

**PENGEMBANGAN MEDIA *CULTURAL PICTURE CARD* MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI THORIQTOTUSSA'ADAH MALANG**

SKRIPSI

OLEH

MUHAMMAD FATHKUR ROHMAN AL-FALAKH

NIM. 200103110112



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

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA *CULTURAL PICTURE CARD* MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI THORIQTUSSA'ADAH MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Menyusun tugas
akhir skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

OLEH

MUHAMMAD FATHKUR ROHMAN AL-FALAKH

NIM. 200103110112



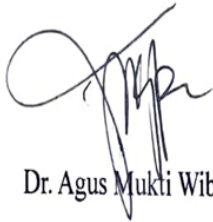
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Cultural Picture Card Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa Kelas Iv Mi Thoriqotussa’adah*” oleh **Muhammad Fathkur Rohman Al Falakh** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 1 Juli 2024.

Pembimbing,



Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 197807072008011021

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *CULTURAL PICTURE CARD* MATERI KERAGAMAN
BUDAYA UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI
THORIQOTUSSA'ADAH MALANG
SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Fatkhur Rohman Al-Falakh (200103110112)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2024 dan dinyatakan

LULUS

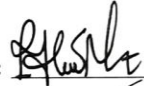
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji

Tanda Tangan

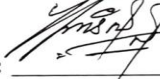
Ketua Sidang

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 1975055312003122003

: 

Anggota Penguji

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058

: 

Sekretaris

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

: 

Pembimbing

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

: 



Mengesahkan,
Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 20 Juni 2024

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Fathkur Rohman Al Falakh
Lamp. : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat,dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Muhammad Fathkur Rohman Al Falkh
NIM : 200103110112
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Cultural Picture Card* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Thoriqotussa'adah Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 14 Juni 2024



Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fathkur Rohman Al Falakh
NIM : 200103110112
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Cultural Picture Card* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Thoriqotussa'adah Malang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 14 Juni 2024
Hormat saya,



Muhammad Fathkur R.A
NIM.200103110003

LEMBAR MOTTO

Jagalah tingkah lakumu dan berbaktilah kepada orang tuamu

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil'Alamin

Puji Syukur atas nikmat Allah subhanahu wa ta'ala, Tuhan semesta alam yang telah memberikan Rahmat, petunjuk, kelancaran, Kesehatan, dan kemudahan dalam proses saya menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shallahu Alahi Wasallam serta keluarga dan sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada;

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan, dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi. Semoga skripsi ini dapat membayar sedikit lelahnya perjuangan mereka.
2. Terimakasih kepada Dr. Agus Mukti Wibowo, M.pd selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir penelitian dengan sabar dan ikhlas, sehingga skripsi dapat selesai dengan baik.
3. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang membantu dan berjuang Bersama selama 4 tahun ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi Kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja peserta didik berbasis model pembelajaran search, solve, create, and share (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi”. Sholawat serta salam peneliti haturkan kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi wassallam yang telah menuntun umat manusia dari zaman jahilliyah menuju zama yang penuh ilmu pengetahuan.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi peneliti bisa merampungkan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa hasil yang baik tak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta kelapangan dada untuk membimbing dan memberikan masukan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Wiku Aji Sugiri M.Pd, Galih Puji Mulyoto, yang telah berkenan memvalidasi produk yang peneliti kembangkan.
7. Kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV di MI Thoriqotussa'adah yang bersedia membantu serta menjadi subjek penelitian ini.
8. Kepada ayahanda Fatkhuroji dan ibunda Sholikah selaku kedua orang tua penulis, yang sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis, mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku

perkuliahan, tapi kasih sayang, semangat, motivasi serta doa yang diberikan, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terimakasih banyak.

9. Kepada kedua saudara penulis, Yuhan Nafiqoh selaku kakak tercantik yang membantu semuanya dan Aghisa Fitra Haqiqi selaku adik yang baik. Terimakasih sudah menjadi alasan penulis untuk semangat mencapai mimpi sehingga bisa menjadi contoh dalam keluarga.
10. Kepada seluruh teman teman PGMI Angkatan 2020 yang saling mendukung dan bekerja sama dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan laporan tugas akhir ini.
12. Kepada Rani Budi Rahayu yang baik dan terpercaya serta membuat peneliti terkesima pada saat melihatnya dalam membantu menyelesaikan skripsi.
13. *Last but not least*, kepada diri sendiri, Muhammad Fathkur Rohman Al Falakh terima kasih banyak telah berjuang sejauh ini dan memilih untuk tidak menyerah dalam kondisi apapun, penulis bangga pada diri sendiri bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan penuh lika-liku kehidupan yang dijalani.

Akhir kata penulis menyadari penulisan skripsi ini belum sempurna sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan penulis sendiri.

Malang, 14 Juni 2024

Penulis,

Muhammad Fathkur Rohman A

NIM.200103110112

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ‘
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = a

Vokal (i) panjang = I

Vokal (u) panjang = u

C. Vokal Diftong

Aw = أو

Ay = أي

U = أو

i = إي

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
ملخص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Orisinalitas Pengembangan.....	9
H. Definisi Istilah.....	11
I. Sistematikan Penulisan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13

1. Media Pembelajaran.....	13
2. Media <i>Cultural Picture Card</i>	16
B. Materi Keragaman Budaya di Indonesia.....	18
C. Sikap Toleransi.....	20
D. Perspektif Teori Dalam Islam.....	22
E. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Model Pengembangan.....	26
C. Prosedur Pengembangan	28
D. Uji Coba Produk.....	31
E. Jenis data	32
F. Instrumen pengumpulan data	32
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	37
A. Hasil Produk dan Pengembangan.....	37
B. Hasil Kevalidan Media dan Respon Siswa	41
C. Hasil Data Uji Coba	43
BAB V PEMBAHASAN	48
A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan	48
B. Pembahasan Respon Siswa	52
C. Pembahasan Efektivitas Media Pembelajaran <i>Cultural Picture Card</i>	53
BAB VI PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Storyboard Pembuatan Cutural Picture Card	29
Tabel 3.2 Kriteria Tabel Kelayakan Media	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Desain Eksperimen.....	35
Gambar 4.1 Bentuk Media Cultural Picture Card.....	38
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Media.....	39
Gambar 4.3 Pertanyaan Pada Media	39
Gambar 4.4 Lembar Jawaban.....	40
Gambar 4.5 Profil Pengembang	40
Gambar 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	45
Gambar 4.7 Hasil Uji Homogenitas	46
Gambar 4.8 Hasil Uji Independent Sample t-test.....	47

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	23
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	62
Lampiran 2 Lembar Instrument Validasi Media dan Materi	63
Lampiran 3 Lembar Angket Respon Siswa.....	65
Lampiran 4 Lembar Pre-test dan Post-test.....	66
Lampiran 5 Hasil Uji-t	68
Lampiran 6 Soal Pretest dan Posttest.....	69

ABSTRAK

Al Falakh, Muhammad Fathkur Rohman. 2024. *Pengembangan Media Cultural Picture Card Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa Kelas IV MI Thoriqotussa'adah*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Agus Mukti Wibowo, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, respon siswa dan efektivitas media pembelajaran *Cultural Picture Card* dalam mengajar materi keragaman budaya kepada siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah. Menurut hasil observasi, guru membutuhkan media pembelajaran dalam pelajaran IPS kelas IV MI Thoriqotussa'adah. Media pembelajaran adalah pembelajaran alat yang digunakan sebagai proses belajar mengajar dalam memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yang disampaikan lebih jelas agar tercapainya pembelajaran yang efisien dan efektif

Pengembangan media *Cultural picture Card* menggunakan pendekatan penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall menggunakan subyek penelitian 24 siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah. Sumber data yang di peroleh peneliti melalui observasi, wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas. Instrumen pengumpulan data menggunakan validasi ahli materi, media, respon siswa, pretest dan posttest data dianalisis menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Cultural Picture Card* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya, serta mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pada hasil validasi yang diperoleh dari para ahli media dan ahli materi sebesar 78% dan 86% dan hasil dari uji coba di lapangan 98%. Hasil belajar siswa juga menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bisa dilihat dari rata-rata post test kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan skor 80% > 64%, maka media *Cultural Picture Card* dikatakan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan; *Cultural Picture Card*; Keragaman Budaya

ABSTRACT

Al Falakh, Muhammad Fathkur Rohman. 2024. *Development of Cultural Picture Card Media for Diversity Materials to Improve the Tolerance Attitude of Grade IV Students of MI Thoriqotussa'adah*. Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Negri Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor, Dr. Agus Mukti Wibowo, M. Pd.

This study aims to determine the validity, student response and effectiveness of *the Cultural Picture Card learning media* in teaching cultural diversity materials to grade IV students of MI Thoriqotussa'adah. According to the observation results, teachers need learning media in social studies lessons in grade IV MI Thoriqotussa'adah. Learning media is a learning tool used as a teaching and learning process to make it easier for teachers to convey the message conveyed more clearly in order to achieve efficient and effective learning

The development of *the Cultural Picture Card* media uses the RnD (*Research and Development*) *research approach* with the Borg and Gall development model using the research subjects of 24 students of grade IV MI Thoriqotussa'adah. The data sources obtained by the researcher were through observations, interviews with school principals and classroom teachers. The data collection instrument using the validation of material experts, media, student responses, pretest and posttest data was analyzed using qualitative and quantitative.

The results of the study show that *the Cultural Picture Card* is effective in increasing students' understanding of cultural diversity, as well as supporting fun and interactive learning experiences. The validation results obtained from media experts and material experts were 78% and 86% and the results of field trials were 98%. The students' learning outcomes also showed differences between the experimental class and the control class. This can be seen from the average post test of the experimental class and the control class with a score of 80% > 64%, so *the Cultural Picture Card media* is said to have a great influence on student learning outcomes.

Keywords: Development; *Cultural Picture Card*; Cultural Diversity

ملخص

تطوير وسائط البطاقات المصورة ٢٠٢٤ الفلاخ، محمد فتح الرحمن، محمد فتح الرحمن. الثقافية حول مواد التنوع لزيادة موقف التسامح لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في مدرسة ثانوية ميامي ثوريكوتوسادا. أطروحة، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف، د. أغوس موكتي ويوو دكتوراه في الطب

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى صلاحية واستجابة الطلاب وفعالية وسائط تعلم بطاقة الصورة الثقافية في تدريس مادة التنوع الثقافي لطلاب الصف الرابع المتوسط في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية في مالانج. ووفقاً لنتائج الملاحظات، يحتاج المعلمون إلى ثوريكوتوسادا. مدرسة الإبتدائية وسائط التعلم في مادة الدراسات الاجتماعية للصف الرابع إن وسائط التعلم هي أداة تعليمية تستخدم كعملية تعليمية وتعلمية في تسهيل عملية نقل الرسائل التي يتم نقلها بشكل أوضح من أجل تحقيق التعلم الفعال والكفاء مع نموذج تطوير يستخدم في تطوير وسائط بطاقة الصورة الثقافية منهج البحث والتطوير من طلاب الصف الرابع من معهد مي بورغ وجال باستخدام موضوعات البحث ٢٤ ثوريكوتوسادا. مصادر البيانات التي حصل عليها الباحثون من خلال الملاحظة والمقابلات مع مديري المدارس ومعلمي الصفوف. أدوات جمع البيانات باستخدام التحقق من صحة خبراء المواد، والوسائط، واستجابات الطلاب، وبيانات الاختبار القبلي والبعدي التي تم تحليلها باستخدام الكيفية والكمية. أظهرت النتائج أن بطاقات الصور الثقافية فعالة في زيادة فهم الطلاب للتنوع الثقافي، فضلاً عن دعم تجربة تعليمية ممتعة وتفاعلية. وكانت نتائج التحقق من صحة النتائج التي تم الحصول عليها من خبراء الإعلام وخبراء المواد ٧٨% و ٨٦% ونتائج التجربة الميدانية ٩٨%. كما أظهرت نتائج تعلم الطلاب أيضاً اختلافات بين الصفوف التجريبية والصفوف الضابطة. يمكن ملاحظة ذلك من خلال متوسط الاختبار اللاحق للصف التجريبي والصف الضابطة بمتوسط درجات ٨٠% < ٦٤%، لذا يمكن القول بأن وسائط بطاقة الصورة الثقافية مؤثرة جداً على نواتج تعلم الطلاب. الكلمات المفتاحية: بطاقة الصورة الثقافية؛ التنوع الثقافي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sikap saling menghargai merupakan perilaku yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Menghargai adalah perilaku setiap manusia yang saling menghormati dan menghargai dengan adanya perbedaan sehingga mampu memberikan hasil yang baik antar manusia dan lingkungannya (Susanto & Kumala, 2019). Rendahnya sikap toleransi dapat kita lihat dari fakta di lapangan saat ini minat siswa dalam mengenal keragaman budaya Indonesia sudah menurun, dibuktikan dengan banyaknya siswa bahkan anak muda pada zaman sekarang lebih menaruh minat pada budaya luar seperti idol *k-pop* dan tarian budaya luar (Irmania et al., 2021). Hal ini dapat dijadikan pembelajaran dalam pendidikan tentang pentingnya sikap toleransi di Indonesia pada keberagaman budaya.

