	$01.00\% \leq V_{ah} < 50.00\%$	Tidak valid, tidak layak digunakan

Sumber : Modifikasi (Akbar, 2017)

b. Analisis Kepraktisan Media

Analisis Kepraktisan media diperoleh dari data hasil angket respon siswa setelah menggunakan media video pembelajaran berbasis whatsapp bott Hasil uji Kepraktisan ini setelah itu akan dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Siswa diberi sebuah angket setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis whatsapp bott dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan yang diperoleh dari produk yang peneliti telah kembangkan. Penggunaan rumus untuk perhitungan data (Akbar, 2017) sebagai berikut:

$$A_{rs} = \frac{T_{se}}{TS_h} \times 100\%$$

Keterangan:

$A_{rs}$  : Hasil Angket Respon Siswa

$T_{se}$  : Total skor yang diperoleh

$TS_h$  : Total skor maksimal

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas akan dianalisis untuk mengetahui tingkat Kepraktisan dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot. Analisis ini mengacu pada kriteria Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis WhatsApp Bot sebagai berikut.

Tabel 3.2 kriteria kepraktisan produk

No.	Kriteria Kemenarikan	Kriteria
1.	$50 \% \leq \text{Ars} \leq 100 \%$	Sangat Prktis
2.	$0 \% \leq \text{Ars} < 50 \%$	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi (Akbar, 2017)

c. Analisis Keefektifan Media

Analisis keefektifan dapat diukur dengan menggunakan pengukuran tingkat penguasaan materi keragaman budaya yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar setelah menggunakan produk hasil pengembangan. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan skor pretest dengan skor posttest. Peningkatan yang terjadi sebelum menggunakan produk media pembelajaran berbasis whatsapp bott dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran berbasis whatsapp bott diperhitungkan menggunakan rumus Uji T setelah mendapatkan nilar pre tes dan postes dengan rumus sebagai berikut :

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

KETERANGAN :

T : uji T

D : diferensiasi

$d^2$  : variansi

N : jumlah sampel

## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Penyajian Data

Hasil penelitian memaparkan mengenai prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keanekaragaman budaya siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan. Pemaparan hasil penelitian menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahap, diantaranya yaitu:

##### a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis beberapa kebutuhan awal yang diperlukan siswa pada saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bott. Beberapa hal yang dianalisis pada tahap ini adalah sebagai berikut:

##### 1) Analisis Tujuan Pembelajaran dan Materi

Pada analisis ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran dan materi yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bott. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti tertarik untuk menggunakan mata pelajaran IPAS dengan materi keragaman budaya bab VI kelas IV dengan tujuan pembelajaran siswa dapat mengklasifikasikan keragaman budaya di Indonesia. Peneliti menggunakan materi ini dengan alasan pembelajaran yang kurang optimal dikarenakan kurangnya media pembelajaran dan sumber belajar.

##### 2) Analisis karakteristik peserta didik

Setiap peserta didik tentunya memiliki karakteristik yang berbeda, maka dari itu diperlukan sebuah analisis karakter. Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pra penelitian yang dilakukan di SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan pada 21 Desember 2022. Didapatkan hasil pembelajaran terlihat pasif dengan menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru kelas. Selain itu juga terlihat siswa jenuh dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian hasil dari wawancara yang dilakukan dengan Ibu In Nur Cahyani selaku wali kelas IV, yang dijelaskan mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dikelas yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, dan membuat siswa lebih antusias dalam proses belajar mengajar.

### 3) Analisis masalah dalam pembelajaran

Pada analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada pembelajaran. Tahap analisis ini dilakukan dengan observasi pra penelitian di kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan. Kegiatan ini dilakukan untuk dapat memperoleh data berkaitan masalah yang dialami pada saat proses pembelajaran, kebutuhan siswa dalam pembelajaran, dan penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kemudian dilakukan pula kegiatan wawancara dengan ibu In Nur Cahyani selaku wali kelas IV. Berdasarkan kegiatan tersebut didapatkan hasil kurang optimalnya pembelajaran dikelas. Guru banyak menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab saja. Selain itu minimnya media dan sumber belajar yang digunakan sehingga dapat menimbulkan kebosanan dan hilangnya konsentrasi pada siswa dalam proses pembelajaran.

#### 4) Analisis media pembelajaran

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui media yang memadai dan sesuai dengan permasalahan yang ada. Analisis yang dilakukan yaitu dengan diskusi dengan dosen pembimbing dan juga hasil pengamatan saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil diskusi peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan berupa media pembelajaran berbasis whatsapp bott, selain itu berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran, terlihat kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa menjadi pasif dan bosan saat mengikuti pembelajaran. Diperkuat dengan hasil wawancara dengan ibu Iin nur cahyani, bahwa media pembelajaran yang terkandung gambar, audio, animasi dan video sangatlah diminati oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott. Produk media ini diharapkan oleh pengembang dapat menarik perhatian dan membantu siswa agar dapat lebih aktif sekaligus dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

#### b. *Design* (Perancangan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain rancangan produk, tahap ini terdiri dari serangkaian perencanaan dimana perencanaan tersebut akan menjadi patokan peneliti untuk membuat media pembelajaran. Rancangan tersebut meliputi storyboard yang dibuat dalam bentuk desain, naskah, gambar dan animasi yang digunakan. desain media pembelajaran berbasis WhatsApp bott sebagai berikut:

#### a) Tampilan awal

Pengguna diwajibkan untuk mengirimkan pesan apapun (tanpa kata kunci) terlebih dahulu untuk bisa mengoperasikan aplikasi.

b) Tampilan petunjuk

Tampilan ini berisi petunjuk penggunaan media dan daftar menu kata kunci yang dapat diakses pengguna seperti : tujuan pembelajaran, materi, video kuis, dan profil pengembang.

c) Tampilan Tujuan Pembelajaran

Tampilan menu tujuan pembelajaran ini terdapat penjelasan mengenai tujuan pada pembelajaran yang akan di pelajari peserta didik.

d) Tampilan materi

Tampilan menu materi berisikan materi keragaman budaya dari 38 provinsi diseluruh Indonesia dan manfaat mempelajari keragaman budaya.

e) Tampilan materi pembelajaran

Berisikan penjelasan tentang keragaman budaya di setiap daerah yang didalam penjelasan tersebut terdapat foto yang terhubung melalui link google drive.

f) Tampilan video

Berisikan link video keragaman budaya yang terhubung ke youtube

g) Tampilan evaluasi

Tampilan evaluasi berisikan link google form yang didalamnya terdapat soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa

h) Profil pengembang


Tampilan profil berisikan identitas pengembang yang meliputi nama dan program studi.

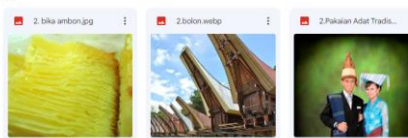
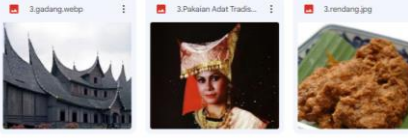

c. *Development* (pengembangan produk)




Rancangan pada tahap ini kemudian diajukan kepada dosen pembimbing, setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing maka dilanjutkan pada pembuatan produk berupa media pembelajaran yang berbasis aplikasi WhatsApp Bott. Berikut tampilan media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott.

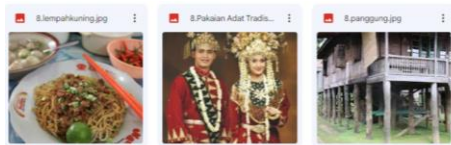


Tabel 4.1 Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott.




No.	Nama Tampilan	Tampilan	
		Tampilan Whatsapp	Tampilan Pendukung
1.	Tampilan Awal		




2.	Tampilan Petunjuk	<p>⚠️ <b>Petunjuk</b> ⚠️</p> <p>! Pilihlah pilihan menu yang ingin diketahui dengan mengetik sesuai abjad kata kunci yang tersedia. <b>Contoh : klik A untuk memilih tujuan pembelajaran</b></p> <p>! Fitur belajar bareng guru bot akan mengirimkan respon sesuai dengan pilihan yang kalian inginkan.</p> <p>👤 : Setelah membaca doa pilihlah salah satu menu dibawah ini :</p>	
3.	Tampilan Tujuan Pembelajaran	<p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>👤 : Pada pembelajaran kali ini ada 2 tujuan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.</li> <li>2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.</li> </ol> <p style="text-align: right;">05.08</p>	
4.	Tampilan Menu Materi	<p>Halo Ananda Lela Fauziah ❤️👋</p> <p>👤 : "Apakah ananda tau, apa sih keragaman budaya itu?" 🤔</p> <p>🌸 Keragaman budaya adalah salah satu kekayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.</p> <p>🌸 keragaman budaya juga dapat diartikan sebagai keunikan atau ciri khas yang dimiliki oleh setiap daerah yang ada di Indonesia. misalnya 🏠 rumah adat, 🧣 pakaian adat, dan 🍲 makanan khas daerah.</p> <p style="text-align: right;">05.08</p> <p>Pada kesempatan kali ini kita akan berkeliling ✈️ ke 38 provinsi yang ada di Indonesia, untuk mengenal tentang keragaman budaya yang ada di Nusantara.</p> <p>👤 : "Mari kita pelajari apa saja sih keunikan setiap daerah yang ada di seluruh provinsi di Indonesia." 🚀</p> <p style="text-align: right;">05.08</p> <p>👤 : "Berikut ini adalah nama-nama provinsi yang ada di Indonesia "</p> <p>👤 : "Ketiklah angka provinsi yang ingin ananda ketahui" 🤖</p> <p><b>Contoh : Klik angka 1 untuk mengetahui provinsi Aceh.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aceh</li> <li>2. Sumatera Utara</li> <li>3. Sumatera Barat</li> <li>4. Riau</li> <li>5. Kepulauan Riau</li> <li>6. ...</li> </ol>	
5.	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Aceh	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aceh</li> </ol> <p>📌 Aceh memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, aceh memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Krong Bade. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu merupakan rumah panggung dengan tinggi sekitar 2,5 sampai 3 meter dari atas tanah. Keseluruhan bangunan rumah ini dibangun dengan menggunakan kayu dan atapnya berasal dari anyaman daun enau atau daun rubia.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Aceh juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama ulee balang. Ulee balang merupakan pakaian peninggalan dari sejarah Kerajaan Perlak dan Kerajaan samudera Pasai. Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemerintahan lainnya.</p> <p>📌 Aceh juga mempunyai makanan khas yaitu mie aceh, yang ...</p> <p><a href="#">Baca selengkapnya</a></p> <p style="text-align: right;">05.08</p> <p>📍 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3AjdQ8q">https://bit.ly/3AjdQ8q</a></p> <p style="text-align: right;">05.08</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 1. Nanggroe Aceh Darus... 📁</p> <p>File</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pakaian Adat Tradisi...</li> <li>2. Krongbade.webp</li> <li>3. Lmie aceh.jpg</li> </ul> 

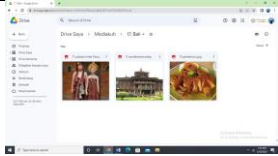

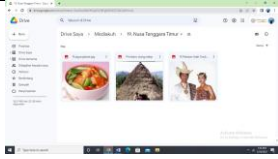
6.	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sumatera Utara	<p>2. Sumatera Utara</p> <p>📌 Sumatera Utara memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sumatera Utara memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Bolon. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu merupakan rumah panggung dengan tinggi sekitar 2,5 sampai 3 meter dari atas tanah. Bangunan ini dibangun menggunakan kayu dengan bagian atap memiliki desain seperti pelana kuda atau punggung kerbau, dan bentuk yang lancip pada bagian depan dan belakangnya.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sumatera Utara juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Ulos. Ulos merupakan kain khas suku batak yang dibuat dengan cara ditenun.</p> <p>📌 Sumatera Utara juga mempunyai makanan khas yaitu Bika Ambon, yang terbuat dari bahan-bahan seperti tepung tapioka, telur, gula, dan santan. 05.08</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3LjEhkG">https://bit.ly/3LjEhkG</a> 05.08</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 2. Sumatera Utara</p> <p>File</p> <p>2. bika ambon.jpg   2. bolon.webp   2. Pakaian Adat Tradis...</p> 
7.	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sumatera Barat	<p>3. Sumatera Barat</p> <p>📌 Sumatera Barat memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sumatera Barat memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Gadang. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu merupakan rumah panggung yang memiliki banyak pilar dengan bentuk atap yang seperti tanduk kerbau.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sumatera Barat juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Bundo Kanduang. Bundo Kanduang merupakan Pakaian adat khas Minangkabau yang mempunyai keunikan di bagian penutup kepala yang berbentuk menyerupai rumah adat gadang.</p> <p>📌 Sumatera Barat juga mempunyai makanan khas yaitu Rendang, yang terdiri dari olahan daging atau telur yang dimasak dalam suhu rendah dalam waktu lama dengan menggunakan aneka rempah-rempah dan santan. 05.08</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3UVtMa5">https://bit.ly/3UVtMa5</a> 05.08</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 3. Sumatera Barat</p> <p>File</p> <p>3. gadang.webp   3. Pakaian Adat Tradis...   3. rendang.jpg</p> 
8.	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Riau	<p>4. Riau</p> <p>📌 Riau memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Riau memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Selaso Jatuh Kembar. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu rumah ini menghadap kearah Sungai. Memiliki atap berbentuk kerucut, terbuat dari daun pinah dan rumbai yang diikat rapi dengan rotan. Memiliki ukiran yang beragam disetiap sudutnya.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Riau juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Baju Kebaya Labuh. Baju Kebaya Labuh merupakan pakaian peninggalan dari sejarah Kerajaan Lingga. Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemerintahan lainnya.</p> <p>📌 Riau juga mempunyai makanan khas yaitu Gulai Belacan, yang terdiri dari udang sebagai...<a href="#">Baca selengkapnya</a> 05.08</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3GX4liD">https://bit.ly/3GX4liD</a> 05.08</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 4. Riau</p> <p>File</p> <p>4. gulai belacan.jpg   4. Pakaian Adat Tradis...   4. selasajatuKembar...</p> 