Kesadaran akan sikap toleransi sangat penting dikarenakan Indonesia merupakan negara dengan multikultural terbesar di dunia. Menurut Ki Hajar Dewantara budaya merupakan perjuangan yang didapatkan oleh masyarakat dalam proses kehidupan dengan menghadapi berbagai kesulitan, rintangan, sehingga tercapainya kemakmuran, keselamatan dan kebahagiaan didalam hidupnya. Secara bahasa kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang merujuk pada cara pikir manusia (Fitri Lintang dkk., 2022). Keragaman budaya sangat dibutuhkan dalam pendidikan hal ini dikarenakan pentingnya dalam menjaga nilai-nilai budaya sehingga dapat menimbulkan sikap toleransi antar masyarakat. Fungsi kebudayaan dalam pendidikan kebudayaan

nasioanal adalah kemampuan mengembangkan dan mencetak watak menjadi bangsa yang bermartabat bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Alzana et al., 2021.).

Menurunnya ketertarikan siswa terhadap budaya Indonesia tentunya dapat berpengaruh dengan pengetahuan siswa terhadap budaya Indonesia yang beragam. Pentingnya pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang keberagaman budaya sehingga siswa mampu dalam mengembangkan kekuatan budaya terutama kepada siswa, pengajaran itu harus dibuktikan dengan tindakan, sikap, serta respek satu sama lain sehingga tercapainya sikap yang toleran (Nastiti,2020.). Mengenal keragaman budaya Indonesia dapat dilakukan dengan pendidikan multikultural yang merupakan kegiatan belajar untuk meningkatkan kepribadian di dalam sekolah maupun di luar sekolah, yang mempelajari ilmu mengenai ras, suku, sosial, agama untuk tercapainya individu yang cerdas sebagai pegangan untuk menghadapi masalah-masalah dalam keragaman budaya (Amin, 2018.). Pada proses pembelajaran dibutuhkan alat pendukung untuk tercapainya capaian pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menambah pengetahuan siswa, masalah tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran, dimana media tersebut sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bahan ajar sebagai alat bagi guru untuk memberikan pembelajaran dengan tepat pada siswa, bermacam media dengan hal ini guru dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018). Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang

direncanakan oleh guru berupa alat bantu dalam kegiatan pembelajaran (Karo-Karo & Rohani, 2018). Media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan motivasi siswa, dan dapat memudahkan guru dalam proses penyampaian materi yang diajarkan. Hal itu, juga dapat memudahkan siswa untuk mengerti dan mudah memahami apa yang dijelaskan oleh pengejar. Penggunaan media harus dipahami pada kebutuhan peserta didik agar tepat Sasarannya (Melinda, 2020). Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu modern dan konvensional. media modern adalah media yang digunakan dengan menggunakan media elektronik, sedangkan media konvensional adalah media dengan menggunakan bahan yang bersentuhan langsung dengan siswa dan dapat dirasakan (Ridaluri, 2021). Salah satunya adalah media kartu bergambar yang didalamnya terdapat gambar, teks, dan simbol agar lebih mudah mengingat sesuatu yang berkaitan dengan materi tersebut (Gading et al., 2019).

Proses pembelajaran memerlukan atau melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nafiati, 2021). Proses kognitif dalam pembelajaran kemampuan untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran salah satunya pada muatan IPS pada materi Keragaman Budaya di Indonesia pada aspek sosial budaya (Aniswita & Neviyarni, 2020). Pada dasarnya pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja tetapi juga meliputi aspek afektif. Tercapainya capaian pembelajaran memerlukan aspek kognitif sehingga siswa paham materi keragaman budaya, tercapainya pemahaman tersebut siswa dapat mengaplikasikan perilaku yang baik. Afektif meliputi rasa, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap (Nafiati, 2021).

Aspek afektif merupakan kesiapan dalam proses terbentuknya seseorang dalam menerima, mengolah, suatu objek tertentu sehingga ada penilaian terhadap objek itu, berguna maupun tidak berguna bagi dirinya (Tamjidnoor, 2017). Salah satunya ranah afektif adalah sikap bagaimana siswa dapat berperilaku baik saling menghormati, toleransi, pada setiap keragaman budaya. Afektif yang baik dapat terlihat dari capaian pembelajaran, siswa mampu bersikap dewasa, yang terlihat dari perilaku keseharian siswa (Nafiati, 2021). Pada proses pembelajaran dibutuhkan alat pendukung untuk tercapai capaian pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menumbuhkan wawasan siswa menggunakan media pembelajaran.

Observasi awal yang dilakukan di MI Thoriqotussa'adah, ada beberapa masalah yang berhubungan dengan pembelajaran di kelas. Masalah yang ada pada pembelajaran dalam kelas adalah siswa tidak interaktif pada saat pembelajaran. Masalah tersebut disebabkan guru belum menggunakan media yang menarik dan mendukung semangat siswa. Masalah yang kedua yaitu, guru hanya berpatok pada buku saja tanpa menggunakan media interaktif dan terkesan monoton. Untuk itu siswa di MI Thoriqotussa'adah membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang kemampuan berpikir siswa. Masalah yang didapat oleh peneliti, peneliti akan menggunakan media *Cultural Picture Card* untuk menunjang pembelajaran siswa untuk materi keragaman budaya. Media kartu bergamabar atau *Cultural Picture Card* adalah media kartu yang telah dirubah sedemikian rupa yang terdiri dari dua sisi, sisi tersebut berupa gambar yang dimana gambar tersebut sesuai dengan kata adapun sisi lainnya berupa tulisan kata.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Abdul Chalim Sholeh (2022) yang berjudul pengembangan media *flashcard* berbasis *QR-CODE* pada materi energi dan pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Cemorokandang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chalim (2022) menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi energi dan pengaruhnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Chalim (2022) terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu *flashcard* berbasis *QR-CODE*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Cultural Picture Card* selain itu terdapat perbedaan dalam materi yang digunakan.

Selanjutnya, Cynthia Safitri (2023) penelitian tentang pengembangan media kartu kuartet ber-*barcode* dengan model pembelajaran *mind mapping* kelas IV pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) upt sekolah yang dilakukan di SDN 39 Gresik. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu kuartet ber-*barcode* sangat menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Cynthia Safitri dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media *mind mapping* yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuril Lailatul Izza (2018) Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang. Menunjukkan hasil penelitian dengan menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran dapat menjadi lebih meningkat. Yang ditunjukkan dengan hasil penggunaan uji coba lapangan dengan hasil 98%.

Dari hasil penelitian relevan yang diperoleh penelitian ini akan mengemukakan pengembangan media pembelajaran *cultural picture card* di MI Thoriqotussa'adah tanpa menggunakan teknologi modern seperti handphone, proyektor atau *QR-CODE*. Media *cultural picture card* dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan mengubah situasi pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran ini untuk menunjang keberhasilan proses belajar dalam kelas dan meningkatkan siswa untuk mempunyai sikap yang baik. Media *Cultural Picture Card* merupakan desain kartu media yang memiliki dua sisi yang menjelaskan mengenai adat dalam suatu daerah yang akan digunakan dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibahas dapat dirumuskan tiga rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *cultural picture card* materi keragaman budaya pada siswa kelas IV di MI thoriqotussa'adah?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media *cultural picture card*?
3. Bagaimana efektivitas media *cultural picture card* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV di MI Thoriqotussa'adah?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media *cultural picture card* materi keragaman budaya pada siswa kelas IV di MI thoriqotussa'adah.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media *cultural picture card*.

3. Mengetahui efektivitas media media *cultural picture card* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV di MI Thoriqotussa'adah.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami keragaman budaya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan perilaku toleransi siswa. Selain itu, pengembangan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam proses belajar pada materi keragaman budaya dan menjadikan siswa lebih interaktif di dalam kelas dengan menggunakan media *cultural picture card*.
- b. Bagi guru, memudahkan guru dalam mengajarkan materi keragaman budaya dengan menggunakan media belajar *cultural picture card* pada siswa dan mewujudkan suasana belajar yang menarik dan kondusif.
- c. Bagi sekolah, pengembangan media *cultural picture card* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal pengembangan proses pembelajaran yang lebih interaktif, kondusif, dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran ini di MI Thoriqotussa'adah, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

- d. Bagi peneliti, penelitian dapat menambah wawasan baru, serta dapat memberikan wawasan untuk pembaca dan peneliti selanjutnya yang membahas tentang pengembangan media belajar keragaman budaya.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Media *cultural picture card* didesain semenarik mungkin sehingga layak untuk diujicobakan.
2. Memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *cultural picture card*.
3. Adanya media *cultural picture card* dapat menimbulkan sikap toleransi siswa dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap keragaman budaya Indonesia.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Terdapat materi keragaman budaya yang dikembangkan pada media pembelajaran *cultural picture card* kelas IV MI Thoriqotussa'adah.
2. Materi yang akan disajikan dalam *cultural picture card* berupa rumah adat, senjata, tarian adat, pakaian adat dan sikap toleransi antar budaya.
3. Produk di desain menggunakan aplikasi Canva dan dicetak menggunakan kertas stiker dengan laminasi glossy dengan ukuran 25x30.
4. Pemilihan warna yang digunakan dalam *cultural picture card* dipilih warna yang terang untuk menarik semangat dan minat belajar siswa, font yang digunakan dalam media *cultural picture card* adalah DG Bebo, Sensei dan *gran cru s*.

5. Desain media *cultural picture card* akan terdapat beberapa pasang kartu yang membahas mulai dari rumah adat, senjata, tarian adat, dan pakaian adat. Pada bagian depan berupa gambar rumah adat disertai pengertian dan dikartu yang terdapat gambar sikap toleransi antar agama dan budaya dibagian belakang terdapat soal terkait dengan materi tersebut.

G. Orisinalitas Pengembangan

Penelitian pengembangan media ini mengkaji beberapa penelitian relevan diantaranya:

1. Abdul Chalim Sholeh, (2022) dengan judul Pengembangan media *flashcard* berbasis *QR-CODE* pada materi energi dan pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI cemorokandang. Hasil dari penelitian Abdul Chali ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan diuji cobakan pada 29 siswa MI Cemorokandang sebanyak 76% siswa yang mencapai KKM.
2. Cynthia Safitri, (2023) yang berjudul pengembangan media kartu kuartet ber-*BARCODE* dengan model pembelajaran *mind mapping* kelas IV pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) UPT sekolah dasar negeri (SDN) 39 gresik. Dari hasil pengembangan media tersebut rata-rata respon guru 92,5% dan siswa 85,3%. Nilai rata-rata keduanya 88,9%.
3. Nuril Lailatul Izza, (2018) dengan judul Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang. Pengembangan ini bertujuan: (1) menjelaskan desain media pembelajaran kartu kuartet, (2) menjelaskan

kemenarikan media kartu kuartet, (3) menjelaskan keefektifan pembelajaran kartu kuartet dalam materi keragaman budaya.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, judul, dan Tahun Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Abdul Chalim Sholeh, Pengembangan Media Flashcard berbasis <i>QR-CODE</i> pada materi energi dan pengaruhnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI cemorokandang, (Skripsi), UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> 2. Model Pengembangan model Borg and Gall. 3. sama-sama dilakukan pada jenjang MI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Chalim Sholeh pada mata pelajaran IPA 2. Penelitian ini dilakukan pada kelas III 	Pengembangan produk <i>cultural picture card</i> ini untuk memberikan media pembelajaran terbaru pada materi keragaman budaya dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall di MI Thoriqotussa'adah
2.	Cynthia Safitri yang berjudul pengembangan media kartu kuartet ber- <i>BARCODE</i> dengan model pembelajaran <i>mind mapping</i> kelas IV pada pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) UPT sekolah dasar negeri (SDN) 39 gresik, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini sama-sama menggunakan kartu 2. Penelitian yang dilakukan oleh Cynthia Safitri menggunakan muatan IPAS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian yang digunakan menggunakan model ADDIE 2. Penelitian yang dilakukan oleh Cynthia Safitri menggunakan <i>BARCODE</i> sedangkan penelitian ini tidak menggunakan <i>BARCODE</i> 	
3.	Nuril Lailatul Izza, dengan judul Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi keragaman budaya di indonesia kelas IV MINU Raudlatul Falah Talok Malang (2018)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama memakai kartu 2. Materi keragaman budaya 3. Model Pengembangan model Brog and Gall 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan yang dilakukan oleh peneliti Nuril Lailatul Izza 	

Tabel wacana orisinalitas penelitian menunjukkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian terdahulu yang terletak di topik penelitian, metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian serta akibat penelitian. Persamaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu artinya melakukan pengembangan produk yang berupa *Cultural Picture Card* sebagai media pembelajaran. Dari orisinalitas penelitian media *cultural picture card* terdapat keunggulan pada media tersebut yakni kemudahan dalam pembuatan, fleksibilitas dalam penggunaan, biaya yang lebih murah. Hal ini sebagai perbandingan dari orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan saat ini.

H. Definisi Istilah

Guna meminimalisir perbedaan persepsi istilah peneliti memaparkan istilah:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru dengan harapan siswa lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru.
2. Pengembangan adalah proses merencanakan sesuatu sehingga menghasilkan produk dengan wujud fisik tertentu, meliputi kriteria desain, perumusan masalah, strategi atau metode pembelajaran, dan hasil produk tersebut.
3. *Cultural picture card* merupakan media yang digunakan guru untuk membantu pembelajaran siswa didalamnya terdapat gambar dan keterangan.

4. Keragaman budaya merupakan materi yang ada pada muatan pembelajaran IPS didalamnya terdapat berbagai macam suku budaya, pakaian tradisional, senjata tradisional, dll.

I. Sistematikan Penulisan

Secara sistematis membahas penelitian sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

Bab II: Kajian Teori

Menguraikan tentang landasan teori yang berkaitan dengan topik peneliti, perspektif teori dalam islam, dan kerangka berpikir.

Bab III: Metode Penelitian dan Pengembangan

Membahas jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pengembangan

Membahas data dan hasil penelitian melalui proses pengembangan, penyajian dan analisis uji produk, dan revisi produk.

Bab V: Pembahasan

Menyajikan hasil berdasarkan teori yang relevan dengan menyesuaikan rumusan masalah atau tujuan penelitian

Bab VI: Penutup

Menyajikan simpulan terhadap hasil dari rumusan masalah atau tujuan penelitian dan saran sesuai dengan hasil penelitian

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk membantu guru dalam proses pembelajaran bertujuan untuk tercapainya capaian pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran alat yang digunakan sebagai proses belajar mengajar dalam memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yang disampaikan lebih jelas agar tercapainya pembelajaran yang efisien dan efektif (Nurrita, 2018). Media pembelajaran diinginkan dapat menjadikan pembelajaran mudah dipahami oleh siswa lebih maksimal dan tepat tujuan (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran ini adalah bentuk kreatifitas guru untuk memudahkan pembelajaran dengan pembuatan media yang ditekankan pada satu pokok materi.

Hal ini, dapat kita lihat dari sumber para ahli diatas bahwa media pembelajaran merupakan perangkat atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, meningkatkan semangat belajar, meningkatkan hasil belajar dan memberikan manfaat bagi perkembangan daya ingat siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. (Karo-Karo & Rohani, 2018):

- 1) Media pembelajaran dapat membantu mengarahkan perhatian anak dalam proses pembelajaran dalam hal berinteraksi sesama siswa sehingga menimbulkan semangat belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat membuat pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa di sekitar mereka.

Nasution, 2013 berpendapat manfaat media pembelajaran (Nurrita, 2018):

- 1) Media pembelajaran membantu siswa dalam berperan aktif sehingga menimbulkan motivasi dan minat belajar.
- 2) Metode pembelajaran bermacam-macam, tidak berpatok pada ceramah saja.
- 3) Siswa lebih interaktif di dalam kelas.

c. Merancang Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran harus direncanakan dengan matang sehingga media tersebut menjadi media yang menarik dan efisien untuk tercapainya proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran harus direncanakan dan dirancang sesederhana mungkin dan jelas agar dapat dimengerti oleh siswa.

- 1) Media pembelajaran dibuat dalam materi yang diajarkan atau dalam satu pokok materi saja.
- 2) Media pembelajaran seharusnya dirancang tidak terlalu susah agar siswa mudah dipahami.
- 3) Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat dan sederhana tetapi tidak menutupi kegunaan media itu sendiri.
- 4) Media pembelajaran dibuat dengan berbagai macam bentuk, gambar, dan warna yang menarik dengan menggunakan bahan yang murah, mudah didapat dan tidak menyusahkan guru dalam membuat media pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa kriteria sebelum pemilihan media pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran menurut (Chotib, 2018) ada empat faktor kesamaan pada tujuan pembelajaran. Antara lain:

- 1) Ketersediaan sumber setempat, dibuat atau dibeli sendiri
- 2) Dengan menggunakan bahan media pembelajaran yang murah atau dengan memproduksinya sendiri, tenaga dan fasilitasnya
- 3) Faktor dalam ketahanan dalam jangka panjang dan kepraktisan media pembelajaran

e. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan secara luas bermakna sebagai perubahan, pertumbuhan, secara pelan dan perubahan secara bertahap.

Pengembangan merupakan proses menerjemahkan bentuk dari desain ke bentuk secara fisik produk tertentu (*Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Adobe Premiere Pro....*, 2021). Pengembangan media pembelajaran berkualitas dijelaskan apabila mencakup indikator sebagai berikut (Zulkarnain & Jatmikowati, 2018):

1) Valid

Para ahli sebagai validator yang berkemampuan dalam bidangnya untuk menilai dan memberi saran pada lembar kerja siswa untuk memperbaiki lembar kerja siswa yang telah ditata. Penilaian ini mencakup tiga bagian yaitu: a) Aspek Format, b) Aspek Isi, dan c) Aspek Bahasa.

2) Kepraktisan

Media pembelajaran diartikan sebagai media yang simple jika mencakup: a) Validator mengatakan media pembelajaran tanpa revisi atau sedikit revisi, b) Siswa menunjukkan tanggapan positif, yang diperlihatkan dengan hasil angket yang dibagikan.

3) Efektif

Efektifnya media pembelajara dikatakan efektif mencakup: a) Hasil belajar siswa yang memenuhi kriteria dengan skor 80% dari semua bentuk uji coba tuntas. b) Respon positif yang diberikan siswa dalam bentuk angket yang dibagikan.

2. Media Cultural Picture Card

a. Definisi

Media pembelajaran *cultura picture card* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk tujuan tercapainya capaian pembelajaran siswa. Media pembelajaran *cultural picture card* adalah kartu didalamnya termuat sebuah gambar, teks, atau tanda simbol, hal ini dapat meningkatkan siswa dalam mengingat materi yang diajarkan yang bersangkutan dengan gambar tersebut (Pujiarini et al., n.d.). Dapat diperjelas bahwa media pembelajaran *cultura picture card* merupakan media dengan bentuk persegi empat yang terbuat dari keras karton atau kertas stiker yang tebal mudah disusun dan mudah digunakan dengan ukuran yang bervariasi (Hotimah, n.d.).

Pendapat para ahli diatas menyatakan bahwa media pembelajaran *Cultura Picture Card*, berupa kartu dengan gambar, teks, atau tanda simbol, efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa. Kelebihannya terletak pada kemampuannya menumbuhkan daya ingat siswa pada materi yang diajarkan, dan kemudahan penggunaan serta penyusunannya. Dengan bentuk persegi empat yang terbuat dari karton atau kertas stiker, media ini dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran siswa dengan ukuran yang bervariasi

b. Kelebihan dan kekurangan

Adapun kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran *cultural picture card* menurut Susilana dan Riyana yang dikutip (Jannah & Hasmawati, 2017):

- 1) Media kartu tersebut mudah dibawa dikarenakan ukurannya yang kecil sehingga mudah dimasukkan kedalam tas maupun saku dapat digunakan dimana saja.
- 2) Media kartu tersebut dapat dibuat dengan praktis dan pemakainya mudah tidak memerlukan listrik ataupun media elektronik lainnya sehingga media ini sangat praktis dipakai.
- 3) Media kartu ini mudah dimengerti dan mudah diingat dalam kartu tersebut terdapat gambar yang sama dengan materi yang diajarkan, pesan pendek yang disampaikan dalam proses pembelajaran.
- 4) Media kartu tersebut dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang interaktif.

Adapun kekurangan yang terdapat pada media cultural picture card ini adalah dalam menggunakannya hanya terkesan dalam indera pengelihatan dan pada penggunaanya sangat terbatas untuk kelompok besar dan gambar yang terdapat pada media kartu tersebut sangat rumit.

B. Materi Keragaman Budaya di Indonesia

Keragaman budaya merupakan wujud sosial dan religi. Keberagaman ini menjadi pedoman oleh mesyarakat sebagai alat untuk tercapainya perdamaian terhadap perbedaan yang didalamnya termuat ilmu tentang kepercayaan, adat istiadat, kesenian untuk generasi yang akan datang (Antara, 2018). Keragaman budaya adalah hasil dari interaksi alami antara berbagai budaya yang bertemu dan berintraksi suatu sekelompok atau individu pada latar belakang sosial,

keluarga, agama, etnis, budaya yang saling berkesinambungan dilingkungan tersebut (Akhmadi, 2019). Dapat disimpulkan bahwa keragaman budaya adalah ekspresi dari dimensi sosial dan religi. Masyarakat menganggap keberagaman ini sebagai panduan untuk mencapai perdamaian melalui pemahaman terhadap perbedaan, menyimpan pengetahuan tentang kepercayaan, adat istiadat, dan kesenian untuk generasi berikutnya. Keragaman budaya juga dianggap sebagai fenomena alami yang terjadi akibat interaksi antarberbagai budaya, kelompok, atau individu dengan latar belakang sosial, keluarga, agama, etnis, dan budaya yang saling terhubung dalam lingkungan tersebut. Salah satu yang ada pada materi keragaman budaya kelas IV yaitu adat istiadat yang ada di Indonesia antara lain:

1. Keragaman rumah adat

Indonesia mempunyai beragam suku dan budaya salah satu adalah rumah adat. Pada materi kelas IV rumah adat pada tiap daerah memiliki makna yang berbeda. Contohnya rumah adat yang ada pada materi keragaman budaya tersebut:

- a. Rumah Adat Betawi
- b. Rumah Adat Jambi
- c. Rumah Adat Kalimantan Barat
- d. Rumah Adat Sulawesi Utara.