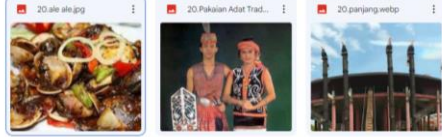

9.	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Kepulauan Riau	<p>5. Kepulauan Riau</p> <p>📌 Kepulauan Riau memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Kepulauan Riau memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Lancang. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu merupakan rumah panggung. Kaki rumah ini berbentuk seperti perahu atau lancang, dan bangunannya menghadap ke arah sungai.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Kepulauan Riau juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Teluk Belanga. Ciri khas dari baju adat Teluk Belanga adalah berwarna polos yang dipadukan dengan celana panjang, sarung yang dipakai sebatas lutut, dan ikat kepala yang terbuat dari kain songket yang disebut tanjak.</p> <p>📌 Kepulauan Riau juga mempunyai makanan khas yaitu otak-otak, yang terbuat dari daging ikan tenggiri cincang yang...<a href="#">Baca selengkapnya</a> 05.08</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3MZkGaq">https://bit.ly/3MZkGaq</a> 05.08</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 5. Kepulauan Riau</p> <p>File</p> <p>5.lancang.webp 5.tanjak.jpg 5.Pakaian Adat Tradis...</p> 
10	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Jambi	<p>6. Jambi</p> <p>📌 Jambi memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Jambi memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Kajang Leko. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu Keseluruhan bangunan rumah ini dibangun dengan menggunakan kayu. Pada bagian ujung atapnya berbentuk melengkung ke atas sehingga menyerupai perahu..</p> <p>📌 Selain rumah adat, Jambi juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Baju Kurung. Baju kurung merupakan baju yang terbuat dari kain tenun dan bordir. Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemerintahan lainnya.</p> <p>📌 Jambi juga mempunyai makanan khas yaitu Burgo, yang terbuat dari beras, sagu, ikan gabus, air dan dipadukan dengan rempah-rempah khas jambi. 05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3KMCy5O">https://bit.ly/3KMCy5O</a> 05.09</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 6. Jambi</p> <p>File</p> <p>6.burgo.jpg 6.kajang leko.webp 6.Pakaian Adat Tradis...</p> 
11	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sumatera Selatan	<p>7. Sumatera Selatan</p> <p>📌 Sumatera Selatan memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sumatera Selatan memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Limas. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu merupakan rumah panggung yang dibangun di atas tiang kayu unglan. Kerangka rumah limas terbuat dari kayu seru yang dihiasi dengan ukiran khas Palembang di bagian kusen, dinding antara ruang kamar, hingga jendela.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sumatera Selatan juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Aesan Gede. Aesan Gede merupakan baju yang terdiri atas baju kurung bermotif detail bunga bintang keemasan, dengan bawahan kain songket. Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemer...<a href="#">Baca selengkapnya</a> 05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3KWmjTD">https://bit.ly/3KWmjTD</a> 05.09</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 7. Sumatera Selatan</p> <p>File</p> <p>7.limas.webp 7.Pakaian Adat Tradisi... 7.pempok.jpg</p> 



12	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Bangka Belitung	<p>8. Kepulauan Bangka Belitung</p> <p>📌 Bangka Belitung memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Bangka Belitung memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Panggung. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu keseluruhan bangunan rumah ini dibangun dengan menggunakan kayu Ciri khas dari rumah ini adalah bentuk atap yang tinggi dan sedikit miring dan jendela yang banyak.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Bangka Belitung juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Paksian. Paksian merupakan pakaian peninggalan dari sejarah Kerajaan Perak dan Kerajaan samudera Pasai. Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemerintahan lainnya.</p> <p>📌 Bangka Belitung juga mempunyai makanan khas yaitu m...<a href="#">Baca selengkapnya</a></p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :  <a href="https://bit.ly/3MXDsyX">https://bit.ly/3MXDsyX</a></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 8. Bangka Belitung</p> 
13	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Bengkulu	<p>9. Bengkulu</p> <p>📌 Bengkulu memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Bengkulu memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Bubug Lima. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya adalah merupakan rumah panggung. Ciri khas rumah adat Bubungan Lima ini salah satunya terletak dari bentuk atapnya yang tampak seperti bertumpuk-tumpuk.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Bengkulu juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Rejang Lebong. Rejang Lebong merupakan pakaian campuran budaya dari Melayu Jambi, Riau, Deli, Palembang, dan Lampung Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemerintahan lainnya.</p> <p>📌 Bengkulu juga mempunyai makanan khas yaitu Getuk Pisang, yang terbuat dari olahan pisang yang dibungkus dengan daun pisang.</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :  <a href="https://bit.ly/40qAW7A">https://bit.ly/40qAW7A</a></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 9. Bengkulu</p> 
14	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Lampung	<p>10. Lampung</p> <p>📌 Lampung memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Lampung memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Newu Sesat. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini salah satunya yaitu merupakan rumah panggung dengan tinggi sekitar 2,5 sampai 3 meter dari atas tanah. Keseluruhan bangunan rumah ini dibangun dengan menggunakan kayu.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Lampung juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Tulang Bawang. Tulang Bawang merupakan Baju adat yang sangat kental dengan tradisi timur dengan model yang tertutup Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemerintahan lainnya.</p> <p>📌 Lampung juga mempunyai makanan khas yaitu seruit, terdiri dari masakan ikan yang digoreng atau dibakar dicampur sambal</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :  <a href="https://bit.ly/3GYRqWd">https://bit.ly/3GYRqWd</a></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 10. Lampung</p> 

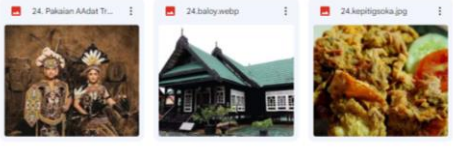
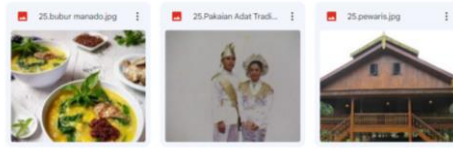
15	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi DKI Jakarta	<p>11. DKI Jakarta</p> <p>📌DKI Jakarta memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, DKI Jakarta memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Kabaya. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat dan jika dilihat dari samping maka lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya..</p> <p>📌Selain rumah adat, DKI Jakarta juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Pakaian Adat Betawi. Pakaian Adat Betawi merupakan pakaian dengan corak kebudayaan campuran adat tionghoa, arab, dan barat . Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu, seperti upacara adat dan acara-acara pemerintahan lainnya.</p> <p>📌DKI Jakarta juga mempunyai makanan khas yaitu keraktelor, yang terbuat dari telur ayam atau bebek yang dimasak dengan ketan putih dan ebi sangrai.</p> <p>05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3Lg9rct">https://bit.ly/3Lg9rct</a> 05.09</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 11. DKI Jakarta</p> <p>File</p> <p>11.kabaya.webp   11.keraktelor.jpg   11.Pakaian Adat Trad...</p> 
16	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Jawa Barat	<p>12. Jawa Barat</p> <p>📌Jawa Barat memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Jawa Barat memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Saung Ranggon. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu hanya ada satu ruangan dan selebihnya hanya ruang terbuka yang tidak dibatasi dengan dinding. Bagian atap berbentuk huruf V terbalik dan terbuat dari sirap kayu. Bagian dinding terbuat dari kayu dan bambu, sedangkan rangka bangunan dan tiang terbuat dari kayu.</p> <p>📌Selain rumah adat, Jawa Barat juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama kebaya. Kebaya menggunakan desain dengan bentuk kerah U. Selain itu, kebaya Sunda juga memiliki panjang yang sampai menutupi bagian pinggul dan paha. Pakaian ini biasanya digunakan pada saat-saat tertentu...<a href="#">Baca selengkapnya</a></p> <p>05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3USTxYR">https://bit.ly/3USTxYR</a> 05.09</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 12. Jawa Barat</p> <p>File</p> <p>12.batagor.jpg   12.jabar.pakaian trad...   12.saung ranggon.webp</p> 
17	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Banten	<p>13. Banten</p> <p>📌Banten memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Banten memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Panggung. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu merupakan rumah panggung dengan tinggi sekitar 2,5 sampai 3 meter dari atas tanah yang disangga oleh batu . dinding terbuat dari anyaman bamboo.</p> <p>📌Selain rumah adat, Banten juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama Pangsi. Pangsi merupakan setelan pakaian berupa baju kemeja polos yang agak longgar serta celana yang juga longgar dan panjangnya tidak melebihi mata kaki.</p> <p>📌Banten juga mempunyai makanan khas yaitu Sate Bandeng, yang terbuat dari ikan bandeng yang dihilangkan durinya, dibumbui dan dimasukkan kembali ke kulitnya, lalu ditusuk atau dijepit tusukan tangkai bambu, lalu dibakar di atas bara arang.</p> <p>05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/40v4p0f">https://bit.ly/40v4p0f</a> 05.09</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 13. Banten</p> <p>File</p> <p>13.Pakaian Adat Trad...   13.panggung.webp   13.satebandeng.jpg</p> 

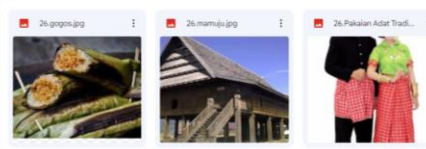
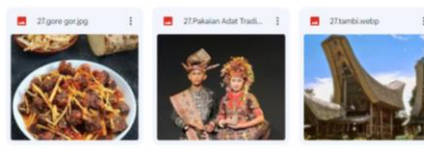
18	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Jawa Tengah	<p>14. Jawa Tengah</p> <p>Jawa Tengah memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Jawa Tengah memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Joglo. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu bentuk bangunannya Tajug yang menyerupai gunung. Atap rumah joglo merupakan gabungan dari dua atap segitiga dengan dua atap trapesium. Atap memiliki sudut kemiringan yang berbeda</p> <p>Selain rumah adat, Jawa Tengah juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nama kebaya. Kebaya Jawa Tengah biasa dipakai mempelai wanita dalam acara pernikahan adat Jawa. Memiliki ciri khas warna hitam sehingga berkesan misterius.</p> <p>Jawa Tengah juga mempunyai makanan khas yaitu Lumpia, yang terbuat dari tepung terigu dengan isian rebung, telur, dan daging ayam atau udang.</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :  <a href="https://bit.ly/3mQVYhS">https://bit.ly/3mQVYhS</a></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediaku &gt; 14. Jawa Tengah</p> <p>File</p> <p>14_joglo.webp   14_lumpia.jpg   14.Pakaian Adat Trad...</p> 
19	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi DI Yogyakarta	<p>15. DI Yogyakarta</p> <p>Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Bangsal Kencono. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu berbentuk joglo dan menjadi bangunan khas Keraton Yogyakarta. Pada rumah adat tersebut memiliki halaman yang luas.</p> <p>Selain rumah adat, Daerah Istimewa Yogyakarta juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Paes Ageng. Paes Ageng biasa dipakai mempelai wanita dalam acara pernikahan adat jogja. Dengan corak riasan khas.</p> <p>Daerah Istimewa Yogyakarta juga mempunyai makanan khas yaitu Gudeg, yang terbuat dari nangka muda yang dimasak dengan santan.</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :  <a href="https://bit.ly/3ox0gLY">https://bit.ly/3ox0gLY</a></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediaku &gt; 15. Daerah Istimewa Yog...</p> <p>File</p> <p>15_bangsai kencono...   15_gudeg.jpg   15.Pakaian Adat Trad...</p> 
20	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Jawa Timur	<p>16. Jawa Timur</p> <p>Jawa Timur memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Jawa Timur memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Joglo Situbondo. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu memiliki bentuk limasan atau dara gepak. Sesuai dengan namanya rumah ini banyak ditemukan di daerah Situbondo, Jawa Timur</p> <p>Selain rumah adat, Jawa Timur juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Pesaan. Pesaan terdiri dari baju atasan pria polos berwarna hitam. Ukuran dari baju atasan ini serba longgar dan tidak pas di badan. Dipadukan dengan ciri celana yang berbentuk gombang.</p> <p>Jawa Timur juga mempunyai makanan khas yaitu Rujak Cingur, yang terbuat dari irisan beberapa jenis buah dan sayur serta cingur (moncong sapi), yang dicampur dengan bumbu petis dan kacang yang dicampur sedikit pisang kluthuk.</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :  <a href="https://bit.ly/41GCLi7">https://bit.ly/41GCLi7</a></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediaku &gt; 16. Jawa Timur</p> <p>File</p> <p>16_joglo situbondo we...   16.Pakaian Adat Trad...   16_rujakcingur.jpg</p> 



21	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Bali	<p>17. Bali</p> <p>📌 Bali memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Bali memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Candi bentar. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu memiliki bentuk tinggi dan meruncing ke atas dan disertai ukiran-ukiran khas Bali.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Bali juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Payas Alit. Payas Alit menggunakan kain berwarna putih dengan model yang sangat sederhana. Biasanya digunakan pada saat sembayahg ke pure.</p> <p>📌 Bali juga mempunyai makanan khas yaitu Ayam Betutu, yang terbuat dari ayam atau bebek yang dimasak secara utuh menggunakan bumbu rempah khas Bali.</p> <p style="text-align: right;">05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/442qKoU">https://bit.ly/442qKoU</a></p> <p style="text-align: right;">05.09</p>	
22	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat	<p>18. Nusa Tenggara Barat</p> <p>📌 Nusa Tenggara Barat memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Nusa Tenggara Barat memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Bale. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu memiliki bentuk seperti bangunan rumah panggung dengan ujung runcing dan lebar pada bagian atapnya. Bagian atap sendiri berjarak kurang lebih 1,5 meter hingga 2 meter dari tanah.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Nusa Tenggara Barat juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Lambung merupakan pakaian adat yang dikenakan oleh para wanita suku Sasak. Pakaian atasan yang dikenakan oleh wanita berleang pendek, dengan kerah berbentuk V kemudian dipadukan dengan selendang yang berbahan kain tenun.</p> <p>📌 Nusa Tenggara Barat juga mempunyai makan...<a href="#">Baca selengkapnya</a></p> <p style="text-align: right;">05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/41MGWsV">https://bit.ly/41MGWsV</a></p> <p style="text-align: right;">05.09</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 18. Nusa Tenggara Barat</p> <p>File</p> 
23	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Timur	<p>19. Nusa Tenggara Timur</p> <p>📌 Nusa Tenggara Timur memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Nusa Tenggara Timur memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Mbaru Niang. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu memiliki bentuk kerucut dan memiliki lima lantai dengan tinggi sekitar 15 meter. Rumah adat Mbaru niang dinilai sangat langka karena hanya terdapat di kampung adat Wae Rebo yang terpencil di atas pegunungan.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Nusa Tenggara Timur juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Lambung merupakan pakaian adat yang dikenakan oleh suku Rote terdiri dari sarung dengan bahan katun berwarna dasar hitam dan bermotif bunga serta geometris. Dengan selendang berwarna dasar coklat dengan motif bunga. Dan ikat ping...<a href="#">Baca selengkapnya</a></p> <p style="text-align: right;">05.09</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3LEc4oE">https://bit.ly/3LEc4oE</a></p> <p style="text-align: right;">05.09</p>	