2. Keragaman pakaian adat

Bangsa Indonesia mempunyai kekayaan budaya salah satunya adalah pakaian adat. Keragaman ini dapat kita lihat dari penduduk diberbagai

daerah pada saat menggunakannya dalam acara adat tertentu. Contohnya pakaian adat yang ada dimateri keragaman budaya:

- a. Pakaian Adat Kalimantan Utara
- b. Pakaian Papua
- c. Pakaian Sumatra Barat
- d. Pakaian Jawa Tengah

C. Sikap Toleransi

1. Definisi Sikap Toleransi

Toleransi merupakan sikap yang harus dimiliki setiap individu dengan adanya sikap toleransi tersebut memiliki dampak positif yang bertujuan sebagai ladang perdamaian kepada satu sama lain dengan menghargai setiap perbedaan antar kelompok lain dengan kelompok itu sendiri (Nastiti, n.d.). Toleransi adalah sikap kelapangan dada dan kesabaran kepada semua manusia dalam membiarkan orang menyampaikan pendapat, perbedaan keyakinan, berbeda suku, dan berekspresi (Susanto & Kumala, 2019). Toleransi adalah hal penting yang harus diterapkan dalam pendidikan sehingga siswa dapat menghargai sesama manusia antar agama, sosial, dan budaya. Adapun macam-macam sikap toleransi yang harus dimiliki siswa sebagai bentuk teladan terhadap bineka tunggal ika. Dari pendapat diatas toleransi merupakan langkah awal dalam memberikan penghormatan kepada masyarakat indonesia yang berbeda-beda dengan memberikan kelapangan dada sehingga dapat memberikan dampak yang baik bagi siswa atau penerus bangsa.

2. Macam-macam Sikap Toleransi

a. Toleransi anatar agama

Toleransi antar umat beragama merupakan sistem sosial sebagai dasar untuk menjadi manusia yang menghotmati perbedaan agama dan keragaman (Fitriani, 2020). Toleransi beragama adalah toleransi yang bersangkutan dengan masalah keyakinan dengan ke-Tuhanan yang dipercayainya. Agama merupakan tiang bagi umat manusia yang dimana setiap indivdu dibebaskan untuk memilih agama yang dianutnya. Toleransi beragama yang baik merupakan tujuan dari tercapainya keharmonisan kepada setiap manusia. Wujud toleransi diterpkan dalam hidup berdampingan, saling menghormati, dan saling menghargai kepercayaan orang lain (Hasan,2016).

Contoh toleransi toleransi beragama terhadap agama lain sebagai barikut:

- 1) Menghormati kepercayaan orang lain
- 2) Membebaskan keyakinana orang lain dalam beragama
- 3) Tidak saling membenci terhadap perbedaan dalam beragama.

b. Toleransi Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang dimana setiap individu pasti membutuhkan bantuan kepada satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Toleransi sosial merupakan sebuah bentuk tindakan yang dilakukan oleh manusia melalui sikap menghargai masalalu, pandangan, dan keyakinan sesama masyarakat dilingkungan sosial (Japar et al., 2019). Adapun contoh dari toleransi sosial:

- 1) Saling tolong-menolong
- 2) Menerima perbedaan pendapat
- 3) Menjaga komunikasi yang baik dengan tetangga maupun teman.

c. Toleransi Budaya

Toleransi berbudaya merupakan sikap dimana perbedaan suku, ras, agama harus saling menghargai. Indonesia merupakan negara multikultural, dengan ini masyarakat Indonesia memiliki berbagai macam suku, ras, dan agama yang berbeda. Perbedaan ini merupakan sebuah keindahan ketika dilandasi dengan sikap toleransi terhadap keragaman yang ada di Indonesia. Kesadaran terhadap toleransi sangat penting terhadap nilai-nilai yang terdapat pada diri individu masing-masing sebagai proses berkembangnya sikap toleransi yang bertujuan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan dari berbagai perbedaan budaya, etnis, ras, maupun agama (Susanto & Kumala, 2019). Adapun contoh toleransi budaya:

- 1) Memperkuat keragaman yang ada di Indonesia
- 2) Menghargai perbedaan budaya
- 3) Menghargai perbedaan adat istiadat
- 4) Mempelajari keragaman yang ada di Indonesia.

D. Perspektif Teori Dalam Islam

Hidup berbangsa dan bernegara, bisa saja ditemui bahwa terdapat banyak perbedaan baik berupa suku, budaya dan banyak hal lainnya. Dalam Alquran dijelaskan dalam ayat 13 Surat Al-Hujarat yang berbunyi:

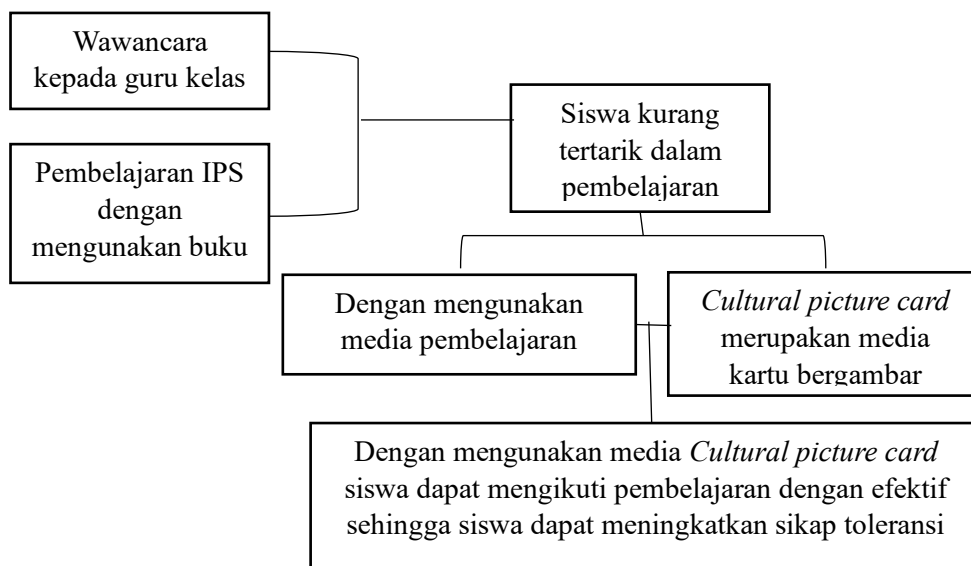
لِتَعَارَفُوا وَقَبَائِلَ شُعُوبًا وَجَعَلْنَاكُمْ وَأَنْتَى ذَكَرٍ مِنْ خَلَقْنَاكُمْ إِنَّا النَّاسُ آيُهَآ يَا
 خَيْرٌ عَلَيْهِمُ اللَّهُ إِنَّ أَنْتَكُمْ اللَّهُ عِنْدَ أَكْرَمَكُمْ إِنَّ

Artinya: “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha teliti”. (Al-Hujarat ayat 13).

Surah ini menjelaskan dalam hidup banyak perbedaan disekitar kita. Perbedaan yang mendasari itu berupa suku, budaya, dan banyak hal lainnya. Keberagaman tersebutlah yang bisa membuat kita untuk saling mengenal satu sama lain. Dalam hal ini siswa harus menemukan solusi jika terdapat permasalahan yang ada disekitar mereka. Ketika mereka menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut mereka harus mempertanggungjawabkan jawaban tersebut. Selain itu, ketika mereka melakukan berpikir kritis mereka juga akan mampu untuk saling menghargai perbedaan yang ada disekitar mereka. Tujuan tersebut akan tercapai jika mereka dapat menghargai perbedaan yang ada disekitar mereka dan saling menghormati satu sama lain.

E. Kerangka Berpikir

Hasil yang didapatkan pada saat observasi dilakukan peneliti didapatkan beberapa masalah yang ditemui. Hal ini akan dipaparkan dalam bagan dibawah ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas yang dibuat oleh peneliti dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan ditemukan permasalahan yakni siswa kurang tertarik pada pembelajaran materi keragaman budaya yang dilakukan pada awal penelitian, sehingga peneliti mengembangkan media *Cultural picture card* dengan harapan siswa mampu mengikuti pembelajaran secara efektif dan memperoleh hasil yang baik.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

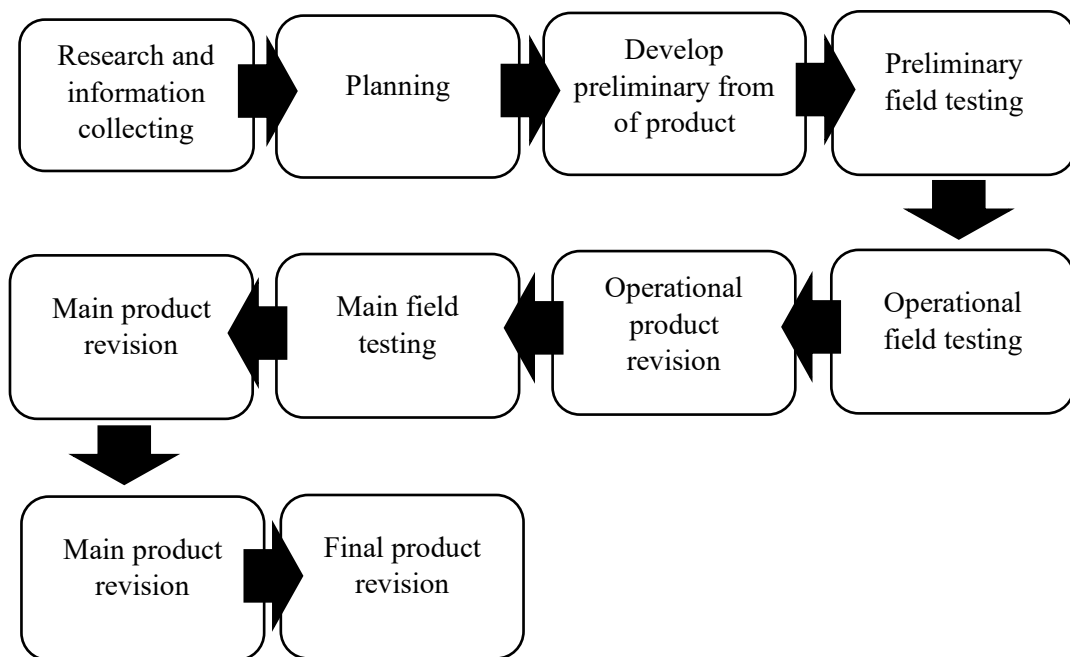
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah *Research and Developmen* (R&D). Menurut Brog and Gall pengembangan *Research and Developmen* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Penelitian dan pengembangan merupakan rancangan sebagai proses mengembangkan suatu produk yang sudah ada maupun produk baru. Sugiyono menyebutkan *Research and Developmen* (R&D) adalah metode penelitian yang dibuat untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

Dengan demikian penelitian dan pengembangan yaitu untuk menciptakan produk sebagai alat pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cepat dan efisien. Hal ini sama dengan apa yang akan dikerjakan oleh peneliti, yaitu pengembangan suatu produk tertentu berupa media pembelajaran yang menyenangkan, penelitian tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, dan membuat siswa lebih interaktif didalam kelas. Salah satu cara untuk tercapainya tujuan pembelajaran tersebut peneliti mengembangkan media pembelajarn yaitu dengan “*pengembangan media cultural picture card materi keragaman budaya untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV MI Thoriqotussa’adah*”.

B. Model Pengembangan

Model sebagai kerangka yang dapat membantu sebagai pengembangan teori dan penelitian. Dengan demikian model tertentu yang digunakan oleh peneliti sebagai perbaikan produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model Borg and Gall. Dalam pengembangan model Borg and Gall ada beberapa Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti yang dipaparkan oleh (Assyauqi,2020).



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Model Borg and Gall

1. Penelitian dan pengumpulan data

Ada beberapa Langkah utama analisis kebutuhan meliputi study pustaka, study literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

2. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti meliputi, merumuskan tujuan penelitian, memperhitungkan waktu dan tenaga serta dana yang dibutuhkan, merencanakan kemampuan peneliti dan bentuk-bentuk keikutsertaanya dalam penelitian.

3. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk awal ini adalah Langkah untuk menyiapkan bahan ajar, perangkat pembelajaran dan buku pegangan.

4. Uji coba awal

Uji lapangan awal ini merupakan tahapan dengan melibatkan sekolah, 6-12 subjek pada data hasil wawancara, observasi, dan angket dikumpulkan dan dianalisis.

5. Revisi produk

Pada Langkah ini merupakan perbaikan dari produk yang dilakukan uji lapangan awal sehingga menjadi lebih sempurna.

6. Uji lapangan

Uji lapangan dilakukan dengan melakukan uji efektif desain produk dengan hasil desain yang efektif, baik dan mampu memberikan dampak positif.

7. Revisi produk

Revisi produk ini guna memperbaiki produk yang dikembangkan sebagai langkah penyempurnaan produk.

8. Uji kelayakan

Uji kelayakan ini diperlukan uji lapangan yang lebih besar, dengan pengumpulan data seperti lembar observasi, interview, dan kuisioner.

9. Revisi produk akhir

Tahap ini sebagai proses terakhir penyempurna dari beberapa revisi yang sudah dilakukan dengan harapan produk lebih layak digunakan dan akurat.

10. Desiminasi dan implementasi

Model pengembangan Brog and Gall yang terakhir yaitu desiminasi dan implementasi. Tahap ini sebagai penyampain keberhasilan produk yang sudah dikembangkan kepada semua pengguna dengan menuliskanya kedalam buku, jurnal.

C. Prosedur Pengembangan

Peneliti tidak menggunakan 10 Langkah-langkah pengembangan Brog and Gall tetapi peneliti menggunakan 8 langkah utama untuk penelitian pengembangan media *cultuaral picture card*, antara lain:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Untuk langkah utama peneliti guna mengumpulkan data yang diperoleh melalui wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas IV sebagai sumber informasi terhadap peneliti sehingga dapat menganalisis kebutuhan yang ada pada sekolah tersebut.

2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembuatan produk, bahan ajar dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini harus dipersiapkan dengan

sungguh-sungguh agar pengembangan tepat sasaran semaksimal mungkin dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif, menyenangkan dan efisien.

Tabel 3.1 Storyboard Pembuatan Cultural Picture Card

1.	Sampul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul <i>Cultural Picture Card</i> “Keragaman Budaya di Indonesia” 2. Nama Pengembang 3. Kelas yang digunakan pada media
2.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku petunjuk penggunaan kartu 2. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran 3. Lembar jawaban setiap kelompok
3.	Materi pokok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keragaman Budaya di Indonesia. <ol style="list-style-type: none"> a. Pakaian adat b. Senjata adat c. Rumah adat d. Tarian adat
4.	Profil pengembang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas penulis

3. Pengembangan produk awal

Peneliti mengembangkan produk yang sudah direncanakan yakni media pembelajaran *cultural picture card* dengan memberikan gambar yang berhubungan pada materi keragaman budaya dan gambar toleransi antar budaya yang ada di Indonesia.

4. Uji coba awal

Pada tahap uji coba awal ini produk yang dikembangkan dilakukan oleh para ahli materi dan desain untuk memperoleh validasi produk, kritik atau saran kepada peneliti terhadap media yang dikembangkan.

5. Revisi produk

Setelah percobaan awal tersebut Produk yang dibuat oleh peneliti diubah sesuai dengan rekomendasi para ahli sehingga produk tersebut bisa lebih menarik dan layak digunakan.

6. Uji coba lapangan

Pada tahap ini merupakan tahapan dimana produk diuji cobakan kepada siswa setelah dilakukan revisi dan memperoleh hasil produk yang lebih sempurna. Uji cob ini dilakukan kepada kelompok kecil yang melibatkan delapan siswa.

Hasil dari uji coba lapangan tersebut dikumpulkan sebagai perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang digunakan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan mampu digunakan dengan jangka waktu yang lama.

7. Revisi produk

Pada tahap ini merupakan tahap revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan, peneliti dapat menyempurnakan produknya agar mendapatkan validasi dari para ahli pembelajaran.

8. Uji lapangan

Peneliti harus mencobakan hasil produk yang dikembangkan setelah direvisi pada siswa satu kelas sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk tersebut.

Uji coba lapangan ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen merupakan kelas yang digunakan sebagai uji coba produk yang dikembangkan adalah

media *cultural picture card*, kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media *cultural picture card* sebagai perbandingan keberhasilan media.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk pengumpulan data sebagai cara mengetahui kelayakan produk dan pengaruh dari media *cultural picture card* terhadap keberhasilan dalam pembelajaran yang di kembangkan sehingga siswa dapat berperilaku toleransi. Uji coba ini meliputi, uji coba awal, dan uji coba lapangan.

Berikut uji coba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Desain uji coba

Pengujian pada produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi dua tahap antara lain:

a. Uji coba awal

Para ahli desain, guru materi pembelajaran, dan guru bidang studi mata pelajaran IPS melakukan uji coba ini. sebagai proses memvalidasi produk penelitian pengembangan media *cultural picture card*. Pada tahap validasi tersebut dioeroleh dengan cara penilaian oleh para ahli dengan mengisi angket dan memberikan arahan atau saran terhadap media *cultural picture card* yang telah dikembangkan.

b. Uji lapangan

Pada tahap uji lapangan ini dilakukan kepada siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah dengan membandingakn keefektifan pembelajaran

menggunakan medi *cultural picture card* dan tidak menggunakan media yang dilakukan pada dua kelas.

2. Subyek uji coba

Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan ini dilakukan uji coba. Proses mengetahui kelayakan dan validasi media *cultural picture card* dilakukan uji coba kepada para ahli meliputi:

- 1) Dosen validasi materi IPS
- 2) Dosen validasi desain media
- 3) Uji coba lapangan

E. Jenis data

Pada penelitian ini menggunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini digunakan pada proses wawancara, saran, kritik dari para ahli materi, para ahli pembelajaran, dan siswa-siswi. Data kuantitatif yang didapatkan dari hasil presentase nilai angket, prettest dan posttest yang dilakukan oleh siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah di dalam kelas kontrol dan eksperimen.

F. Instrumen pengumpulan data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti sebagai pengumpulan data pada tahap awal. Wawancara ditujukan kepada kepala sekolah dan guru kelas IV MI Thoriqotussa'adah dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancara meliputi siswa tidak interaktif pada saat pembelajaran. Masalah tersebut disebabkan guru belum menggunakan media yang menarik dan mendukung

semangat siswa. Masalah yang kedua yaitu, guru hanya berpatok pada buku saja sehingga terkesan monoton.

2. Angket

Angket merupakan teknik yang digunakan sebagai pengumpulan data oleh peneliti kepada responden dengan memberikan pertanyaan dan pernyataan secara tertulis. Pengumpulan data dengan menggunakan angket ini untuk mengetahui ketepatan isi materi, desain media dan respon siswa. Pada penelitian ini angket yang digunakan terdiri dari tiga jenis angket antara lain, angket desain yaitu angket yang digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan karakteristik siswa dan ketepatan pemilihan gambar yang mendukung pada materi keragaman budaya. Jenis angket kedua yang digunakan adalah aspek isi materi yang membahas mengenai kesesuaian dengan kurikulum dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Angket yang terakhir merupakan angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan media *Cultural Picture Card*.

a. Pretest dan posttest

Pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pretest merupakan pertanyaan tertulis yang dilakukan sebagai proses mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi keragaman budaya dan sikap toleransi sebelum pembelajaran. Posttest merupakan pertanyaan yang dilakukan secara tertulis untuk mengetahui peningkatan pemahaman mengenai materi keragaman budaya sehingga siswa mampu menunjukkan sikap toleransi setelah proses pembelajaran.

Pada pretest dan posttest tersebut dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol tidak menggunakan media *cultural picture card* akan tetapi hanya berfokus pada buku guru dan buku siswa, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *cultural picture card* dalam proses pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan beberapa teknik yang digunakan, yaitu:

1. Analisis data validasi

Pada media pembelajaran *cultural picture card* dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran harus memenuhi kevalidan dengan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah skor jawaban tertinggi

Sedangkan dalam menentukan kevalidan media *cultural picture card* dibutuhkan penilain yang dilakukan para ahli dengan menggunakan tabel presentase skala likert (Sinta, 2020).

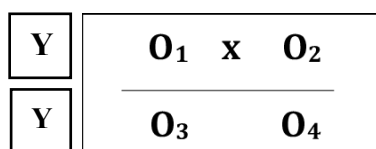
Tabel 3.2 Kriteria Tabel Kelayakan Media

Nilai pencapaian	kualifikasi	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Sangat layak
68% < skor ≤ 84%	Valid	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Sedang
36% < skor ≤ 52 %	Kurang valid	Tidak Layak
20% < skor ≤ 36%	Tidak valid	Tidak layak

2. Analisis hasil tes

Analisis hasil tes ini digunakan sebagai mengukur perbandingan dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan uji t dengan menggunakan aplikasi SPSS. Proses pengujian dilakukan bertujuan untuk mendapatkan hasil terhadap media *cultural picture card* yang digunakan dalam pembelajaran dengan perbandingan sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan dengan harapan media *cultural picture card* dapat meningkatkan hasil belajar sehingga siswa mampu bersikap toleransi dan mencintai budaya lokal dibandingkan dengan budaya luar.

Pengujian media *cultural picture card* dilakukan dengan menggunakan perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 3.1 Desain Eksperimen

Keterangan:

Y : Kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₁ : Nilai kemampuan awal *pret-test* kelas eksperimen

O₂ : Nilai *post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan media *cultural picture card*.

O₃ : Nilai kemampuan awal kelas kontrol *pret-test*.

O₄ : Nilai *post-test* kelas kontrol tanpa menggunakan media *cultural picture card*.

3. Analisis Uji t

Analisis uji t digunakan untuk menghitung rata-rata perbandingan antara dua kelas eksperimen dan kontrol yang telah diuji cobakan. Pada pengujian tersebut digunakan peneliti untuk menghitung hasil dari posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol (kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan media pembelajaran), (kelas kontrol adalah kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran).

Pengambilan keputusan:

- a. Hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan jika nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05.
- b. Hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan jika nilai Sig dari dua kelas tersebut lebih besar dari 0,05

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Produk dan Pengembangan

1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran *Cultural Picture Card*

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *Cultural Picture Card* pada materi keragaman budaya Indonesia kelas IV MI Thoriqotussa'adah. Deskripsi dari media pembelajaran *Cultural Picture Card* ini sebagai berikut:

a. *Cultural Picture Card*

Cultural Picture Card ini berukuran 8 x 11 cm. Pada bagian depan *Cultural Picture Card* terdiri dari cover berupa gambar dan judul keberagaman budaya Indonesia, terdapat bagian yang menjelaskan mengenai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran peserta didik. Isi dari *Cultural Picture Card* berupa gambar yang dapat membantu imajinasi peserta didik dengan menunjukkan keragaman budaya setiap provinsi di Indonesia dan terdapat keterangan mengenai budaya yang disajikan. Bagian belakang kartu terdapat pertanyaan tentang materi tersebut. Gambar pada *Cultural Picture Card* berupa rumah adat, pakaian adat, senjata dan tarian adat beserta keterangan dan penjabaran dari gambar seperti gambar dibawah ini:




CULTURAL PICTURE CARD KEBERAGAMAN BUDAYA INDOONESIA

MUHAMMAD FATHUR ROHMAN AL FALAKH

KELAS IV



Capaian Pembelajaran

Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing
2. Peserta didik mampu mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia




MATERI PROVINSI PAPUA

1. Pakaian Adat

Koteka adalah pakaian tradisional untuk laki-laki yang cukup nyentrik karena ia memiliki fungsi untuk menutupi bagian kemaluan pria dan untuk perempuan dengan menggunakan rok rumbai.



2. Senjata Adat

Tombak adalah senjata tradisional di Papua Barat ini yang juga biasa disebut "Tul" oleh masyarakat setempat. Tombak adalah senjata yang bisa digunakan untuk pertempuran dan berburu.






MATERI PROVINSI PAPUA

3. Tarian

Tari Sajojo sering ditampilkan di berbagai kesempatan dan acara, baik itu acara hiburan, adat maupun budaya. Gerakan dalam tari Sajojo menggambarkan mengenai perasaan ceria dari para penarinya.



4. Rumah Adat

Rumah Honai merupakan rumah khas Papua, rumah honai di temui pada suku Dani tepatnya di lembah Ballem, Kabupaten Jayawijaya, Papua. Honai merupakan sebutan untuk rumah adat yang ditempati oleh laki-laki.



Gambar 4.1 Bentuk Media Cultural Picture Card



Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Media

b. Panduan Penggunaan

Panduan penggunaan ini digunakan sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *Cultural Picture Card* dimulai. Panduan penggunaan memiliki desain ukuran 8x11 cm dengan menggunakan perpaduan warna merah, putih dan biru yang akan dibagikan pada setiap kelompok.