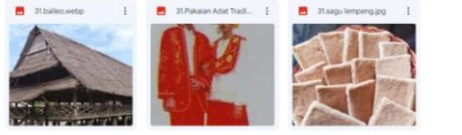
24	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Barat	<p>22. Kalimantan Selatan</p> <p>📌 Kalimantan Selatan memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Kalimantan Selatan memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Rumah Adat Banjar. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu terbuat dari kayu ulin, bagian atapnya berbentuk atap pelana demikian tingginya dan lancip ke atas.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Kalimantan Selatan juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Bagaja Gamuling Baular Lutut . pakaian ini biasa dipakai untuk upacara pernikahan.cirikhas pakaian ini adalah menggunakan selendang, ikat pinggang, mahkota, konde, kuncup bunga melati, dan kembang guyang.</p> <p>📌 Kalimantan Selatan juga mempunyai makanan khas yaitu soto banjar, yang terbuat dari olahan ayam kampung dengan rempah rempah.</p> <p style="text-align: right;">05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3HmBJRI">https://bit.ly/3HmBJRI</a></p> <p style="text-align: right;">05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 20. Kalimantan Barat</p> <p>File</p> <p>20.ala.sls.jpg   20.Pakaian Adat Trad...   20.panjang.webp</p> 
25	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Tengah	<p>23. Kalimantan Timur</p> <p>📌 Kalimantan Timur memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Kalimantan Timur memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Lamin. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang memiliki ukuran kurang lebih 300 meter dengan lebar 15 meter dengan ketinggian 3 meter. Rumah ini memiliki banyak ruangan, yang bisa ditinggali sekitar 25-30 kelapa keluarga atau 100 orang.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Kalimantan Timur juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Miskat. cirikhas pakaian ini adalah untuk lelaki memakai baju lengan panjang dengan kancing yang miring ke bagian kanan. Sementara untuk perempuan memakai baju lengan panjang, dengan kancing miring ke kiri.</p> <p>📌 Kalimantan Timur juga memp...<a href="#">Baca selengkapnya</a></p> <p style="text-align: right;">05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3Lp0Lj4">https://bit.ly/3Lp0Lj4</a></p> <p style="text-align: right;">05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 21. Kalimantan Tengah</p> <p>File</p> <p>21.amptang.jpg   21.batang.webp   21.Pakaian Adat Trad...</p> 



26	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Selatan	<p>22. Kalimantan Selatan</p> <p>📌 Kalimantan Selatan memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Kalimantan Selatan memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Rumah Adat Banjar. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya yaitu terbuat dari kayu ulin, bagian atapnya berbentuk atap pelana demikian tingginya dan lancip ke atas.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Kalimantan Selatan juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Bagaja Gamuling Baular Lulut , pakaian ini biasa dipakai untuk upacara pernikahan.cirrikhas pakaian ini adalah menggunakan selendang, ikat pinggang, mahkota, konde, kuncup bunga melati, dan kembang guyang.</p> <p>📌 Kalimantan Selatan juga mempunyai makanan khas yaitu soto banjar, yang terbuat dari olahan ayam kampung dengan rempah rempah.</p> <p style="text-align: right;">05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3HmBIRl">https://bit.ly/3HmBIRl</a></p> <p style="text-align: right;">05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 22. Kalimantan Selatan - 📄</p> <p>File</p> <p>22 Pakaian Adat Bag... 22 rumahadatbanjar... 22 soto banjar.jpg</p> 
27	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Timur	<p>23. Kalimantan Timur</p> <p>📌 Kalimantan Timur memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Kalimantan Timur memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Lamin. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang memiliki ukuran kurang lebih 300 meter dengan lebar 15 meter dengan ketinggian 3 meter. Rumah ini memiliki banyak ruangan, yang bisa ditinggali sekitar 25-30 kelapa keluarga atau 100 orang.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Kalimantan Timur juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Miskat. cirrikhas pakaian ini adalah untuk lelaki memakai baju lengan panjang dengan kancing yang miring ke bagian kanan. Sementara untuk perempuan memakai baju lengan panjang, dengan kancing miring ke kiri.</p> <p>📌 Kalimantan Timur juga memp...<a href="#">Baca selengkapnya</a></p> <p style="text-align: right;">05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3Lp0Lj4">https://bit.ly/3Lp0Lj4</a></p> <p style="text-align: right;">05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 23. Kalimantan Timur - 📄</p> <p>File</p> <p>23 dadar gulung.jpg 23 lamin.webp 23.Pakaian Adat Trad...</p> 

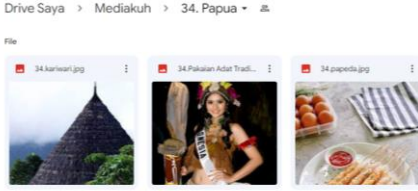

<p>28</p>	<p>Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Kalimantan Utara</p>	<p>24. Kalimantan Utara</p> <p>📌 Kalimantan Utara memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Kalimantan Utara memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama bolon. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang memiliki bentuk persegi empat dan jarak antara bangunan dengan tanah adalah 1,75 meter.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Kalimantan Utara juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Selampoy. Selampoy adalah pakaian adat Suku Tidung yang dipakai saat acara ritual serta upacara adat</p> <p>📌 Kalimantan Utara juga mempunyai makanan khas yaitu keping soka, yang terbuat dari olahan keping tanpa cangkang.</p> <p style="text-align: right;">05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3HmBAfA">https://bit.ly/3HmBAfA</a> <span style="float: right;">05.10</span></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 24. Kalimantan Utara</p> <p>File</p> <p>24. Pakaian Adat Tr... 24. baloy webp 24. kepingsoka.jpg</p> 
<p>29</p>	<p>Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Utara</p>	<p>25. Sulawesi Utara</p> <p>📌 Sulawesi Utara memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sulawesi Utara memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Pawaris Walengko. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang sanggah dengan banyak tiang kokoh, atapnya menggunakan rumbia atau daun nipah</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sulawesi Utara juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Laku tepu. Laku Tepu merupakan pakaian adat suku Sangir. Pakaian ini memiliki ciri khas yaitu baju berlempang panjang dan memiliki untaian.</p> <p>📌 Sulawesi Utara juga mempunyai makanan khas yaitu bubur manado, yang terbuat dari campuran beras, ubi, labu kuning, jagung manis, serta sejumlah sayuran.</p> <p style="text-align: right;">05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3NIACUC">https://bit.ly/3NIACUC</a> <span style="float: right;">05.10</span></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 25. Sulawesi Utara</p> <p>File</p> <p>25. bubur manado.jpg 25. Pakaian Adat Trad... 25. pawaris.jpg</p> 



30	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Barat	<p>30. Sulawesi Barat</p> <p>📌 Sulawesi Barat memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sulawesi Barat memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Rumah Adat Mamuju. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang terdiri atas rumah utama atau rumah raja dengan dilengkapi 13 anak tangga</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sulawesi Barat juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Pakaian adat mandar. Pakaian ini terdiri dari jas tutup berwarna hitam yang terbuat dari bahan kain sutra dengan model berlengan panjang sebagai atasan. dipadukan dengan celana panjang berwarna hitam dengan kain sarung tenun yang dililitkan pada pinggang.</p> <p>📌 Sulawesi Barat juga mempunyai makanan khas yaitu gogos, yang terbuat dari nasi ketan yang dibungkus daun pisang kemudian dibakar di atas bara api hingga matang.</p> <p>05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/40OS1YU">https://bit.ly/40OS1YU</a></p> <p>05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediaku &gt; 26. Sulawesi Barat</p> <p>File</p> <p>26.gogos.jpg 26.mamuju.jpg 26.Pakaian Adat Trad...</p> 
31	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Tengah	<p>27. Sulawesi Tengah</p> <p>📌 Sulawesi Tengah memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sulawesi Tengah memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Tambi. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang atapnya sekaligus berguna sebagai dinding.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sulawesi Tengah juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nggembe. Nggembe merupakan pakaian adat suku kaili. Bentuk baju ini berkerah bulat dengan ukuran baju yang longgar dengan terusan hingga ke pinggang dan lengannya tidak terlalu panjang.</p> <p>📌 Sulawesi Tengah juga mempunyai makanan khas yaitu Gore-Gore, yang terbuat dari daging sapi goreng yang dimasak dengan rempah-rempah.</p> <p>05.10</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/44fMOwc">https://bit.ly/44fMOwc</a></p> <p>05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediaku &gt; 27. Sulawesi Tengah</p> <p>File</p> <p>27.gore-gore.jpg 27.Pakaian Adat Trad... 27.tambi.webp</p> 


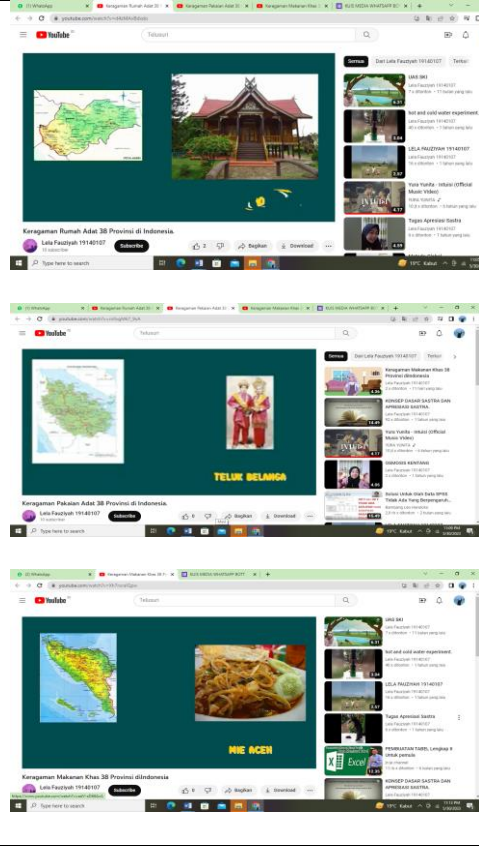
32	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Tenggara	<p>28. Sulawesi Tenggara</p> <p>📌 Sulawesi Tenggara memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sulawesi Tenggara memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Benua Tada. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung, yang pada saat pembangunan tidak menggunakan paku.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sulawesi Tenggara juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Tolaki. Tolaki merupakan pakaian adat suku tolaki, dengan pakaian atasnya berupa baju lengan panjang dengan motif di bagian depan.</p> <p>📌 Sulawesi Tenggara juga mempunyai makanan khas yaitu suami, yang terbuat dari singkong yang diparut, dikeringkan kemudian dikukus.</p> <p>05.10</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/44fMOwc">https://bit.ly/44fMOwc</a></p> <p>05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 28. Sulawesi Tenggara</p> <p>File</p> <p>28_soami.jpg   28_benuatada.webp   28_Pakaian Adat Trad...</p> 
33	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Sulawesi Selatan	<p>27. Sulawesi Tengah</p> <p>📌 Sulawesi Tengah memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Sulawesi Tengah memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Tambi. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang atapnya sekaligus berguna sebagai dinding.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Sulawesi Tengah juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan nggembe. Nggembe merupakan pakaian adat suku kaili. Bentuk baju ini berkerah bulat dengan ukuran baju yang longgar dengan terusan hingga ke pinggang dan lengannya tidak terlalu panjang.</p> <p>📌 Sulawesi Tengah juga mempunyai makanan khas yaitu Gore-Gore, yang terbuat dari daging sapi goring yang dimasak dengan rempah-rempah.</p> <p>05.10</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/44fMOwc">https://bit.ly/44fMOwc</a></p> <p>05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 29. Sulawesi Selatan</p> <p>File</p> <p>29_coto makassar.jpg   29_Pakaian Adat Trad...   29_tangkunan.webp</p> 


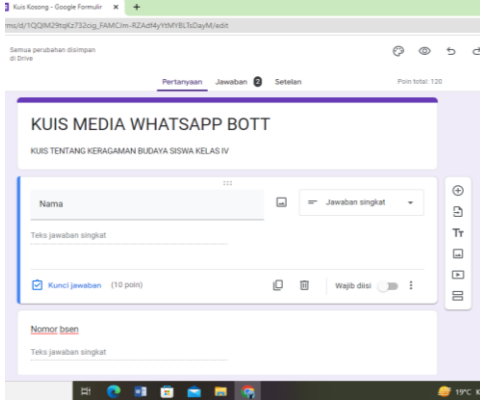
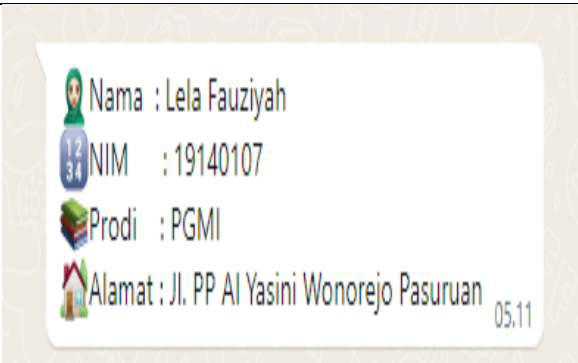
34	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Gorontalo	<p>26. Gorontalo</p> <p>📌Gorontalo memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Gorontalo memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Doluhupa. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang bergaya terbuka tanpa sekat.</p> <p>📌Selain rumah adat, Gorontalo juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Biliu. Biliu merupakan pakaian adat yang bentuknya dapat dibilang hampir mirip dengan pakaian pengantin, namun tanpa aksesoris khusus dengan warna merah, ungu, kuning emas, dan hijau.</p> <p>📌Gorontalo juga mempunyai makanan khas yaitu Dabu Dabu Lo Sagela merupakan sajian pedas berupa sambal yang diracik dengan kepala ikan. 05.10</p> <p>📌Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3HnEBME">https://bit.ly/3HnEBME</a> 05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 30. Gorontalo</p> <p>File</p> 
35	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Maluku	<p>31. Maluku</p> <p>📌Maluku memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Maluku memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Baileo. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang bentuknya persegi. Dan dindingnya terbuat dari tangkai tanaman rumbia.</p> <p>📌Selain rumah adat, Maluku juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Cele. Cele merupakan pakaian bermotif garis-garis geometris/berkotak-kotak kecil yang biasanya dikombinasikan dengan kain sarung dengan warnanya tidak terlalu jauh berbeda.</p> <p>📌Maluku juga mempunyai makanan khas yaitu Sagu Lempeng yang terbuat dari tepung sagu segar yang diremas-remas, kemudian disangrai sehingga berbentuk butiran atau gumpalan tak beraturan. 05.10</p> <p>📌Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/44bePoM">https://bit.ly/44bePoM</a> 05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 31. Maluku</p> <p>File</p> 

36	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Maluku Utara	<p>32. Maluku Utara</p> <p>📌 Maluku Utara memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Maluku Utara memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama sasadu. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung atapnya terbuat dari anyaman daun sagu.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Maluku Utara juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Manteren Lemo. Manteren Lemo merupakan pakaian dengan jas merah dan memiliki bordir emas.</p> <p>📌 Maluku Utara juga mempunyai makanan khas yaitu papeda yang terdiri dari bubur sagu dan disajikan dengan ikan tongkol.</p> <p>05.10</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3Nk4ZuP">https://bit.ly/3Nk4ZuP</a> 05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 32. Maluku Utara -</p> <p>File</p> <p>32 Pakaian Adat Trad... 32 papeda.jpg 32 sasadu.wetp</p> 
37	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Papua Barat	<p>33. Papua Barat</p> <p>📌 Papua Barat memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Papua Barat memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama kaki seribu. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung yang memiliki banyak tiang penyangga sehingga dijuluki kaki seribu, atapnya dibuat dari daun jerami atau daun sagu.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Papua Barat juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan ewer. Ewer berupa rok rumbai yang terbuat dari susunan daun sagu atau jerami yang dikeringkan.</p> <p>📌 Papua Barat juga mempunyai makanan khas yaitu aries. Aries merupakan makanan tradisional suku Wamesa. Makanan ini terbuat dari sagu dan kelapa parut yang dibungkus dengan daun sagu dan kemudian dibakar di atas bara api.</p> <p>05.10</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3ABywZi">https://bit.ly/3ABywZi</a> 05.10</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 33. Papua Barat -</p> <p>File</p> <p>33 aries.jpg 33 kakieribu.jpg 33 Pakaian Adat Trad...</p> 