Gambar 4.3 Pertanyaan Pada Media



Gambar 4.4 Lembar Jawaban

c. Kartu jawaban

Kartu jawaban akan dibagikan pada setiap kelompok dalam proses pembelajaran dan digunakan oleh setiap kelompok untuk memperoleh kartu yang dibutuhkan dengan syarat harus menjawab soal yang diberikan oleh kelompok lain dan seterusnya. Seperti gambar di bawah ini.

d. Profil Pengembangan

Pada kartu yang terakhir berisi tentang profil peneliti, dosen pembimbing dan juga judul dari skripsi yang digunakan.



Gambar 4.5 Profil Pengembang

B. Hasil Kevalidan Media dan Respon Siswa

Setelah dilakukakan penyusunan media pembelajaran *Cultural Picture Card* peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan media sebagai langkah untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan atau tidak. Data yang didapat berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitaitaf didapatkan dari validasi di lapangan dan data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian.

1. Hasil validitas Media

a. Ahli Media

Validator yang terlibat dalam penelitian ini adalah Wiku Aji Sugiri, M. Pd. Beliau merupakan dosen dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, ahli dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media yang dilakukan oleh validator terhadap media *Cultural Picture Card* ini mendapatkan persentase 78% tapi dengan beberapa saran yang diberikan untuk peneliti agar media yang digunakan sebagai alat untuk membantu pembelajaran lebih tepat sasaran sehingga media layak diujicobakan untuk siswa kelas IV di MI Thoriqotussa'adah. Lebih jelasnya lagi hasil dari angket media bisa dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil penilaian validator pada media pembelajaran *cultural picture card* materi keragaman budaya dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

b. Ahli Materi

Hasil dari validasi materi ini didapatkan dari dosen ahli materi yakni Galih Puji Mulyanto, M. Pd yang terlibat dalam penelitian. Berikut adalah data kuantitatif yang didapatkan peneliti pada media pembelajaran *Cultural Picture Card* ini sebesar 86% tergolong sangat valid lebih jelasnya bisa dilihat pada lampiran, adapun saran yang diberikan validator kepada peneliti yakni materi yang terdapat pada media *Cultural Picture Card* diambil empat saja pada satu provinsi salah satunya adalah provinsi nusa tenggara timur dengan materi pakaian adat, senjata, tari dan rumah adat. Saran yang diberikan tersebut dipakai oleh peneliti sebagai materi yang terdapat pada media yang dikembangkan oleh peneliti pada materi keragaman budaya untuk kelas IV MI Thoriqotussa'adah. Berdasarkan hasil validasi ahli materi ini peneliti dapat menggunakan media *Cultural Picture Card* tersebut sebagai pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.

Dari hasil validasi media dan materi tersebut terhadap media *Cultural Picture Card* yang dilakukan oleh para ahli dari masing-masing bidangnya, hal ini dilakukan untuk mengetahui bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sehingga media pembelajaran *Cultural Picture Card* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan baik dan tepat sasaran.

2. Hasil Angket respon siswa

Data didapat dari uji coba lapangan terhadap media pembelajaran *Cultural Picture Card* pada semua siswa kelas IV B MI Thoriqotussa'adah dengan tujuan sebagai melihat kepraktisan media dalam pembelajaran media tersebut mudah digunakan dan menyenangkan saat digunakan pada pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari penilain yang dilakukan oleh siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah pada media pembelajaran *Cultural Picture Card* ini sangat baik, siswa yang menggunakan media sangat terbantu dalam proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat sebab pada media *Cultural Picture Card* terdapat gambar-gambar yang membantu siswa untuk memahami materi keragaman budaya. Hal ini media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah tanpa adanya kesulitan sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan respon siswa terhadap media pembelajaran *Cultural Picture Card* mencapai hasil 98%. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik penjelasan data bisa dilihat di (lampiran).

C. Hasil Data Uji Coba

Hasil uji coba yang dilakukan peneliti terhadap media *Cultural Picture Card* ini dilakukan pada saat pembelajaran dengan menggunakan penilaian pretest dan posttest. Uji coba tersebut dilakukan pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil dari uji coba tersebut untuk melihat hasil dari media *Cultural Picture Card* mampu digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu pembelajaran sehingga siswa dapat

memahami materi dengan tepat. Uji coba dengan menggunakan media *Cultural Picture Card* ini digunakan hanya untuk satu kelas yakni kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *Cultural Picture Card* dalam proses pembelajaran, oleh karena itu peneliti hanya menggunakan media tersebut untuk mengetahui siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Cultural Picture Card* lebih efektif atau tidak.

Hasil dari posttest kedua kelas tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kelas yang menggunakan media *Cultural Picture Card* ini lebih efektif dikarenakan pada media *Cultural Picture Card* terdapat gambar-gambar dan dilengkapi dengan pengertian langsung di bawah gambar tersebut sehingga dalam proses pembelajaran tidak mengacu pada buku saja. Pada kelas yang tidak menggunakan media *Cultural Picture Card* tersebut masih belum efektif dan siswa belum mampu memahami materi keragaman budaya dengan baik dikarenakan gambar yang terdapat pada buku masih terbatas dan pembelajaran membosankan. Dari hasil uji coba media *Cultural Picture Card* dapat disimpulkan media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari nilai pretest dan posttest yang digunakan untuk melihat perbandingan antara kelas yang menggunakan media dan kelas yang tidak menggunakan media lebih jelasnya terdapat pada (lampiran 4).

Pada hasil efektifitas media *Cultural Picture Card* ini juga menggunakan aplikasi bantu yakni SPSS yang mana sebagai mengukur hasil dari kelas yang menggunakan media *Cultural Picture Card* dengan kelas yang tidak menggunakan, hasil tersebut dilihat dari perbedaan signifikan atau tidak dari kedua kelas tersebut. Hal ini terdapat urutan dalam pengujian yang

pertama adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test.

1. Uji Normalitas

Data yang diambil secara acak dan tidak berpasangan harus dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk sebab populasi kelas kontrol dan kelas eksperimen berjumlah kurang dari 100 (Nuryadi et al., 2017) maka uji Shapiro-Wilk tepat digunakan dengan menggunakan IBM SPSS 29.0 for windows dengan taraf signifikansi 0.05. Pengolahan data tersebut dapat dilihat pada output.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas eksperimen	.145	24	.200*	.946	24	.217
kelas kontrol	.146	24	.200*	.946	24	.223

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.6 Hasil Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan uji Shapiro-Wilk apabila nilai signifikansi > 0.05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal (Nuryadi et al., 2017). Nilai sig (signifikan) pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa nilai sig kelas eksperimen adalah $0.217 > 0.05$ sedangkan nilai sig kelas kontrol adalah $0.223 > 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil data yang telah berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji Homogenitas dalam penelitian ini digunakan untuk menunjukkan hasil data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen (Nuryadi et al., 2017). Uji homogenitas berguna untuk mengetahui keragaman data yang didapatkan bersifat homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05. Menunjukkan bahwa nilai sig sebesar $0.583 > 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelas tersebut homogen lebih jelasnya bisa dilihat pada.

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.306	1	47	.583
	Based on Median	.448	1	47	.507
	Based on Median and with adjusted df	.448	1	45.934	.507
	Based on trimmed mean	.339	1	47	.563

Gambar 4.7 Hasil Uji Homogenitas

3. Uji *Independent sample t-test*

Berdasarkan hasil uji normalitas kelas tersebut normal dan hasil uji homogenitas kelas tersebut homogen, maka dilakukan uji independent sample t-test yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua populasi (Artaya, 2018) yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengetahui ada atau tidaknya perbedaan media *Cultural Picture Card* terhadap hasil belajar siswa sehingga siswa mampu bersikap toleransi. Dalam penelitian ini uji independent sample t-test diperoleh dari hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontro.

Pengambilan keputusan adalah Jika nilai sig > 0.05 maka H0 diterima dengan kata lain tidak ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai sig < 0.05 maka Ha diterima dengan kata lain ada perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel output “*Independent Samples t-Test*” pada bagian “*Equal Variances Assumed*” diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	5.786	.020	6.629	47	<.001	<.001	15.48000	2.33516	10.78226	20.17774
	Equal variances not assumed			6.693	39.855	<.001	<.001	15.48000	2.31284	10.80504	20.15496

Gambar 4.8 Hasil Uji Independent Sample t-test

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan

Pengembangan pembelajaran materi keragaman budaya di Indonesia ini didasarkan belum tersedianya media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa bertujuan sebagai motivasi belajar siswa dan mempermudah dalam memahami materi. Oleh karena itu media tersebut sebagai meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi keragaman budaya kelas IV MI Thoriqotussa'adah.

Media pembelajaran *Cultural Picture Card* ini berupa media yang hampir sama dengan kartu pada umumnya namun pada media *Cultural Picture Card* ini berisi tentang materi keragaman budaya dan disertai dengan penjelasan singkat tentang keragaman budaya yang sesuai dengan gambar. Media *Cultural Picture Card* ini memiliki beberapa tahapan dalam pengembangannya diantaranya:

1. Pengumpulan data awal

Mengumpulkan data yang relevan terkait dengan masalah atau kebutuhan yang telah diidentifikasi.

2. Perencanaan

Merencanakan desain atau konsep inovasi yang akan dikembangkan berdasarkan analisis data awal.

3. Pengembangan produk

Membuat produk atau versi awal dari inovasi yang direncanakan.

4. Uji coba awal

Melakukan uji coba awal terhadap prototipe untuk mengevaluasi kesesuaian dan potensi keberhasilannya dalam menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan yang diidentifikasi.

5. Revisi produk

Jika diperlukan, melakukan revisi terhadap prototipe berdasarkan hasil uji coba awal.

6. Uji lapangan

Memperkenalkan produk atau pengembangan ke dalam lingkungan atau situasi yang sesungguhnya.

7. Revisi produk

Melakukan evaluasi terhadap keefektifan inovasi setelah diimplementasikan.

8. Uji coba kelayakan

Pada tahap terakhir ini media diujicobakan kedalam skala besar dengan pengumpulan data seperti lembar validasi dan angket.

Validitas penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada dua subyek yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini validasi dilakukan untuk hasil dari media yang dikembangkan oleh peneliti, pada tahap selanjutnya yakni melakukan revisi sesuai dengan kritik atau saran yang diberikan oleh validator. Media pembelajaran *Cultural Picture Card* materi keragaman budaya teruji valid dan layak digunakan kepada siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah. Media

Cultural Picture Card diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran dan memudahkan siswa untuk mempelajari materi keragaman budaya, dikarenakan media *Cultural Picture Card* ini di dalamnya terdapat gambar-gambar yang menunjukkan macam-macam keragaman budaya beserta pengertiannya, hal ini sesuai dengan pendapat Sari media pembelajaran merupakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran (sari, 2019).

1. Hasil Validitas Media

a. Validasi Ahli Media

Media *Cultural Picture Card* yang dikembangkan oleh peneliti sudah tervalidasi oleh para ahli media, validator media yang dikembangkan oleh peneliti ialah dosen ahli media yakni Wiku Aji Sugiri, M.pd. Pada validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi yang terdiri dari dua puluh pertanyaan.

Hasil dari ahli media mendapatkan skor sebesar 78% jika diterapkan pada kriteria penilaian maka hasil ini mencapai kriteria valid (lampiran).

Media *Cultural Picture Card* ini layak digunakan, dikarenakan sudah melalui tahap validasi dimana media *Cultural Picture Card* ini dilakukan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti melalui saran yang diberikan validator media, media yang dikembangkan masih sederhana dan gambar yang terdapat pada kartu kurang tepat. Semua saran dari validator tersebut dijadikan acuan peneliti sebagai tujuan agar media yang dikembangkan dapat diterapkan serta layak digunakan dan tepat sasaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Walid, 2020) penggunaan

media harus memahami kebutuhan peserta didik agar tepat sasaran. Pada dasarnya media pembelajaran adalah sebagai alat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu untuk menentukan media tersebut memerlukan penyesuaian kepada siswa salah satunya dengan melihat keadaan di sekolah cocok menggunakan media seperti apa, misalnya berbasis web atau media konvensional sehingga media tersebut dapat tersampaikan kepada siswa dengan tepat, sesuai dengan pendapat (Rokhman, 2022) pemilihan media yang kurang tepat dapat mengurangi daya tangkap pembelajaran terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media *Cultural Picture Card* layak diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Thoriqotussa'adah.

b. Kevalidan Produk Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Galih Puji Mulyanto, M. Pd terhadap media *Cultural Picture Card* memuat lima belas pertanyaan pada aspek materi. Pada hasil persentase yang didapatkan dari validasi ahli materi yang didapatkan mencapai 86% pada kriteria *skala likert* yang dijadikan patokan penilaian oleh peneliti tersebut sangat valid atau sangat layak digunakan. Dari validasi tersebut ahli materi memberikan penilaian terhadap media *Cultural Picture Card* ini tentang kesesuaian materi dengan media, font yang digunakan dan seterusnya sehingga media yang dikembangkan tepat sasaran hal ini sejalan dengan (Nurrita, 2018) media pembelajaran merupakan alat untuk membantu dalam pembelajaran oleh karena itu harus dilakukan perencanaan yang matang sehingga guru

dapat menggunakan media *Cultural Picture Card* secara efektif dan siswa mampu memahami apa yang terdapat pada media pembelajaran.

Validator ahli materi juga memberikan masukan yaitu materi yang ada di media harus lebih banyak dari materi yang terdapat pada buku, pada media diberikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, memberikan beberapa gambar yang lebih jelas sehingga siswa mudah memahami isi materi keragaman budaya. sesuai dengan pendapat (Safitri, 2020) penggunaan media dengan menggunakan gambar yang jelas dan tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

B. Pembahasan Respon Siswa

Hasil dari respon siswa tentang kepraktisan media pembelajaran *Cultural Picture Card* ini diukur dengan menggunakan angket. Setiap angket berisi sepuluh pertanyaan dan dijawab oleh dua puluh empat respondent atau satu kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol tidak digunakan oleh peneliti untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran *Cultural Picture Card* dikarenakan tidak menggunakan media dalam pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran *Cultural Picture Card* pada kelas eksperimen dilihat dari hasil yang menunjukkan siswa mampu menjawab pertanyaan yang dibuat oleh peneliti berupa angket, hal ini dilakukan peneliti setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Cultural Picture Card* sebagai tujuan untuk mengetahui siswa lebih senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Cultural Picture Card*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa senang dalam

menggunakan media pembelajaran, siswa dapat menggunakan media tersebut kapan saja, mudah dibawa kemana-mana dan praktis digunakan, pendapat ini selaras dengan pendapat (Jannah & Hasmawati, 2017) bahwa media yang bagus merupakan media yang mudah digunakan, didapatkan dan dimengerti. Media yang efektif harus sesuai dengan konteks pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai, oleh karena itu media yang bagus adalah media yang mudah didapatkan dan digunakan oleh siswa baik secara *online* maupun *offline*. Hasil data kuantitatif yang didapatkan dari nilai respon siswa terhadap media pembelajaran *Cultural Picture Card* dapat dilihat pada (lampiran 3).

C. Pembahasan Efektivitas Media Pembelajaran *Cultural Picture Card*

Media yang efektif adalah media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa turut terlibat dalam proses pembelajaran, hal ini sependapat dengan (Sapriyah, 2019) media pembelajaran yang efektif merupakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga materi yang dipaparkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa secara optimal. Hal ini sependapat juga dengan (Melinda, 2020) Penggunaan media harus dipahami pada kebutuhan peserta didik agar tepat sasaran.

Hasil efektivitas media pembelajaran *Cultural Picture Card* ini didapatkan dari penilaian yang dibuat oleh peneliti yakni berbentuk pretest dan posttest yang di uji cobakan pada satu kelas yakni kelas eksperimen, sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan dua kelas untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Cultural Picture Card*. Hasil dari pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan hasil yang tergolong masih sama dari hasil

tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil pretest tidak ada perbedaan yang signifikan. Pada hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan dilihat dari rata-rata yang ditunjukkan pada (lampiran). Hal ini dikarenakan kelas eksperimen merupakan kelas yang dijadikan peneliti sebagai subyek untuk mengetahui media pembelajaran *Cultural Picture Card* efektif dalam pembelajaran, untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Cultural Picture Card* masih belum efektif dikarenakan masih terpaku pada media buku saja. Dengan begitu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Cultural Picture Card* lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar sehingga siswa pada kelas eksperimen lebih mampu memahami sikap toleransi terhadap perbedaan budaya. Hal ini sependapat dengan (Wulandari, 2023) media pembelajaran dapat membuat suasana dalam pembelajaran lebih interaktif sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan untuk siswa, hal ini menjadikan pembelajaran lebih efektif. Maka bisa disimpulkan bahwa media *Cultural Picture Card* efektif dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat (Nurrita, 2018) media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai proses belajar mengajar dalam memudahkan guru untuk menyampaikan materi dengan efisien dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa siswa menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran.

Hasil penerapan media *Cultural Picture Card* di dalam kelas yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa tidak menunjukkan rasa bosan untuk belajar sambil bermain. Secara tidak langsung siswa mampu

memahami materi keragaman budaya dengan menggunakan media *Cultural Picture Card* yang dimainkan dengan cara berkelompok, setiap kelompok mencari pasangan materi yang ada pada kartu dengan diberikan pertanyaan oleh kelompok lain jenis pertanyaan yang diberikan salah satunya tentang pakaian adat daerah dan rumah adat. Pembelajaran dengan menggunakan media *Cultural Picture Card* di dalam kelas yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan siswa mampu menyebutkan beberapa rumah adat, pakaian adat, senjata, dan tarian adat dari provinsi tertentu pada pertemuan ketiga.

Hal ini dapat dilihat pada (lampiran), siswa interaktif dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan siswa saling melempar pertanyaan yang ada pada media *Cultural Picture Card* kepada kelompok lain dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan, siswa terlihat senang pada saat belajar dengan menggunakan media *Cultural Picture Card*, dikarenakan media tersebut sangat mudah digunakan dan menggunakan gambar-gambar yang mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media *Cultural Picture Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi efektif sehingga siswa mampu bersikap toleransi terhadap keragaman budaya, agama, ras maupun suku.

Hidup berbangsa dan bernegara, bisa saja ditemui bahwa terdapat banyak perbedaan baik berupa suku, budaya dan banyak hal lainnya. Dalam alquran dijelaskan dalam ayat 13 Surat Al-Hujarat yang berbunyi:

لَتَعَارَفُوا وَقَبَائِلَ شُعُوبًا وَجَعَلْنَكُمْ وَأَنْتَى ذَكَرٍ مِنْ خَلَقْتُمْ إِنَّا النَّاسُ أَيُّهَا يَا

خَيْرٌ عَلِيمٌ اللَّهُ إِنَّ اتَّقُوا اللَّهَ عِنْدَ أَكْرَمِكُمْ إِنَّ

Artinya: “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha teliti”. (Al-Hujarat ayat 13).

Surah ini menjelaskan dalam hidup banyak perbedaan disekitar kita. Perbedaan yang mendasari itu berupa suku, budaya, dan banyak hal lainnya. Keberagaman tersebutlah yang bisa membuat kita untuk saling mengenal satu sama lain. Dalam hal ini siswa harus menemukan solusi jika terdapat permasalahan yang ada disekitar mereka.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian pengembangan media *Cultural Picture Card* materi keragaman budaya kelas IV MI Thoriqotussa'adah mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Cultural Picture Card* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam pembelajaran karena media tersebut dapat membantu siswa dalam proses memahami materi dengan mudah, pada kartu tersebut terdapat gambar beserta pengertiannya dan sudah tervalidasi oleh ahli validator media dan materi sehingga media *Cultural Picture Card* tepat sasaran dalam proses pembelajaran. Media *Cultural Picture Card* ini menggunakan model Borg and Gall yang mencakup delapan tahapan.
2. Media *Cultural Picture Card* mudah digunakan dalam pembelajaran siswa senang dalam menggunakan media *Cultural Picture Card* karena media yang digunakan fleksibel dan mudah dimengerti, dilihat dari hasil responsiswa mendapatkan rata-rata skor 98%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *Cultural Picture Card* dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan baik.
3. Media *Cultural Picture Card* ini membantu guru dalam proses pembelajaran dilihat dari hasil yang didapatkan yaitu siswa lebih interaktif dan mampu memahami materi keragaman budaya dengan baik sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media *Cultural Picture Card* yang dikembangkan dapat digunakan dan dikembangkan dengan baik sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media ini lebih luas dan lebih modern. Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran ini lebih kreatif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M., & Yogantari, M. (2018). *Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. Senada* (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi), 1, 292-301.
- Akhmadi, A. (2019). *Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation In Indonesia's Diversity*. 13(2).
- Artaya, I. P. (2018). Uji Independent Sample Test. *Researchgate, December*.
<https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.25160.57604>
- Alzana, A. W., Harmawati, Y., & Pd, M. (N.D.). *Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Multikultural*.
- Amin, M. (N.D.). *Pendidikan Multikultural*.
- Assyauqi, M. I. (N.D.). *Model Pengembangan Borg And Gall*.
- Chotib, S. H. (2018). *Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. 1*.
- Fitri Lintang, F. L., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85.
<https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Fitriani, S. (2020). Keberagaman Dan Toleransi Antar Umat Beragama. *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 20(2), 179–192.
<https://doi.org/10.24042/ajsk.v20i2.5489>
- Gading, I. K., Magta, M., & Pebrianti, F. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 270.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>
- Hasan, M. A. K. (N.D.). *Merajut Kerukunan Dalam Keragaman Agama Di Indonesia (Perspektif Nilai-Nilai Al-Quran)*. 14(1).
- Hotimah, E. (N.D.). *Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang*. 04(01).
- Irmania, E., Trisiana, A., & Salsabila, C. (2021). *Upaya Mengatasi Pengaruh Negatif Budaya Asing Terhadap Generasi Muda Di Indonesia*. 23.
- Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan*

Bahasa Asing Dan Sastra, 1(1).
<https://doi.org/10.26858/Eralingua.V1i1.2985>

- Japar, M., Irawaty, I., & Fadhillah, D. N. (2019). Peran Pelatihan Penguatan Toleransi Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(2), 94–104. <https://doi.org/10.23917/Jpis.V29i2.8204>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/Axiom.V7i1.1778>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi*. 3.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i2.29252>
- Nastiti, D. (N.D.). *Penanaman Karakter Toleransi Dan Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dalam Menghadapi Keragaman Budaya, Ras, Dan*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Adobe Premiere Pro* (2021). 9.
- Pujjarini, V., Iriansyah, H. S., & Suhel, A. R. (N.D.). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Pemahaman Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku*.
- Ridaluri, M. A. C. (2021). Pengembangan Media Archipelago Card Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Kelas Iv Sd Negeri 2 Wulung. *Dimensi Pendidikan*, 17(3).
- Rokhman Nur, Mohamad Miftah. (2022). *Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan
- Supriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*.

Safitri Apriani, Kabiba. (2020). *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 3 Ranomeeto*. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan

Sinta, T. (2020). *Unnes Physics Education Journal*.

Sudarwanto, Tri. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning

Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*

Susanto, E. F., & Kumala, A. (2019). Sikap Toleransi Antaretnis. *Tazkiya: Journal Of Psychology*, 7(2), 105–111.
<https://doi.org/10.15408/Tazkiya.V7i2.13462>

Wahyuningsih, Yola, Dkk. (2022). Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar Pada Keragaman Di Indonesia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* Vol.7

Walid, A. (2020). *Pengelolaan Keberagaman Budaya Melalui Multilingualisme Di Indonesia*.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling*. 5(3).

Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga*. 3.