38	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Papua	<p>34. Papua</p> <p>Papua memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Papua memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Kariwari. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya berbentuk limas segi delapan. Rumah Kariwari biasanya terbuat dari, bambu, kayu besi dan daun sagu hutan.</p> <p>Selain rumah adat, Papua juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Koteka. Koteka pakaian untuk menutup kemaluan laki-laki yang terbuat dari Moncong burung taong-taong dan kulit labu.</p> <p>Papua juga mempunyai makanan khas yaitu Papeda. Papeda terbuat dari sagu, dan memiliki tekstur menyerupai lem berwarna putih bening.</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3HmCatM">https://bit.ly/3HmCatM</a></p>	
39	Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Papua Pegunungan Tengah	<p>35. Papua Pegunungan Tengah</p> <p>Papua Pegunungan Tengah memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Papua Pegunungan Tengah memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Honai. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya berbentuk Rumah honai berbentuk bulat sederhana dengan pintu kecil dan tidak dilengkapi jendela.</p> <p>Selain rumah adat, Papua Pegunungan Tengah juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Koteka. Koteka pakaian untuk menutup kemaluan laki-laki yang terbuat dari Moncong burung taong-taong dan kulit labu.</p> <p>Papua Pegunungan Tengah juga mempunyai makanan khas yaitu sate ulat sagu yang terbuat dari bahan dasar ulat pohon sagu.</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3LEB2nR">https://bit.ly/3LEB2nR</a></p>	

<p>40</p>	<p>Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Papua Selatan</p>	<p>36. Papua Selatan</p> <p>📌 Papua selatan memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Papua selatan memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Jew. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya merupakan rumah panggung berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kayu. Dinding beserta atapnya terbuat dari anyaman daun pohon sagu.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Papua juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan pummi. pummi merupakan semacam rok mini yang dibuat dari anyaman daun sagu.</p> <p>📌 Papua juga mempunyai makanan khas yaitu ikan bungkus. Makanan ini terbuat dari ikan yang dibungkus di dalam daun talas.</p> <p style="text-align: right;">05.11</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3LEEKxS">https://bit.ly/3LEEKxS</a></p> <p style="text-align: right;">05.11</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 36. Papua Selatan</p> <p>File</p> <p>36. Pakaian Adat pum... 36. Ikan bungkus.jpg 36. Jew.jpg</p> 
<p>41</p>	<p>Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Papua Tengah</p>	<p>37. Papua Tengah</p> <p>📌 Papua Tengah memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Papua Tengah memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Karapao. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya rumah karapao biasanya digunakan untuk anak anak belajar. pintu di rumah adat satu ini dibuat dengan menyesuaikan jumlah anak-anak yang akan belajar.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Papua Tengah juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan holim. Holim merupakan pakaian suku dani. Terbuat dari bahan labu air tua yang dikeringkan</p> <p>📌 Papua Tengah juga mempunyai makanan khas yaitu norombe yang terbuat dari tepung pohon sagu, parutan kelapa, dan udang kering, yang di masak menggunakan daun pisang.</p> <p style="text-align: right;">05.11</p> <p>Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/3LEEKxS">https://bit.ly/3LEEKxS</a></p> <p style="text-align: right;">05.11</p>	<p>Drive Saya &gt; Mediakuh &gt; 37. Papua Tengah</p> <p>File</p> <p>37 karapao.jpg 37 norombe.jpg 37 pakaian adat tradi...</p> 

<p>42</p>	<p>Tampilan Materi Keragaman Budaya Provinsi Papua Barat Daya</p>	<p>38. Papua Barat Daya</p> <p>📌 Papua Barat Daya memiliki berbagai ciri khas. Yang pertama, Papua Barat Daya memiliki Rumah adat yang dikenal dengan nama Kariwari. Ada beberapa keunikan yang menjadi ciri khas rumah ini. Salah satunya rumah ini dijadikan sebagai tempat penyelenggaraan pendidikan adat Suku Moi, berbentuk pulat atapnya terbuat dari daun rumbai.</p> <p>📌 Selain rumah adat, Papua Barat Daya juga memiliki pakaian adat yang dikenal dengan Boe, yang merupakan pakaian adat suku Imeko, berupa rok rumbai yang terbuat dari susunan daun sagu atau jerami dikeringkan.</p> <p>📌 Papua barat Daya juga mempunyai makanan khas yaitu Martabak sagu yang diolah dari bahan sagu yang sudah dihaluskan kemudian digoreng dan diberi gula aren atau gula merah.</p> <p style="text-align: right;">05.11</p> <p>📌 Klik link dibawah untuk melihat foto :</p> <p><a href="https://bit.ly/40OLtK1">https://bit.ly/40OLtK1</a> <span style="float: right;">05.11</span></p>	<p>Drive Saya &gt; Mediaku &gt; 38. Papua Barat Daya</p> <p>File</p> <p>38.kambik.jpg    38.martabak sagu.jpg    38.Pakaian Adat trad...</p> 
<p>43</p>	<p>Tampilan Video</p>	<p>👤: "Klik link dibawah ini untuk melihat video keragaman budaya 38 provinsi yang ada di Indonesia"</p> <p>🏠 Keragaman rumah adat indonesia  <a href="https://youtu.be/d4zMAvBdxdo">https://youtu.be/d4zMAvBdxdo</a></p> <p>👗 Keragaman pakaian adat indonesia  <a href="https://youtu.be/m0vgM67_9xA">https://youtu.be/m0vgM67_9xA</a></p> <p>🍲 Keragaman makanan khas indonesia  <a href="https://youtu.be/Xh7roralQpw">https://youtu.be/Xh7roralQpw</a></p> <p style="text-align: right;">05.11</p>	

44	Tampilan Kuis		
45	Tampilan Profil Pengembang		

#### d. Implementation

Media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott yang telah dibuat selanjutnya di uji coba untuk memperoleh penilaian pada produk yang dikembangkan dilihat dari segi kevalidan, keefektifan dan kemenarikannya. Data dari tahap implementasi diperoleh dari pelaksanaan uji coba produk yang meliputi uji coba ahli dan uji coba sasaran.

##### 1) Uji coba Ahli

Uji coba ahli dilakukan dengan memberikan angket kepada beberapa ahli yang bertujuan untuk memperoleh kevalidan media pembelajaran berbasis whatsapp bott. Adapun ahli tersebut meliputi ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.

Tabel 4.2 Validator Ahli

No.	Validator	Keterangan
1.	Waluyo Satrio Adji,M.Pd	Ahli Materi
2.	Vannisa Aviana Melinda ,M.Pd	Ahli Media
3.	Iin Nur Cahyani,S.Pd	Ahli Pembelajaran

Berdasarkan daftar validator ahli tersebut maka diperoleh penilaian terhadap media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott. Penilaian tersebut akan dijadikan pedoman untuk mengukur kevalidan produk. Adapun penjelasan tahap uji coba produk sebagai berikut.

a) Validator ahli media pembelajaran

Validasi materi pembelajaran diberikan kepada validator yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda ,M.Pd. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan menunjukkan media yang sudah jadi berupa media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott dan angket validasi media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan dan tanggapan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh pengembang serta untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis WhatApp Bott. Validasi dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2023 dengan menunjukkan produk media pembelajaran berbasis whatsapp boot dan angket validasi materi pembelajaran Berikut hasil validasi ahli materi pembelajaran.

Tabel 4.2 hasil validasi ahli media pembelajaran

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Media yang dikembangkan efektif dan efisien (media merespons dengan baik)	5
2.	Reliabel (media tidak mudah hang)	5
3.	Maintanable (kemudahan dalam perawatan media)	5
4.	Usabilitas (media sederhana dan mudah dioperasikan)	5
5.	Kompabilitas (media dapat diakses dari berbagai software dan perangkat)	5
6.	Media bisa diakses tanpa meng- install perangkat khusus	4
7.	Reusable (Media dapat digunakan kembali untuk pengembangan media bahan bimbinganlain)	5
8.	Komunikatif (Media mengandung pesan yang sesuai dan sejalan dengan keinginan sasaran)	4
9.	Media yang dikembangkan kreatif dan inovatif (luwes, baru, menarik)	5
10.	Media yang dikembangkan sederhana dan memikat (dapat memotivasi peserta didik)	5
11.	Layout media menarik	4
12.	Typhography dalam media menarik dan dapat dipahami	5
13.	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik	4
14.	Media dilengkapi dengan animasi (video) yang relevan dalam menjelaskan materi	5
15.	Ikon dan media jelas	5
16.	Navigasi pada media mudah dipahami	4
<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>		<b>75</b>
<b>Skor Total</b>		<b>80</b>

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh data hasil validasi pada media pembelajaran berbasis whatsapp bott dengan skor 75 dan skor maksimalnya 80. Berdasarkan hasil skor yang didapatkan dari validasi tersebut, kemudian dihitung menggunakan rumus kevalidan (Akbar, 2017). Berikut perhitungan persentase dari hasil validasi ahli desain media pembelajaran:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

$$V_{ah} = \frac{75}{80} \times 100 \%$$

$$V_{ah} = 94$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh : Total skor maksimal

b) Validasi ahli materi pembelajaran

Validasi materi pembelajaran diberikan kepada validator yaitu Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang diajarkan di kelas IV dan media pembelajaran berbasis whatsapp boot yang telah dikembangkan oleh pengembang. Validasi dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2022 dengan menunjukkan produk media pembelajaran berbasis whatsapp

boot dan angket validasi materi pembelajaran. Berikut hasil validasi ahli materi pembelajaran.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Kontekstualitas dan aktualisasi	4
3.	kelengkapan dan kualitas bahan bimbingan	4
4.	Kedalaman materi	4
5.	Kemudahan memahami materi	4
6.	Materi sistematis, runtut, dan alur logika jelas	5
7.	Kejelasan uraian materi, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan	5
8.	kesesuaian gambar dan video	5
9.	Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi	3
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
11.	Penulisan materi sesuai dengan EYD	4
12.	Kebenaran istilah yang digunakan dalam materi	4
<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>		45
<b>Skor Total Maksimal</b>		60
<b>Masukan</b>	1. Sinkronkan materi, evaluasi dengan tujuan pembelajaran 2. Tambahkangambar pada soal evaluasi	

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh data hasil validasi pada materi pembelajaran berbasis whatsapp bott dengan skor 45 dan skor maksimalnya 60. Berdasarkan hasil skor yang didapatkan dari validasi tersebut, kemudian dihitung menggunakan rumus kevalidan (Akbar, 2017). Berikut perhitungan persentase dari hasil validasi ahli materi pembelajaran:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

$$Vah = \frac{45}{60} \times 100 \%$$

$$Vah = 75$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh : Total skor maksimal

c) Validasi ahli desain pembelajaran

Validasi desain pembelajaran diberikan kepada validator yaitu Ibu Iin Nur Cahyani, S.Pd. Validasi ini dilaksanakan pada tanggal 23 mei 2023 dengan menunjukkan Modul ajar, soal evaluasi, dan angket validasi desain pembelajaran. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari desain pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran berbasis whatsapp boot dengan menghitung dan menganalisis hasil penilaian dari validator. Hasil data validasi desain pembelajaran berupa kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif berupa angka dan kualitatif berupa saran dan masukan perbaikan desain pembelajaran yang diberikan oleh validator. Berikut perhitungan presentase hasil validasi ahli desain pembelajaran:

Tabel 4.4 hasil validasi ahli pembelajaran

No.	Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran	5
3.	Gambar, video,dan animasi sesuai dengan materi	5
4.	Kegunaan media memiliki fungsi praktis	4
5.	Desain media baik dan menarik	5
6.	Media mudah digunakan	5
7.	Media tidak <i>error</i> saat digunakan	5
8.	Media dapat meningkatkan motivasi didwa dalam belajar	5
9.	Media bersifat menyenangkan	5
10.	Media mendukung kemandirian belajar siswa	5
11.	Media dapat digunakan untuk pelajaran jarak jauh	5
12.	Media dapat menambah pengetahuan siswa	5
13.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
14.	Butir soal sesuai dengan opsi jawaban	5
15.	Butir sosal sesuai dengan kemampuan siswa	4
<b>Jumlah Skor Yang Diperoleh</b>		72
<b>Skor Total</b>		75
<b>Masukan</b>		

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh data hasil validasi ahli materi pembelajaran dengan skor 45 dan skor maksimalnya 60. Berdasarkan hasil skor yang didapatkan dari validasi tersebut, kemudian dihitung menggunakan rumus kevalidan (Akbar, 2017). Berikut perhitungan persentase dari hasil validasi ahli desain pembelajaran:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

$$Vah = \frac{72}{75} \times 100 \%$$

$$Vah = 96$$

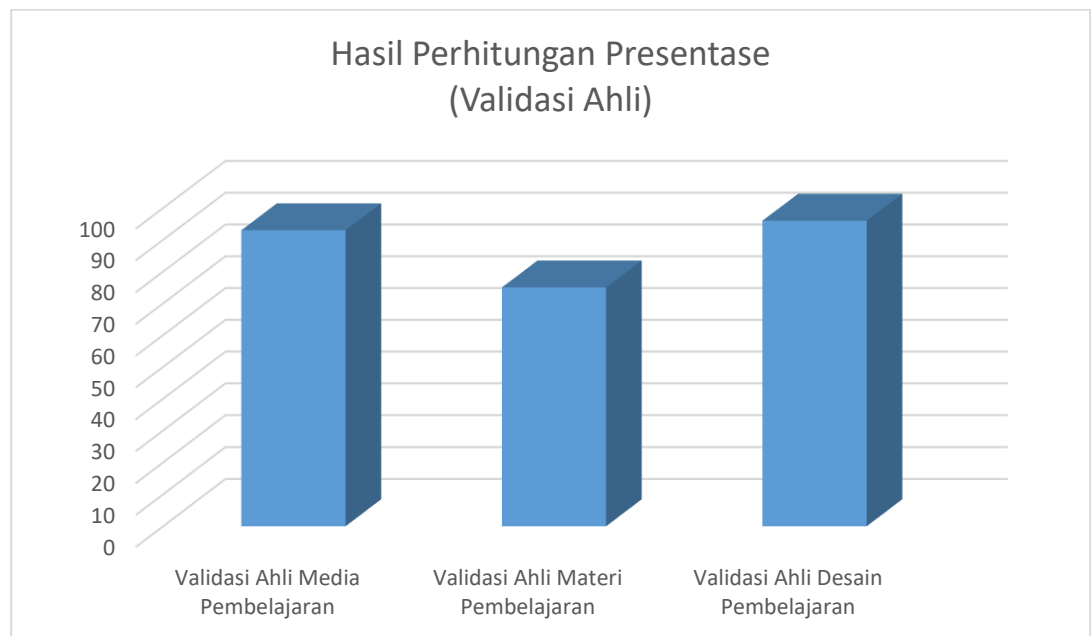
Keterangan :

Vah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh : Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari penilaian validator ahli media pembelajaran yaitu 94%, ahli materi pembelajaran 75%, dan ahli desain pembelajaran 96%. Hasil presentase dari masing-masing ahli dipaparkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Hasil Perhitungan Persentase Validasi Ahli.

Setelah dipaparkan hasil dari masing-masing ahli kemudian hasil tersebut digunakan untuk menghitung rata-rata hasil validasi. Berikut rumus yang digunakan dalam menghitung rata-rata hasil validasi ahli(Akbar, 2017):

$$V = \frac{Vah\ 1 + Vah\ 2 + Vah\ 3}{3}$$

$$V = \frac{94\ \% + 75\ \% + 96\ \%}{3}$$

$$V = 88\%$$

Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan berdasarkan kriteria ahli pada Tabel 3.1 (Tabel kriteria validiasi produk). Berdasarkan hasil persentase sebesar 88 dapat dideskripsikan kedalam kategori sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

## 2) Uji coba sasaran

Penelitian dan pengembangan dilakukan di SDN Wonorejo IV kelas IV dengan jumlah 22 siswa. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahapan, dengan jumlah subjek berbeda dalam pelaksanaan uji coba. Berikut akan dipaparkan dari proses uji coba:

### a) Uji coba perorangan

Uji coba perorangan ini dilaksanakan pada kelas terbatas dengan jumlah 6 siswa kelas IV SDN Wonorejo IV kabupaten Pasuruan tahun ajaran 2022/2023 sebagai subjek penelitian pengembangan. Uji coba perorangan dilaksanakan pada

21 Mei 2023 pukul 07.30. Data yang diperoleh pada tahap uji coba perorangan yaitu data kuantitatif yang berasal dari angket respon siswa. Kegiatan uji coba perorangan dilakukan dengan memperkenalkan siswa pada produk media pembelajaran berbasis whatsapp boot, siswa diminta untuk memahami dan menggali informasi dari produk media pembelajaran berbasis whatsapp boot tersebut. Berikut data yang diperoleh:

Tabel 4.5 hasil angket respon siswa uji perorangan

No.	Nama	Jawaban Iya	Jawaban Tidak	Total Skor
1.	Karimatul Inayah	8	2	8
2.	M. Rafael Agustian	9	1	9
3.	Okta	10	-	10
4.	Alya Rasyidah	9	1	9
5.	Muhammad Nur Azriel Azhiem	10	-	10
6.	Arvaro Cloris	10	-	10
<b>Total Skor</b>				56
<b>Skor Maksimal</b>				60

Analisis uji kepraktisan diperoleh dari analisis angket respon siswa setelah belajar menggunakan mediapembelajaran berbasis whatsapp bott. Berdasarkan Tabel 4.6 (Tabel hasil angket respn siswa pada uji coba perorangan) diperoleh total skor angket respon setiap siswa. Total skor kemudian dimasukkan kedalam rumus persentase kepraktisan berdasarkan angket respon siswa (Akbar, 2017).

$$V_{au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V_{au} = \frac{56}{60} \times 100 \%$$

$$V_{au} = 93 \%$$

Keterangan :

$V_{au}$  = Validasi respon siswa

$T_{se}$  = Total skor empirik yang diperoleh (hasil angket siswa)

$T_{sh}$  = Total skor maksimal

Hasil persentase kepraktisan angket respon siswa pada uraian diatas kemudian dikonversikan pada tabel 3.2 (Tabel kriteria penilaian angket respon siswa) sehingga didapat hasil bahwa media pembelajaran berbasis whatsapp bott, sangat praktis digunakan siswa dalam belajar. Dikarenakan persentase angket respon siswa yang diperoleh sebesar 93,33% dan termasuk kriteria sangat praktis untuk digunakan.

b) Uji coba lapangan

Setelah dilakukan uji coba perorangan maka yang selanjutnya yaitu uji coba lapangan, pada penelitian ini menggunakan subjek kelas IV SDN wonorejo IV kabupaten Pasuruan kecuali siswa yang sudah dilakukan uji coba perorangan. Data pada tahap uji kelompok besar ini diperoleh peneliti dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, hasil tes belajar siswa dan hasil angket respon siswa yang diberikan peneliti pada saat uji coba berlangsung. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023 Berikut uraian data pada uji kelompok besar

1) Angket Respon Siswa Uji kelompok besar

Peneliti meminta siswa mengisi angket respon siswa setelah menggunakan media, untuk memberikan pendapat mengenai multimedia

interaktif yang dikembangkan sekaligus untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Berikut hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan:

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Kelompok Besar

No.	Nama	Jawaban iya	Jawaban tidak	Skor total
1.	Afrah Iftinan Dzini	9	1	9
2.	Shabria Athira Yasmin	9	1	9
3.	M Refino Agustian	9	1	9
4.	Ifadhih Najiyah Nada Maula	9	1	9
5.	Erni Kurniawati	9	1	9
6.	Kalita Azzahra Ramadhani	9	1	9
7.	Nathania Aefaa Olinda	9	1	9
8.	Kirana	9	1	9
9.	Fatimatuz Zahra	9	1	9
10.	M Taufik Hidayat	9	1	9
11.	M. Agung Ramadhani	9	1	9
12.	Adriansyah Firdaus Abdillah	9	1	9
13.	Rasya	9	-	9
14.	Dias	10	-	10
15.	M. Haikal Wafani Zaman	9	1	9
16.	Risky Aditya	8	2	8
<b>Skor total</b>				144
<b>Skor maksimal</b>				160

Analisis uji kepraktisan diperoleh dari analisis angket respon siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott. Berdasarkan Tabel 4.6 (Tabel hasil angket respon siswa pada uji kelompok besar) diperoleh total skor dari angket respon setiap siswa. Total skor kemudian dimasukkan

kedalam rumus persentase kepraktisan berdasarkan angket respon siswa (Akbar, 2017).

$$V_{au} = \frac{TSe}{Tsh} \times 100 \%$$

$$V_{au} = \frac{144}{160} \times 100 \%$$

$$V_{au} = 90 \%$$

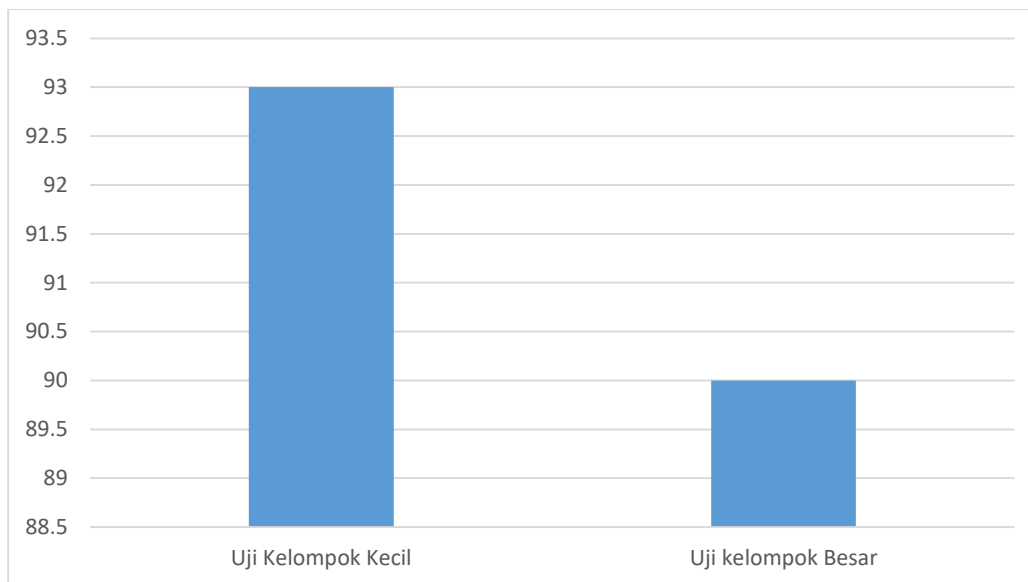
Keterangan :

$V_{au}$  = Validasi respon siswa

$Tse$  = Total skor empirik yang diperoleh (hasil angket siswa)

$Tsh$  = Total skor maksimal

Hasil persentase kepraktisan angket respon siswa pada uraian di atas kemudian dikonversikan pada tabel 3.2 (Tabel kriteria kepraktisan produk) sehingga didapat hasil bahwa media pembelajaran berbasis whatsapp bot sangat praktis digunakan siswa untuk belajar. Dikarenakan persentase angket respon siswa yang diperoleh sebesar 90% dan termasuk kriteria sangat praktis untuk digunakan. Berikut ini dipaparkan persentase yang diperoleh dari hasil angket respon siswa akan dipaparkan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 4.2 Grafik Hasil Perhitungan Persentase respon siswa.

c) Uji coba pretest dan post test

Untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran berupa tingkat penguasaan materi keragaman budaya yang diwujudkan dalam skor test hasil belajar. Tujuan diadakannya pengukuran ini adalah untuk mengetahui efektifitas produk saat setelah selesai dikembangkan dan kemudian digunakan dalam proses pembelajaran sesuai materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan.

Adapun teknis pelaksanaan uji coba ini diawali dengan siswa diminta mengerjakan pretest, selanjutnya siswa melakukan pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran berbasis whatsapp bott. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bot, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar. Data hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 hasil perbandingan nilai post test dan pretest

No.	Nama	Nilai pretest	Nilai posttest
1.	Afrah Iftinan Dzini	60	90
2.	Shabria Athira Yasmin	80	100
3.	M Refino Agustian	70	90
4.	Ifadhiah Najiyah Nada Maula	70	100
5.	Erni Kurniawati	50	80
6.	Kalita Azzahra Ramadhani	60	100
7.	Nathania Aefaa Olinda	70	100
8.	Kirana Dwi Wulandari	70	90
9.	Fatimatuz Zahra	70	100
10.	M Taufik Hidayat	60	80
11.	M. Agung Ramadhani	50	80
12.	Adriansyah Firdaus Abdillah	50	90
13.	Rasya Sasya Wijaya	60	90
14.	Alfadias Febrian Ardiansyah	50	80
15.	M. Haikal Wafani Zaman	70	80
16.	Risky Aditya	80	90
17.	Karimatul Inayah	50	90
18.	M. Rafael Agustian	60	100
19.	Oktaviani Dwi Anggraini	60	100
20.	Alya Rasyidah	70	100
21.	Muhammad Nur Azriel Azhiem	50	90
22.	Arvaro Cloris	70	100

Berdasarkan hasil data *Pre-test* dan *Post-test*, maka selanjutnya dianalisis tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keragaman budaya dengan analisis sebagai berikut.

1) Uji Normalitas *Pre-test*

Menguji normalitas antara pretest dan posttest. Uji normalitas terhadap dua sample tersebut dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan program SPSS *statistic* for Windows dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.8 uji normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes	.156	22	.173	.943	22	.226
postes	.197	22	.026	.913	22	.055

Berdasarkan hasil output uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 4. nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai tes awal (pre-test) untuk eksperimen adalah 0,226 dan pada kolom signifikansi data nilai postes untuk eksperimen adalah 0,055. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

## 2) Uji homogenitas

**Tabel 4.9 uji homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.765	1	42	.387
	Based on Median	.517	1	42	.476
	Based on Median and with adjusted df	.517	1	41.103	.476
	Based on trimmed mean	.894	1	42	.350

Pada hasil uji homogenitas melalui program *SPSS statistic for Windows* dinyatakan bahwa nilai signifikansinya based on mean adalah 0,387. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen

## 3) Uji T

Setelah data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t satu pihak yaitu uji pihak kanan dengan nilai signifikansinya 0,05. Kriteria pengujian dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test* dengan

asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansinya 0,05. Data Uji-t akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 4.3 Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
Nilai		F	Sig.	t	df
Equal variances assumed	Equal variances assumed	.765	.387	-4.475	42
	Equal variances not assumed			-4.475	40.970

t-test for Equality of Means			
Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference
<.001	<.001	-17.273	3.859
<.001	<.001	-17.273	3.859

Pada tabel 4.10 diketahui bahwa nilai F-hitung untuk asumsi varians adalah 0,765 dengan probabilitas (Sig.) 0,387. Adapun ketentuan pengambilan keputusan didasarkan pada beberapa ketentuan sebagai berikut:

Hipotesis :

Ho = Variansi hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materikeragaman budaya adalah tidak ada perbedaan yang signifikan.

H<sub>1</sub> = Variansi hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materikeragaman budaya adalah ada perbedaan yang signifikan.

Kriteria Keputusan :

- 1) Jika probabilitas (Sig.) > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima
- 2) Jika probabilitas (Sig.) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak

Pada uji-t (post-test) bahwa nilai pada tabel hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keragaman budaya sebesar  $0,387 < 0,05$  dengan probabilitas diatas menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (post-test) yang menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keragaman budaya memiliki perbedaan yang signifikan.

Dalam hal ini media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keragaman budaya pengaruhnya lebih baik dibandingkan dengan bahan ajar konvensional terhadap hasil belajar materi keragaman budaya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar keragaman budaya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keragaman budaya distribusi rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan bahan ajar konvensional.