LAMPIRAN

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

20 Mei 2024

Nomor : 1916/Un.03.1/TL.00.1/05/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MI Thoriqotussa'adah
di
Malang

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 : Muhammad Fathkur Rohman
NIM : 20010311012
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Cultural Picture Card Materi Keragaman Budaya untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa Kelas IV MI Thoriqotussa'adah**
Lama Penelitian : **Mei 2024** sampai dengan **Juli 2024** (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Lembar Instrument Validasi Media dan Materi

No.	Pernyataan	Σx	Σxi	P(%)	Tingkat kevalidan	keterangan
1.	Terdapat identitas pengembang dalam media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
2.	Terdapat identitas lembaga asal pengembang	4	5	80%	Vaid	Tidak perlu direvisi
3.	Identitas Lembaga disertai logo resmi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
4.	Desain cover sesuai dengan isi materi	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
5.	Ketepatan pemilihan judul media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
6.	Penataan unsur tataletak yang terkandung dalam cover memberikan kesan keterpaduan	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
7.	Kesesuaian kemenarikan desain cover	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
8.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
9.	Kesesuaian pemilihan huruf (fond) yang digunakan	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
10.	Kejelasan tampilan huruf pada media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
11.	Jarak antara huruf dengan gambar	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
12.	Jarak antara huruf dengan kolom penugasan sesuai	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
13.	Tidak terlalu banyak menggunakan huruf pada media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
14.	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
15.	Ukuran gambar sudah sesuai	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
16.	Kesesuaian warna gambar jelas	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
17.	Kejelasan warna pada media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
18.	Kesesuaian makna arti dari gambar	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
19.	Kejelasan gambar pada media	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
20.	Keserasian pemilihan warna setiap halaman media telah sesuai	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
Jumlah		78	100	78%	Valid	Tidak perlu revisi

No.	Pernyataan	Σx	Σxi	P(%)	Tingkat kevalidan	keterangan
1.	Kesesuaian isi dengan kurikulum	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
2.	Gaya bahasa yang digunakan sudah sesuai	5	5	80%	Vaid	Tidak perlu direvisi
3.	Isi materi membantu pemahaman siswa	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
4.	Kesesuaian media denga isi materi	4	5	60%	Cukup Valid	Tidak perlu direvisi
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	5	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
6.	Siswa dapat tertarik dengan gambar	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
7.	Soal sesuai dengan materi	4	5	60%	Cukup Valid	Tidak perlu direvisi
8.	Bahasa yang digunakan jelas dan interaktif	4	5	60%	Cukup Valid	Tidak perlu direvisi
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	4	5	60%	Cukup Valid	Tidak perlu direvisi
10.	Kesesuaian pemilihan huruf	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
11.	Kejelasan tampilan huruf pada media	5	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
12.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	5	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
13.	Pembelajaran berpusat pada siswa	5	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
14.	Pembelajaran disajikan melibatkan peserta didik	4	5	80%	Valid	Tidak perlu direvisi
15.	Materi pembelajaran menggunakan contoh yang terdapat pada kehidupan sehari-hari	4	5	60%	Cukup Valid	Tidak perlu direvisi
Jumlah		78	75	86%	Valid	Tidak perlu revisi

Lampiran 3 Lembar Angket Respon Siswa

Subyek siswa	Aspek Penilaian										Σi	Σxi	P %	Ket	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
X1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis	
X2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	50	96	Sangat Praktis
X3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96	Sangat Praktis	
X6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X7	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	47	50	94	Sangat Praktis	
X8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X9	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	47	50	94	Sangat Praktis	
X10	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Praktis	
X11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X12	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	50	96	Sangat Praktis	
X13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X14	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Praktis	
X15	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Praktis	
X16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X17	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Praktis	
X18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X19	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	47	50	94	Sangat Praktis	
X20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X21	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47	50	94	Sangat Praktis	
X22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
X24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	Sangat Praktis
Σi	119	117	119	118	117	119	115	117	119	119	1178				
Σxi	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	1200				
P%	Jumlah										Σi	Σxi	100	Sangat Menarik	
											1178	1200	98%		

Lampiran 4 Lembar Pre-test dan Post-test

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Post Test
1.	Ahmad Choirul Affan	46	78
2.	Ahmad Farel Dwi Alfian	48	88
3.	Faiha Nada Az Zalfa	55	80
4.	Gea Vino Ciko Putra	30	75
5.	Hafizd Efran Alvian Ayubi	55	80
6.	Haikal Alhafizy	48	78
7.	Joehi Syihan Basunanda	58	90
8.	Khafidh Firmansyah	48	78
9.	M. Aflah Riski Maulana Syaputra P.	43	80
10.	M. Reza Ardiansyah	45	75
11.	Mei Rani Anggira	34	78
12.	Muhammad Fatur Rahman Alhadi	35	75
13.	Muhammad Fahri Ashofi	50	80
14.	Muhammad Yusuf Rizal	35	78
15.	Nadiyah Salsabila	56	78
16.	Noval Arka Pratama	58	85
17.	Reizar Khalif Ferdiansyah	39	78
18.	Sefia Naila Rahma	60	80
19.	Shabira Arifah Rovelina Azzahra	35	78
20.	Shavira Dwi Carista	55	85
21.	Syakira Thalita Zahra	65	100
22.	Yafiq AnnadimRafif	35	73
23.	Yusuf Nazril Ilham	45	75
24.	Zian Vidi	36	75
Jumlah		1114	1920
Rata-rata		46,4166667	80

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Post Test
1.	Adinda Afifa Damayanti	50	70
2.	Adyla Ladifa Widiansyah	55	58
3.	Ahmad Zaky	55	60
4.	Ahmada Varelian Ananda S.	48	68
5.	Alisa Adinda Rati	60	80
6.	Aliza Zavira Azkahira	62	78
7.	Berlian Ayudiyah Rianti	58	72
8.	Devan Revano Pratama	48	68
9.	Arobby	43	60
10.	Dicky Firmansyah	40	64
11.	El Farizi	34	55
12.	Embun Imei Sela Shafika	68	80
13.	Fitri Shafa Salwa	60	68
14.	Ilman Latifun Ahmad	60	72
15.	Naufar Hifdur Rohman	48	58
16.	M. Aqil Khusnul Kitam	58	58
17.	Muhammad Rafa Alwahyudi	54	70
18.	Muhammad Sakti Nabil H.	60	68
19.	M. Zainal	35	38
20.	M. Zayin Asrori Anggari	55	64
21.	Prisma Ibra Yudistira	65	68
22.	Keisasabila Aninda S.	53	58
23.	Syafa Aprilia	54	60
24.	Sultan Cahya K.	38	46
25.	Zalfa Adzana Sabira	63	72
Jumlah		1324	1613
Rata-rata		59,96	64,52

Lampiran 5 Hasil Uji-t

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas eksperimen	.145	24	.200*	.946	24	.217
kelas kontrol	.146	24	.200*	.946	24	.223

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.306	1	47	.583
	Based on Median	.448	1	47	.507
	Based on Median and with adjusted df	.448	1	45.934	.507
	Based on trimmed mean	.339	1	47	.563

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
						One-Sided p	Two-Sided p				
posttest	Equal variances assumed	5.786	.020	6.629	47	<.001	<.001	15.48000	2.33516	10.78228	20.17774
	Equal variances not assumed			6.693	39.855	<.001	<.001	15.48000	2.31284	10.80504	20.15496

Lampiran 6 Soal Pretest dan Posttest

Pretest

Soal Pre-Test dan pos-Test

Nama : *Syakira Thalita Zuhra*
Kelas : *4 B*

I. Berilah tanda silang (x) a,b,c atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Nama rumah adat yang berasal dari papua adalah...
 - a. Joglo
 - b. Honai
 - c. Kebaya
 - d. Joglo bacu
2. Keris merupakan senjata adat dari...
 - a. Papua
 - b. Kalimantan
 - c. Sulawesi
 - d. Jawa Tengah
3. Tarian pa'gellu berasal dari...
 - a. Sulawesi Selatan
 - b. Jawa timur
 - c. Papua
 - d. Kalimantan
4. Nama pakaian adat dari Kalimantan utara adalah...
 - a. Koteka
 - b. Ta'a
 - c. Kebaya
 - d. Bundo
5. Sikap kita terhadap perbedaan budaya harus saling...
 - a. Membandingkan
 - b. Menghormati
 - c. Menjelek-jelekan
 - d. Mengabaikan

65

II. Isilah pertanyaan ini dengan baik dan benar!

1. Pakaian adat yang berasal dari papua adalah *koteka*
2. Tari sekapur sirih berasal dari *kalimantan*
3. Santi merupakan senjata adat dari *sulawesi*
4. Koteka merupakan pakaian adat dari provinsi *Papua*
5. Rumah adat bolay berasal dari provinsi *kalimantan*

III. Jawablah pertanyaan ini dengan baik dan benar!

1. Sebutkan 3 macam rumah adat yang ada di Indonesia dengan asal provinsi!
Jawab : honai dari Papua, balay dari Kalimantan, dan Joglo dari Sulawesi
2. Sebutkan 3 macam pakaian adat yang ada di Indonesia beserta provinsi!
Jawab : kebaya dari Jawa Timur, koteka dari Papua, dan bando dari Kalimantan
3. Sebutkan 3 macam tarian adat yang ada di Indonesia beserta provinsi!
Jawab : tari sekapur silih dari Kalimantan, Pa'gellu dari Papua, dan kecak dari Bali
4. Sebutkan 3 macam senjata tradisional yang ada di Indonesia beserta provinsi!
Jawab : keris dari Jawa Tengah, sakti dari Sulawesi, dan celurit dari Jawa Timur
5. Jelaskan bagaimana menurut kalian tentang keberagaman yang ada di Indonesia! aku sangat menghormatinya

Posttest

Soal ~~Pre-Test~~ dan pos-Test

Nama : *Syakira Thalita Zahra*

Kelas : *4B*

I. Berilah tanda silang (x) a,b,c atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Nama rumah adat yang berasal dari papua adalah....
 - a. Joglo
 - b. Honai
 - c. Kebaya
 - d. Joglo bacu
2. Keris merupakan senjata adat dari....
 - a. Papua
 - b. Kalimantan
 - c. Sulawesi
 - d. Jawa Tengah
3. Tarian pa'gellu berasal dari....
 - a. Sulawesi Selatan
 - b. Jawa timur
 - c. Papua
 - d. Kalimantan
4. Nama pakaian adat dari Kalimantan utara adalah....
 - a. Koteka
 - b. Ta'a
 - c. Kebaya
 - d. Bundo
5. Sikap kita terhadap perbedaan budaya harus saling....
 - a. Membandingkan
 - b. Menghormati
 - c. Menjelek-jelekan
 - d. Mengabaikan

II. Isilah pertanyaan ini dengan baik dan benar!

1. Pakaian adat yang berasal dari papua adalah *koteka*
2. Tari sekapur sirih berasal dari *kambi*
3. Santi merupakan senjata adat dari *sulawesi selatan*
4. Koteka merupakan pakaian adat dari provinsi *papua*
5. Rumah adat bolay berasal dari provinsi *kalimantan*

III. Jawablah pertanyaan ini dengan baik dan benar!

1. Sebutkan 3 macam rumah adat yang ada di Indonesia beserta provinsi!
Jawab : *balay dari Kalimantan, honai dari Kalimantan, dan joglo bucu dari Jawa Timur*
2. Sebutkan 3 macam pakaian adat yang ada di Indonesia beserta provinsi!
Jawab : *bundo dari Sumatera Barat, kebaya none dari DKI Jakarta, dan Paksi dari Sulawesi Selatan*
3. Sebutkan 3 macam tari adat yang ada di Indonesia beserta provinsi!
Jawab : *reog Ponorogo dari Jawa Timur, sekapur silih dari Jambi, dan Pa'gellu dari Sulawesi Selatan*
4. Sebutkan 3 macam senjata tradisional yang ada di Indonesia beserta provinsi!
Jawab : *Piari dari Sumatera Barat, santi dari Sulawesi*
5. Jelaskan bagaimana menurut kalian tentang keberagaman yang ada di Indonesia!
Senang dan ingin mempelajarinya

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian



Siswa mengerjakan soal *Pre-test*



Uji coba media *cultural picture card*



Siswa mengerjakan soal *Pos-test*



Siswa mengisi angket respon siswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Muhammad Fathkur Rohman Al Falakh
NIM : 200103110112
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 23 April 2001
Jenis Kelamin : Laki Laki
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk : 2020
Alamat : Jl. Dayak Rt:06 Rw:01 Desa Ngabab, Kec. Pujon,
Kab. Malang
No. Handphone : 085231329622
Email : fatkhurrohman196@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. TK Toriqotussa'adah
2. MI Toriqotussa'adah
3. MTs Sunan Bonang
4. SMK Ma'arif Batu