#### 4) Uji Gain

Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test*, maka efektifitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis whatsappbott materi keragaman budaya pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dihitung dengan indeks gain (Hake, 1999) sebagai berikut:

$$\text{Indeks Gain (g)} = \frac{\text{Skor posttes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal (100)} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 4.11. Kriteria Indeks Gain

Besar Persentase	Interpretasi
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g > 0.3$	Rendah

Tabel 4.12 Uji gain

Perhitungan n-gain score							
No.	Pre score	Pos score	Post - pre	Skor ideal (100- pre)	N gain score	N gain score(%)	Keterangan
1	<b>50.00</b>	70.00	20.00	50.00	0.40	40.00	Sedang
2	<b>60.00</b>	90.00	30.00	40.00	0.75	75.00	Tinggi
3	<b>30.00</b>	50.00	20.00	70.00	0.29	28.57	Rendah
4	<b>60.00</b>	80.00	20.00	40.00	0.50	50.00	Sedang
5	<b>50.00</b>	70.00	20.00	50.00	0.40	40.00	Sedang
6	<b>50.00</b>	70.00	20.00	50.00	0.40	40.00	Sedang
7	<b>80.00</b>	90.00	10.00	20.00	0.50	50.00	Sedang
8	<b>60.00</b>	90.00	30.00	40.00	0.75	75.00	Tinggi
9	<b>60.00</b>	80.00	20.00	40.00	0.50	50.00	Sedang
10	<b>70.00</b>	80.00	10.00	30.00	0.33	33.33	Sedang
11	<b>60.00</b>	60.00	0.00	40.00	0.00	0.00	Rendah
12	<b>50.00</b>	90.00	40.00	50.00	0.80	80.00	Tinggi
13	<b>70.00</b>	80.00	10.00	30.00	0.33	33.33	Sedang
14	<b>80.00</b>	90.00	10.00	20.00	0.50	50.00	Sedang
15	<b>50.00</b>	70.00	20.00	50.00	0.40	40.00	Sedang
16	<b>50.00</b>	70.00	20.00	50.00	0.40	40.00	Sedang
17	<b>60.00</b>	80.00	20.00	40.00	0.50	50.00	Sedang
18	<b>70.00</b>	90.00	20.00	30.00	0.67	66.67	Sedang
19	<b>70.00</b>	90.00	20.00	30.00	0.67	66.67	Sedang
20	<b>90.00</b>	100.00	10.00	10.00	1.00	100.00	Tinggi
21	<b>80.00</b>	80.00	0.00	20.00	0.00	0.00	Rendah
22	<b>70.00</b>	80.00	10.00	30.00	0.33	33.33	Rendah
Mean	62.27	79.55	17.27	37.73	0.47	47.36	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan uji gain didapatkan hasil rata rata 0,47. sesuai dengan tabel 4.11 Kategori skor uji gain termasuk kedalam kriteria sedang.

e. Evaluation

Pada tahapan ini akan digunakan untuk pengolahan data kuantitatif dan kualitatif. Data pada tahap evaluasi ini merupakan data hasil penilaian yang diperoleh dari hasil uji coba produk yang meliputi data uji coba ahli dan uji coba sasaran. Berikut data hasil revisi yang dilakukan setelah melakukan tahap implementasi:

1) Hasil Revisi Media Pembelajaran

Data kuantitatif (angka) diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott. Rekapitulasi dari data tersebut dihitung dan dianalisis sehingga diketahui kevalidan media pembelajaran berbasis WhatsApp bott. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media yaitu 75 dari skor maksimal 80 Sedangkan data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari kritik dan saran dari validator ahli media pembelajaran. Pada validasi media pembelajaran tidak ada kritik dan saran masukan, hanya penilaian dari validator media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott dinilai ahli media pembelajaran sebagai media yang layak digunakan tanpa revisi

2) Hasil Revisi Desain Pembelajaran

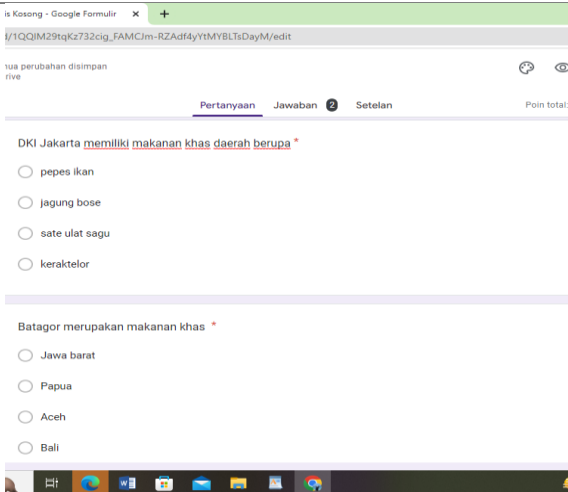
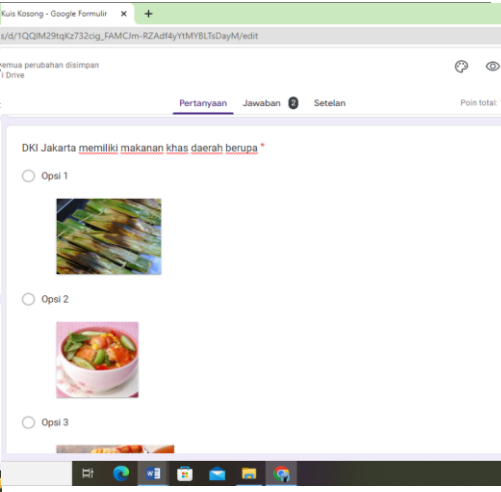
Data kuantitatif (angka) diperoleh dari hasil validasi desain pembelajaran media pembelajaran berbasis WhatsApp Bott. Rekapitulasi dari data ini dihitung dan dianalisis sehingga dapat diketahui kevalidan media pembelajaran berbasis WhatsApp bott. Hasil penilaian yang

diperoleh dari ahli desain pembelajaran yaitu 72 dari skor maksimal 75. Sedangkan data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari kritik dan saran dari validator ahli desain pembelajaran yang berkaitan dengan Modul ajar yaitu ketepatan penggunaan waktu pada saat pembelajaran

3) Hasil Revisi Materi Pembelajaran

Data kuantitatif (angka) diperoleh dari hasil validasi materi pembelajaran keragaman budaya berbasis WhatsApp Bot. Rekapitulasi dari data ini dihitung dan dianalisis sehingga dapat diketahui kevalidan media pembelajaran berbasis WhatsApp bot. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran yaitu 45 dari skor maksimal 60. Sedangkan data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari kritik dan saran dari validator ahli materi pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diujikan, kritik dan saran tersebut meliputi penambahan gambar didalam soal evaluasi, dan menambahkan referensi materi yang digunakan didalam media.

Tabel 4.13 Hasil Revisi Materi

No	Saran	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Penambahan gambar dalam soal evaluasi.		

4) Hasil Revisi Uji Coba Perorangan

Hasil penilaian pada respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott yaitu 56 dari skor maksimal 60. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, pengembang tidak melakukan banyak perbaikan karena berdasarkan saran dari angket respon siswa media pembelajaran berbasis whatsapp bott menarik digunakan dan dapat membuat siswa paham terhadap materi pada produk. Media ini tidak terdapat masalah saat dijalankan.

Hasil uji coba perorangan digunakan sebagai perbaikan dalam merevisi media pembelajaran berbasis whatsapp bott agar lebih baik. Jika revisi selesai, langkah selanjutnya adalah menguji media pembelajaran berbasis whatsapp bott pada uji coba lapangan.

5) Hasil Revisi Uji Coba Lapangan

Hasil penilaian angket respon siswa uji kelompok besar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott yaitu 144 dari skor maksimal 160 Tidak terdapat kendala dan keseluruhan pembelajaran bisa dikatakan sudah maksimal.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pembahasan

Produk pengembangan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot. media ini merupakan salah satu media digital yang pengoperasiannya melalui smartphome atau komputer. Program whatsapp bott merupakan fitur balas pesan otomatis yang berguna untuk mempermudah pengguna aplikasi membalas percakapan secara langsung atau auto respon yang tanpa perlu mengoperasikannya secara manual. Program whatsapp bott ini dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran digital untuk menunjang guru menyampaikan materi.

Pengembangan media ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh siska oktaviani yang menggunakan whatsapp sebagai media(Ofori et al., 2020). Pada penelitian milik siska oktaviani menggunakan whatsapp group sebagai media pembelajaran dengan beberapa fitur pendukung seperti :voice note, video, foto dan dokumen. Pada penelitian ini media whatsapp yang dikembangkan oleh peneliti adalah media whatsapp bott yang memiliki auto respon chat, dengan klik kata kunci sesuai dengan petunjuk pada media. Media whatsapp bott ini tersambung dengan youtube

yang menampilkan video mengenai materi keragaman budaya dan google drive yang menampilkan gambar budaya di setiap provinsi.

Pada uji coba di lapangan peserta didik sebagian besar menggunakan smartphone karena lebih mudah untuk dioperasikan, dan siswa yang mempunyai smartphone lebih banyak dari pada yang memiliki komputer. Kenyataan di lapangan ini sesuai dengan pendapat Saifuddin yang menyatakan bahwa perangkat smartphone digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran karena penetrasi perangkat pada smartphone lebih cepat, jumlah perangkat smartphone lebih banyak dibandingkan dengan perangkat komputer, dan smartphone lebih mudah dioperasikan dari pada komputer (Saifudin et al., 2020). Peserta didik menyatakan senang menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot melalui smartphone, hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang telah mereka isi.

Prosedur pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE, pemilihan tersebut dikarenakan model ini sering digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang dinamis dan efektif. Sejalan dengan penelitian dari Cahyadi yang menyatakan bahwa model ADDIE lebih runtut, sederhana dalam memecahkan masalah belajar dan kebutuhan sekaligus karakteristik peserta didik. Prosedur pengembangan model ini terdiri dari 5 tahap antara lain: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Cahyadi, 2019).

Media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot ini telah melalui hasil uji validasi para ahli dan uji coba sasaran ke siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot layak digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Hasil validasi ahli media pembelajaran dari

hasil angket yaitu 84% dengan kriteria sangat valid tanpa saran. Terdapat 16 indikator item pertanyaan yang diajukan pada angket validasi ahli media.

Pada hasil uji coba kevalidan materi pembelajaran mendapatkan hasil angket yaitu 75% kriteria oleh validator valid dengan saran. Terdapat 12 indikator penilaian yang terdapat pada angket yang diberikan peneliti kepada validator. Saran dan tambahan dari ahli materi dijadikan patokan oleh peneliti untuk memperbaiki atau merevisi materi pada media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot sebelum diujicobakan ke peserta didik. Materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot mendapatkan revisi dari ahli materi pembelajaran diantaranya Sinkronkan materi, evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan menambahkan referensi yang digunakan baik dalam materi maupun gambar yang dikutip. Namun, hal tersebut sudah peneliti revisi untuk tahap uji coba sasaran.

Hasil validasi ahli desain pembelajaran dari hasil angket yaitu 96% dengan kriteria sangat valid tanpa saran dan kritik ahli desain pembelajaran. Terdapat 15 indikator penilaian yang terdapat pada angket yang diberikan peneliti kepada validator. Berdasarkan paparan diatas, rata-rata kevalidan produk adalah 88%. sehingga media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Pemaparan hasil uji ahli diatas sejalan dengan penelitian Fabiana yang menunjukkan bahwa chatbot termasuk dalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa pada siswa kelas IV di sekolah dasar (Fabiana Meijon Fadul, 2019)

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran berbasis whatsapp bott dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. Hasil uji coba lapangan diperoleh 96% dengan kriteria sangat

praktis . Kepraktisan produk dalam penelitian ini yaitu di dalamnya memuat materi IPAS mengenai keragaman budaya. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi berupa WhatsApp Bott, google drive, google form dan YouTube yang mempunyai keuntungan diantaranya respon sangat cepat, sangat mudah untuk dioperasikan,dapat dioperasikan dimanapun, dapat dioperasikan kapanpun dan bisa digunakan melalui computer maupun smartphone.

Hasil penilaian pada pretest dan posttest dihiitung berdasarkan Uji T Pada uji-t (post-test) bahwa nilai pada tabel hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi keragaman budaya dengan probabilitas diatas menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. penskoran oleh gain score dengan dihasilan rata-rata sebesar 0,46 dengan termasuk kedalam kategori sedang. Dikarenakan siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran rata-rata tidak dapat menyimpulkan materi yang sudah didapat. Rata-rata siswa yang malu bertanya tentang materi yang tidak dimengerti akan kesulitan untuk menyimpulkan pembelajaran.

Terdapat 38 materi mengenai keragaman budaya setiap provinsi yang ada di Indonesia. Setiap materi keragaman budaya berisikan penjelasan berupa teks yang terdapat pada aplikasi WhatsApp, aplikasi ini diintegrasikan ke google drive untuk melihat gambar rumah adat,pakaian adat, dan makanan khas provinsi yang ingin diketahui melauai link yang sudah dicantumkan dimedia WhatsApp bott. Dengan menggunakan gambar siswa juga menambah minat belajarnya karena tidak monoton membaca teks, memudahkan guru dalam menjelaskan informasi dengan konkrit, dan dapat diulang sesuai kebtuhan belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Yuanta dimana media dapat menambah minat siswa dalam belajar karena dapat menyimak

sekaligus melihat gambar (Yuanta, 2020). Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot praktis digunakan siswa dalam pembelajaran.

Melalui hasil persentase uji validasi dan uji coba sasaran pada produk media pembelajaran berbasis Whatsapp bot menunjukkan valid dan praktis. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis Whatsapp bot yang dikembangkan peneliti berada pada kriteria layak digunakan dalam pembelajaran. Kesan positif dari guru dan siswa didapat dari pemakaian media pembelajaran berbasis Whatsapp bot.

Media pembelajaran berbasis Whatsapp bot yang dikembangkan memiliki kekurangan dimana produk ini membutuhkan jaringan untuk mengoperasikannya oleh karena itu peneliti mengupload video ke aplikasi berupa Youtube agar video dapat didownload terlebih dahulu dan ditonton secara offline tanpa menggunakan paket internet. Media yang dikembangkan hanya pada bab IV tentang klasifikasi materi Keragaman budaya 38 provinsi di Indonesia saja. Materi dalam produk hanya dalam lingkup rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas disetiap daerah yang ada dicantumkan di buku siswa. Media pembelajaran berbasis whatsapp bott tidak dapat berdiri sendiri, media ini didukung oleh google drive dan youtbe untuk menampilkan gambar dan video.

Kelebihan produk ini yaitu dapat menambah minat belajar siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat tampilan gambar, kemampuan media ini dapat menjelaskan sesuatu yang rumit menjadi lebih jelas dengan memperlihatkan secara nyata objek yang awalnya tidak bisa dilihat menjadi dapat dilihat. Selain itu produk ini juga dapat diakses melalui PC maupun smartphone dikarenakan didalam media ini

memuat video yang terdapat pada aplikasi youtube, video dapat terlebih dahulu di download dan selanjutnya dapat diakses secara offline. Materi disajikan dengan penulisan yang menarik dengan menggunakan bahasa sehari-hari, video merangkum penjelasan pada teks yang mengkonkritkan pemahaman siswa. Produk pengembangan juga dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran IPAS, solusi pemecahan masalah yang terdapat di sekolah uji coba sasaran, memotivasi siswa dalam belajar, membantu siswa memahami materi secara mandiri, dan sebagai sarana pengenalan teknologi pada siswa .

Saran diseminasi produk untuk peneliti selanjutnya Media pembelajaran berbasis whatsapp bott terlihat seperti media pribadi karena pada bio whatsapp menampilkan nomor whatsapp peneliti sehingga pada peneliti berikutnya dapat dikembangkan agar menampilkan nama lembaga atau media. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan materi tidak hanya mengenai keragaman budaya namun dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pengembangan media video pembelajaran berbasis WhatsApp bott materi keragaman budaya telah dinyatakan layak untuk digunakan. Hal tersebut terbukti dari tujuan penelitian dan pengembangan produk pengembangan yang valid dan praktis. Berikut hasil penenlitian yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

##### 1. Kevalidan

Hasil kevalidan produk pengembangan diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran 94%, materi pembelajaran 75%, dan desain pembelajaran 96%. Rata-rata persentase kevalidan produk 88% sehingga Media pembelajaran berbasis Whatsapp bot sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

##### 2. Kepraktisan

Hasil kepraktisan produk pengembangan diperoleh dari angket respon siswa pada uji kelompok besar rata-rata 90%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan dengan kriteria sangat praktis.

##### 3. Keefektifan

Hasil keefektifan produk pengembangan diperoleh dari uji-t (post-test) bahwa nilai pada tabel hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp bott materi

keragaman budaya dengan probabilitas diatas menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. hasil pretes dan postes siswa yang telah diolah dengan menggunakan rumus N-gain ditemukan rata-rata sebesar 0,46%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan dengan kriteria cukup efektif.

## B. Saran

Media pembelajaran berbasis Whatsapp bot yang telah dikembangkan berharap dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan peneliti terutama dalam proses belajar mengajar IPAS di kelas. Berikut saran dari peneliti yang dapat dipertimbangkan untuk meminimalisir keterbatasan media pembelajaran berbasis Whatsapp bot:

1. Penggunaan produk pengembangan kepada siswa hendaknya dikomunikasikan dahulu kepada orang tua terkait pemakaian smartphone dalam pembelajaran.
2. Penggunaan android dalam pemanfaatan media yang menyarankan guru untuk terus memantau siswa agar tidak membuka video selain apa yang diinstruksikan guru.
3. Dalam penggunaan produk pengembangan dapat dijadikan sumber belajar dan media pembelajaran. Siswa sebagai pengguna, sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp bot disarankan memahami petunjuk penggunaan agar tidak kesulitan dalam pengoperasian.
4. Disarankan bagi siswa agar mendengarkan intruksi dan bimbingan yang diberikan guru dan tidak membuka video lain diluar rekomendasi dari guru
5. Disarankan untuk memastikan kualitas jaringan internet yang ada sekolah tersebut bagus agar pembelajaran bisa berjalan dengan lancar, diharapkan dapat dikembangkan dengan jangkauan materi yang lebih luas dan menarik, animasi dapat dikemas lebih menarik

dan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga dapat dijadikan solusi pemecahan masalah dalam penelitian selanjutnya.

6. Media pembelajaran berbasis Whatsapp disarankan dapat dikaji lebih dalam terkait pembelajaran IPAS sehingga dapat menjadi inovasi media pembelajaran dalam jenis pembelajaran yang berbeda, tingkat kelas yang berbeda, dan uji coba ke sekolah yang berbeda bahkan ke beberapa sekolah sekaligus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Anwar Holid (ed.); cetakan ke). PT Remaja Karya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (1st ed.).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Dewi, S. F. (2019). Pengaruh Pengetahuan Busana Terhadap Perilaku Konsumsi Busana Pada Siswa Jurusan Tata Busana Smk N 3 Klaten. *Eprints@Uny*, 3(April), 49–58.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Penggunaan Whatsapp*. 36–45.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change /Gain Score* (2nd ed.). Indiana: Indiana University. <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=10246967260698276530&btnI=1&hl=id>
- Issn, P., & Issn, O. (2017). (*Print ISSN 2528-1402, Online ISSN 2549-5593*). 1(2), 1–14.
- Istiqamah, I., Syaparuddin, S., & Rahmadi, S. (2018). Pengaruh pertumbuhan ekonomi terhadap

ketimpangan pendapatan dan kemiskinan (studi provinsi-provinsi di Indonesia). *E-Jurnal Perspektif Ekonomi Dan Pembangunan Daerah*, 7(3), 111–126.

<https://doi.org/10.22437/pdpd.v7i3.6903>

Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>

Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.

Melinda Rismawati, A. S. R. H. (2018). Siswa Sekedar Menghafal Materi Saja Tidak Sampai Pada Titik Memahami Konsep Materi. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.

[http://forschungsunion.de/pdf/industrie\\_4\\_0\\_umsetzungsempfehlungen.pdf](http://forschungsunion.de/pdf/industrie_4_0_umsetzungsempfehlungen.pdf)[https://www.dfki.de/fileadmin/user\\_upload/import/9744\\_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf](https://www.dfki.de/fileadmin/user_upload/import/9744_171012-KI-Gipfelpapier-online.pdf)[https://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607 -Bitkom](https://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2018/180607-Bitkom)

Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwerc, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas IV SD/MI. *Molecules*, 2(1), 1–12. <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation><http://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005><http://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066>[p://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201](http://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201)

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- R. I Made Tegeh. (2014). *Model penelitian pengembangan* (cetakan pe). Graha Ilmu.
- R. Rizky, T. W. (2015). *Mengenal Seni & Budaya 34 Provinsi di Indonesia* (1st ed.). Cerdas Interaktif.
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>
- Sopian, T. (2013). *Al-Quran Tajwid dan Terjemah* ( ahmad sholihin Makbul (ed.); pertama). cordoba.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Metode Penelitian Pengembangan. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Umami, L. F., Nugroho, K., & Zubedi, D. (2021). *Projek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (PROJEK IPAS)*.
- Widyartini, N. P., Sudita Puryana, I. G. P., & Nanak Antarini, A. A. (2021). Tinjauan Keamanan Pangan, Hygiene Sanitasi Dan Kandungan Gizi Makanan Tradisional Di Kabupaten Tabanan. *Meditory : The Journal of Medical Laboratory*, 8(2), 76–84. <https://doi.org/10.33992/m.v8i2.1136>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 400/Un.03.1/TL.00.1/02/2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

27 Februari 2023

Kepada  
Yth. Kepala SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan  
di  
Pasuruan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Lela Fauziyah  
NIM : 19140107  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott Materi Keragaman Budaya Kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan  
Lama Penelitian : Maret 2023 sampai dengan Mei 2023 (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.*

An Dekan,  
Dekan Bidang Akademi  
  
Muhammad Walid, MA  
9730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI WONOREJO IV**  
Jl. Utara Alun-alun Nomor 5 Telepon (0343) 611395 Wonorejo Pasuruan KP 67173  
E-mail : sdnwonorejo04@gmail.com

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 800/ 065 /A24.015.07.1.14/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hj. SITI PONINTEN, S.Pd**  
NIP : 19660923 199202 2 002  
Pangkat/ Golongan Ruang : Pembina Tk. I/ IV b  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN Wonorejo IV

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : **LELA FAUZIYAH**  
NIM : 19140107  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Bott  
Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Wonorejo IV  
Kabupaten Pasuruan

Benar – benar telah melakukan penelitian di SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan terhitung selama bulan Maret-  
Mei 2023.

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Wonorejo, 26 Mei 2023



Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Desain Media



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

Nomor : B-3369/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

15 Mei 2023

Kepada Yth.  
**Vannisa Aviana Melinda, M.Pd**  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Lela Fauziyah  
NIM : 19140107  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
Whatsapp Bott Materi Keragaman Budaya Siswa  
Kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi Pembelajaran



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

Nomor : B-33/01/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2023 15 Mei 2023  
Lampiran : -  
Penhal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
Waluyo Satrio Adjie, M.Pd  
di - Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Lela Fauziah  
NIM : 19140107  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis  
Whatsapp Bott Materi Keragaman Budaya Siswa  
Kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan  
Dosen Pembimbing : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Wakil Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

**LEMBAR WAWANCARA PRA PENELITIAN**

**Identitas Narasumber**

Nama : Iin Nurcahyani,S.Pd  
Nip : 198012032022212005  
Lokasi mengajar : SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan  
Waktu wawancara : 21 Desember 2022  
Jabatan : Guru Kelas IV

**Kegiatan Wawancara**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah karakteristik siswa kelas IV SDN Wonorejo IV saat kegiatan beelajar mengajar berlangsung?	
2.	Apakah ibuu menggunakan metode atau strategi tertentu dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung?	
3.	Selama pandemi covid-19 apakah pernah melakukan dalam kegiatan belajar mengajar jarak jauh dengan siswa?	
4.	Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar jarak jauh dengan siswa?	
5.	Apakah ibu menggunakan metode, strategi, atau media khusus untuk mempermudah penyampaian materi selama kegiatan belajar mengajar jarak jauh dengan siswa?	
6.	Menurut ibu, sejauh mana pentingnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dengan siswa?	
7.	Selama pembelajaran jarak jauh apakah pernah ditemukan hambatan?	

8.	Metode pembelajaran apakah yang akan ibu gunakan untuk menyampaikan materi mengenai keragaman budaya yang berkaitan dengan rumah adat, pakaian adat, dan makanan adat?	
9.	Media pembelajaran seperti apa yang ibu gunakan untuk menyampaikan materi tersebut?	
10.	Bagaimana minat belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran?	
11.	Bagaimana jenis evaluasi pembelajaran yang dilakukan saat ini?	
12.	Apakah terjadi peningkatan hasil belajar saat menggunakan media tersebut?	

Pasuruan, 21 Desember 2022

Guru kelas IV

Iin Nurcahyani,S.Pd

NIP : 198012032022212005

## Lampiran 6 Hasil Wawancara Pra Penelitian

### LEMBAR WAWANCARA PRA PENELITIAN

#### Identitas Narasumber

Nama : Iin Nurcahyani, S.Pd  
Nip : 198012032022212005  
Lokasi mengajar : SDN Wonorjo IV Kabupaten Pasuruan  
Waktu wawancara : 21 Desember 2022  
Jabatan : Guru Kelas IV

#### Kegiatan Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah karakteristik siswa kelas IV SDN Wonorejo IV saat kegiatan belajar mengajar berlangsung?	Karakteristik siswa kelas IV pada umumnya baik, anak-anak dapat beradaptasi dengan lingkungan belajar dengan baik. Ada beberapa siswa yang masih kurang tanggap, akan tetapi 80% siswa responnya saat menerima materi sudah baik.
2.	Apakah ibu menggunakan metode atau strategi tertentu dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung?	Metode bervariasi. Tergantung pelajaran yang disampaikan. Misalnya materi IPA biasanya melakukan pengamatan kemudian dilanjutkan penugasan.
3.	Selama pandemi COVID-19 apakah pernah melakukan dalam kegiatan belajar mengajar jarak jauh dengan siswa?	Pernah melakukan jarak jauh. Pada saat daring menggunakan media WhatsApp Grup sebagai sarana penyampaian materi dan pengumpulan tugas.

4.	Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar jarak jauh dengan siswa?	Pembelajaran jarak jauh kurang efisien karena media penunjang masih minim. SDM guru di SDN Wonorejo IV masih sangat minim jadi tidak dapat menggunakan teknologi secara maksimal
5.	Apakah ibu menggunakan metode, strategi, atau media khusus untuk mempermudah penyampaian materi selama kegiatan belajar mengajar jarak jauh dengan siswa?	Biasanya saya hanya menyampaikan materi melalui pesan suara didukung dengan video dari youtube kemudian saya berikan tugas yang harus dikerjakan anak-anak.
6.	Menurut ibu, sejauh mana pentingnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dengan siswa?	Sangat penting sekali, karena selama ini anak-anak sangat antusias belajar jika menggunakan media pembelajaran. Jadi semangat belajarnya langsung naik drastis
7.	Selama pembelajaran jarak jauh apakah pernah ditemukan hambatan?	Hambatan yang ditemukan itu ya kurang bisa mengelola aplikasi digital jadi pembelajarannya kurang bervariasi. Orang tua siswa juga sebagian ada yang tidak bisa menggunakan handphone jadi tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik
8.	Metode pembelajaran apakah yang akan ibu gunakan untuk menyampaikan materi mengenai keragaman budaya yang berkaitan dengan rumah adat, pakaian adat, dan makanan adat?	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi
9.	Media pembelajaran seperti apa yang ibu gunakan untuk menyampaikan materi tersebut?	Kebanyakan saya menggunakan media gambar

10.	Bagaimana minat belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran?	Untuk media mereka cenderung sangat tertarik.karena mereka lebih suka belajar menggunakan media video dan gambar dari pada hanya teks. Jadi media pnting bagi mereka
11.	Bagaimana jenis evaluasi pembelajaran yang dilakukan saat ini?	Biasanya saya menggunakan soal tertulis berupa uraian
12.	Apakah terjadi peningkatan hasil belajar saat menggunakan media tersebut?	Iya, karena dengan menggunakan media anak anak jadi tertarik dan dapat memahai materi daripada sekedar membaca teks bacaan dibuku.

Mahasiswa

**Lela Fauziah**

NIM : 19140107

Pasuruan, 31 Maret 2023

Guru Kelas IV



**Iin Nurcahyani, S. Pd**

NIP : 198012032022212005

*Lampiran 7 Hasil Observasi Pra Penelitian*

**LEMBAR OBSERVASI**

No.	Subjek Yang Diamati	Hasil pengamatan
1.	Guru	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru tidak menggunakan media pembelajaran</li><li>- Media yang digunakan hanya berupa gambar</li><li>- Belum adanya pembelajaran yang interaktif</li><li>- Pendidik masih berpegangan pada pedoman guru</li></ul>
2.	Siswa	<ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta didik kurang berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung beberapa melamun</li><li>- Banyak peserta didik yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung</li><li>- Rata-rata peserta didik cenderung sangat pasif saat pembelajaran berlangsung</li></ul>

**MODUL MATEMATIKA UNIT 1**

<b>Nama</b>	Lela Fauziyah	<b>Jenjang/Kelas</b>	SD/I	SDN/4
<b>Asal sekolah</b>	SDN Wonorejo IV	<b>Mata pelajaran</b>		IPAS
<b>Alokasi waktu</b>	2 x 35 menit (70 menit)	<b>Jumlah siswa</b>		20 siswa
<b>Profil pelajar Pancasila yang berkaitan</b>	Bernalar kritis Mandiri	<b>Model pembelajaran</b>		Tatap muka
<b>Fase</b>	B	<b>Domain Mapel</b>		Indonesiaku Kaya Budaya
<b>ATP</b>	1. Peserta didik mampu mengklasifikasikan Keragaman Budaya yang ada di setiap daerah di Indonesia.			
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.			
<b>Materi Pokok</b>	Keragaman Budaya di Indonesia			
<b>Deskripsi umum kegiatan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik mengklasifikasikan keragaman budaya di Indonesia</li> <li>➤ Peserta didik dapat menyebutkan rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas daerah di Indonesia</li> </ul>			
<b>Materi ajar, alat, dan bahan</b>	Box, pencil, penghapus, kotak pencil, rautan, dll			
<b>Sarana Prasarana</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Handphone</li> <li>2. papan tulis</li> <li>3. alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.</li> </ol>			
<b>Target Peserta Didik</b>	Reguler/Tipikal			
<b>Ketersediaan Materi</b>	Pengayaan untuk pencapaian tinggi Alternatif penjelasan metode atau aktivitas, untuk memahami konsep yang sulit			
<b>Asasemen</b>	Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Asasemen individu</li> <li>➤ Asasemen kelompok</li> </ul> Jenis asasemen <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Performa</li> </ul>			

**Kegiatan Pembelajaran**

**Urutan kegiatan pembelajaran dalam 1 sesi pembelajaran (tatap muka ataupun PJJ)**

**Disertai dengan diferensiasinya untuk dengan hambatan belajar, CIBI, dan/atau dengan ketunaan**

➤ Tertulis

Pengaturan :

➤ Individu

Metode :

➤ Tanya jawab, dan penugasan

**Kegiatan Pembuka**

- Guru mengucapkan salam
- Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran
- Guru memeriksa kehadiran siswa
- Mengkondisikan ruang kelas yang menyenangkan
- Guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dibahas
- Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

**Kegiatan stimulus**

- Guru mengutarakan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan keragaman budaya untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.

**Kegiatan inti**

- Guru memberikan kata kunci untuk mengoprasikan media pembelajaran berbasis whatsapp bott
- Guru menginstruksikan siswa untuk mulai mengoprasikan media pembelajaran berbasis whatsapp bott
- Guru menginstruksikan siswa untuk mengamati tabel keragaman rumah adat di Indonesia.
- Guru guru membagikan nama rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas daerah yang akan dipelajari oleh setiap siswa.
- Guru memberikan pertanyaan mengenai rumah adat yang sudah dicari.
- Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- Guru membagikan nama rumah adat yang berbeda untuk beberapa kelompok.
- Guru menginstruksikan siswa berdiskusi tentang rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas daerah yang mereka dapatkan melalui teks, foto atau video yang terdapat pada fitur media
- Guru menginstruksikan setiap wakil kelompok mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.
- Guru memberikan lembar soal evaluasi

**Kriteria untuk mengukur Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan asesmennya (asesmen formatif)**

**Kegiatan Penutup**

- Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- Guru menutup pelajaran dan meminta peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Penilaian kompetensi atau kemampuan serta pengetahuan

- Peserta didik mampu mengklasifikasikan keragaman budaya di Indonesia
- Peserta didik mampu menyebutkan rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas daerah di Indonesia

Cara melakukan asesmen

- Pengamatan
- Pelafalan
- Penulisan dan tugas

Kriteria penilaian

**1. Asesmen diagnostic**

- Mengklasifikasikan keragaman budaya yang ada di masyarakat

**2. Asesmen formatif**

- Latihan soal

**3. Asesmen Sumatif**

- Soal Evaluasi

Produk Siswa

- Mencapai tujuan pembelajaran jika hasil siswa minimal 70
- Belum mencapai tujuan pembelajaran jika hasil siswa dibawah 70

**Refleksi guru**

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
3. Kesulitan apa yang dialami?
4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

**Refleksi untuk peserta didik**

1. Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
2. Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
3. Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?

17	<b>Lembar kerja pelajar</b>	Terdapat pada lampiran
18	<b>Bahan bacaan siswa</b>	-Buku IPAS siswa
19	<b>Bahan bacaan guru</b>	-Buku panduan untuk guru

Mahasiswa

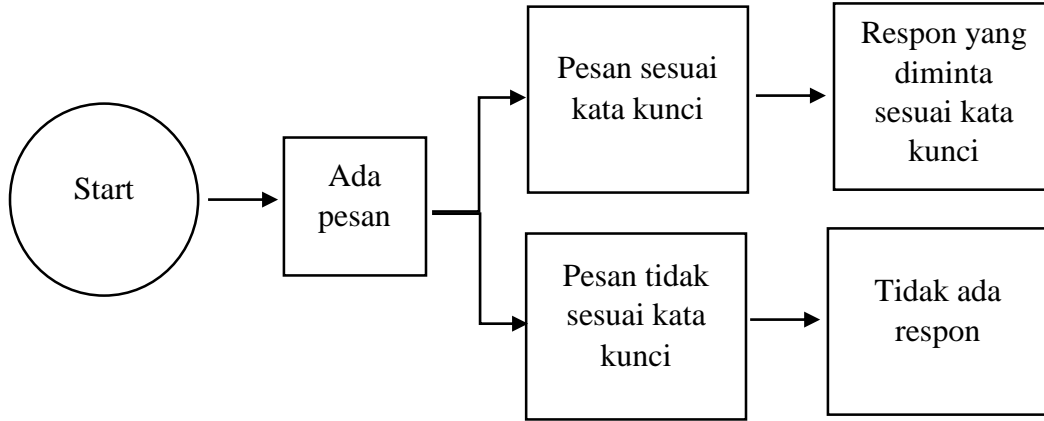
**Lela Fauziah**  
NIM : 19140107

Pasuruan, 31 Maret 2023  
Guru Kelas IV

  
**Iin Nurcahyani, S. Pd**  
NIP : 19801203202221205

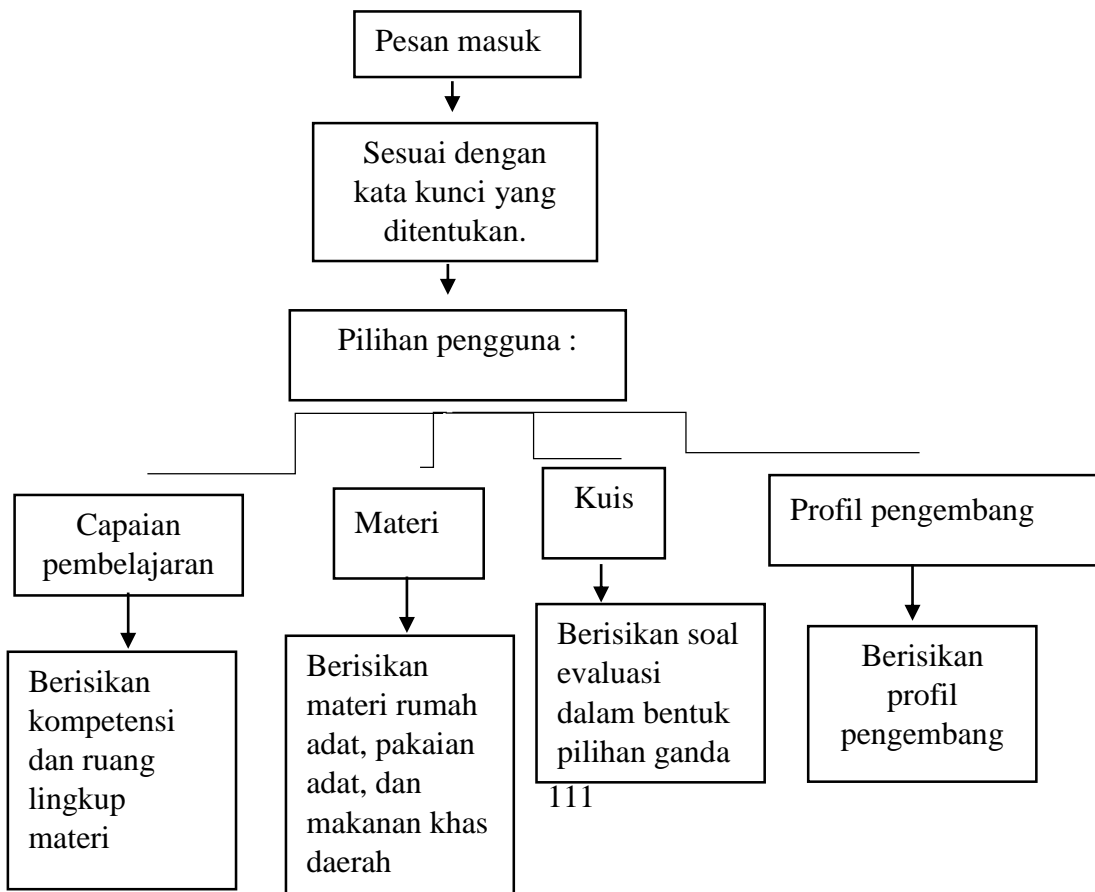
### Story Board Media Pembelajaran berbasis Whatsapp Bott

#### a. Alur sistem whatsapp bott



Pengguna mengirimkan pesan singkat berupa kata kunci yang sudah ditentukan sebelumnya. Jika tidak sesuai dengan kata kunci yang sudah ditentukan maka tidak akan ada respon yang diterima. Apabila sudah sesuai dengan kata kunci yang sudah ditentukan maka respon yang diterima akan terkirim pesan balasan sesuai dengan kata kunci yang sudah ditentukan.

#### b. Alur sistem pembelajaran berbasis Whatsapp Bott



Pengguna menerima pesan masuk sesuai dengan kata kunci yang telah disesuaikan sebelumnya. Pilihan kata kunci yang dapat dipilih oleh pengguna diantaranya yaitu capaian pembelajaran yang akan memuat tentang kompetensi dan ruang lingkup materi, materi yang memuat tentang materi keragaman budaya yang akan dipelajari siswa, kuis memuat soal evaluasi pembelajaran, dan profil pengembang memuat informasi data diri pengembang. Kata kunci yang dipilih akan menentukan pesan masuk yang akan diterima pengguna.

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WhatsApp Bott Materi Keragaman Budaya Siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

Sasaran Program : Siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

Peneliti : Lela Fauziyah

NIM : 19140107

Validator :

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu mencoba dan memeriksa media pembelajaran berbasis *whatsapp bott* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Materi keragaman budaya yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

### B. Instrumen Angket Validasi Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Media yang dikembangkan efektif dan efisien ( media merespons dengan baik)					✓
		b. Reliabel (media tidak mudah hang)					✓
		c. Maintanable (kemudahan dalam perawatan media)					✓
		d. Usabilitas (media sederhana dan mudah dioperasikan)					✓
		e. Kompabilitas (media dapat diakses dari berbagai software dan perangkat)					✓
		f. Media bisa diakses tanpa menginstall perangkat khusus				✓	
		g. Reusable (Media dapat digunakan kembali untuk pengembangan media bahan bimbinganlain)					✓
2.	Komunikasi Visual	a. Komunikatif (Media mengandung pesan yang sesuai dan sejalan dengan keinginan sasaran)				✓	
		b. Media yang dikembangkan kreatif dan inovatif (luwes, baru, menarik)					✓
		c. Media yang dikembangkan sederhana dan memikat (dapat memotivasi peserta didik)					✓
		d. Layout media menarik				✓	
		e. Typhography dalam media menarik dan dapat dipahami					✓
		f. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik				✓	
		g. Media dilengkapi dengan animasi (video) yang relevan dalam menjelaskan materi					✓
		h. Ikon dan media jelas					✓
		i. Navigasi pada media mudah dipahami				✓	

(Guanabara et al., n.d.)

Komentar Kritik dan Saran

Media sudah bagus dan layak  
dan dapat digunakan penelitian.

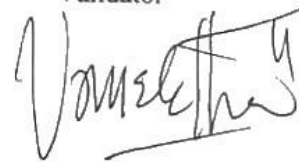
Kesimpulan

Lingkarilah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil

1. Layak digunakan untuk penelitian
2. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Malang, 15 Mei 2022

Validator



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd  
NIP. 1991091920180201214

## Lampiran 11 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Pembelajaran

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WhatsApp Bott Materi Keragaman Budaya Siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

Sasaran Program : Siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

Peneliti : Lela Fauziyah

NIM : 19140107

Validator :

#### A. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu membaca dan mengoreksi materi pada media pembelajaran berbasis *whatsapp bott* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Materi keragaman budaya yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

**B. Instrumen Angket Validasi Materi Pelajaran**

No.	Aspek	Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Bahan Pembelajaran	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
		b. Kontekstualitas dan aktualisasi				✓	
		c. kelengkapan dan kualitas bahan bimbingan				✓	
		d. Kedalaman materi				✓	
		e. Kemudahan memahami materi				✓	
		f. Materi sistematis, runtut, dan alur logika jelas					✓
		g. Kejelasan uraian materi, pmbahasan, contoh, simulasi, dan latihan					✓
		h. kesesuaian gambar dan video					✓
		i. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi			✓		
		2.	Kebahasaan	a. Penulisan materi sesuai dengan EYD			
b. Kebenaran istilah yang digunakan dalam materi						✓	
c. Bahasa yang digunakan mudah dipahami						✓	

(Guanabara et al., n.d.)

Komentar Kritik dan Saran

Sukrakan materi, evaluasi dengan Tujuan Pembelajaran.  
kesimpulan lebih dahulu.  
Ditambahkan referensi dan gambar & gambar yg dikutip

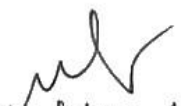
Kesimpulan

Lingkarilah nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang diambil

1. Layak digunakan untuk penelitian
- ②. Layak digunakan sesuai dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Malang, 15 Mei 2022

Validator

  
Waluyo Setno Adji, M.Pd. I  
NIP. 19871214 2015031003

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WhatsApp Bott Materi Keragaman Budaya Siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

Sasaran Program : Siswa kelas IV SDN Wonorejo IV Kabupaten Pasuruan

Peneliti : Lela Fauziyah

NIM : 19140107

Validator :

#### C. Petunjuk Pengisian Instrumen Angket

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran berbasis *whatsapp bott* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Materi keragaman budaya yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Pada instrumen angket ini terdapat kolom pertanyaan dan jawaban, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) di salah satu skor pada kolom jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan.
3. Berikut ini keterangan kriteria penilaian pada angket.

Keterangan	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

#### D. Instrumen Angket Validasi Materi Pelajaran

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Media memenuhi standar kriteria media pembelajaran					✓
3.	Gambar, video, dan animasi sesuai dengan materi					✓
4.	Kegunaan media memiliki fungsi praktis				✓	
5.	Desain media baik dan menarik					✓
6.	Media mudah digunakan					✓
7.	Media tidak <i>error</i> saat digunakan					✓
8.	Media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar					✓
9.	Media bersifat menyenangkan					✓
10.	Media mendukung kemandirian belajar siswa					✓
11.	Media dapat digunakan untuk pelajaran jarak jauh					✓
12.	Media dapat menambah pengetahuan siswa					✓
13.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
14.	Butir soal sesuai dengan opsi jawaban					✓
15.	Butir soal sesuai dengan kemampuan siswa				✓	

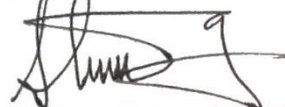
(Rachman, 2021)

Kritik dan saran	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
------------------	--

Demikian lembar observasi ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Pasuruan , 23 Mei 2023

Guru Kelas IV



**Iin Nur Cahyani, S.Pd**

NIP. 198012032022212005

Lampiran 7 Instrumen Angket Respon Siswa

**KISI – KISI RESPON ANGKET SISWA**

NO.	ASPEK	KISI-KISI	DESKRIPSI	NO PERTANYAAN
1.	PERHATIAN	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	- Memahami materi - Aktif pembelajaran	1,2
		Meningkatkan rasa ingin tahu siswa	- Senang belajar	4
		Merangsang rasa ingin tahu siswa	- Mengetahui dengan belajar	3
2.	Relevan	Dapat membuat siswa belajar mandiri	- Belajar dengan buku panduan	5
		Pengalaman belajar dengan menggunakan keterampilan yang ada	- Buku panduan membantu pengalaman siswa - Semangat belajar dengan buku panduan	6,7
3.	Kepuasan	Meningkatkan motivasi belajar siswa	- Media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot yang menarik	8
4.	Kepuasan	Ketertarikan siswa belajar dengan pembelajaran berbasis Whatsapp Bot	- Mudah menyelesaikan tugas - Tampilan gambar menarik	9,10

Lampiran 8 Hasil Instrumen Angket Respon Siswa

B. Biodata Diri

Nama : Arya  
 Kelas : II  
 Nomor Absen : 523

C. Pertanyaan

1. Apakah kamu mudah dalam memahami materi keragaman budaya menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot ?
2. Apakah belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot kamu semakin mengerti mengenai materi keragaman budaya?
3. Apakah kamu senang belajar materi keragaman budaya menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot?
4. Apakah setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot. dapat membantu memahami materi keragaman budaya?
5. Apakah ketika pembelajaran sedang berlangsung kamu aktif dalam bertanya?
6. Apakah kamu semangat dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot ?
7. Apakah ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot tampilannya membuat kamu merasa bosan?
8. Apakah kamu tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot?
9. Apakah kamu dapat dengan mudah menyelesaikan tugas pada materi keragaman budaya?
10. Apakah kamu suka dengan pembelajaran dengan bentuk media pembelajaran berbasis Whatsapp Bot?

Setuju	Tidak Setuju
✓	
✓	
✓	
✓	
✓	
✓	
	✓
✓	
✓	
✓	

*Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan*

