

**PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI PADA MATERI
RAGAM SUKU BANGSA DAN BUDAYA DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
AL- FALAH BLITAR**

SKRIPSI

Oleh:

LAILA AFIFATUN NISA'

NIM. 10140039



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

September, 2014

**PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI PADA MATERI
RAGAM SUKU BANGSA DAN BUDAYA DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
AL- FALAH BLITAR**

SKRIPSI

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

Oleh:

**LAILA AFIFATUN NISA'
NIM 10140039**



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

September , 2014

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI PADA MATERI RAGAM
SUKU BANGSA DAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS
IV MI AL FALAH BLITAR**

Skripsi

Oleh:

**Laila Affiatun Nisa'
NIM.10140039**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan pada tanggal 10 September 2014

Oleh dosen pembimbing



**Nurul Yaqien, M.Pd.I
197811192006041001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**Muhammad Walid, MA
1973082320000310002**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI PADA MATERI
RAGAM SUKU BANGSA DAN BUDAYA DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
AL- FALAH BLITAR**

SKRIPSI
dipersiapkan dan disusun oleh
Laila Afifatun Nisa' (10140039)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 September 2014 dan
dinyatakan
LULUS

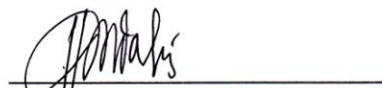
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
(S1) Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

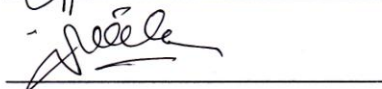
Ketua Sidang
Indah Aminatuz Z, M.Pd
NIP. 197902022006042003

:



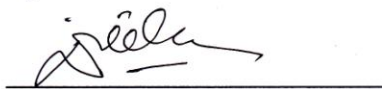
Sekretaris Sidang
Nurul Yaqien, M.Pd.
NIP. 197811192006041001

:



Pembimbing
Nurul Yaqien, M.Pd.
NIP. 197811192006041001

:



Penguji Utama
Dr. H. Abdul Basith, M.Si
NIP. 197610022003121003

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan ucapan syukur pada Ilahi Robbi

ku persembahkan karya ini kepada;

Ayahku (Sudarmanto) yang selalu memberikanku dukungan khususnya berupa materiil sehingga ini dapat melanjutkan ke perguruan tinggi dan menyanggah gelar sebagai seorang sarjana

Ibuku tercinta(Sriatin) yang selalu memberikanku teladan dan motivasi untuk selalu berjuang tanpa menyerah sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini

Adikku yang paling kusayangi Ahmad Mahabbatan Ahsani, semoga kelak dikemudian hari kau bisa meraih cita-cita melebihi kakakmu

Kepada Mas Kikin, Uvy, dan Fina terima kasih ya sudah membantuku menyelesaikan media skripsi ini

Keluarga besar dari mbah kung Kasan Duryat dan mbah uti Zaitun dari keluarga ayah serta mbah kung Mistur dan mbah uti Markiyem dari keluarga ibu semoga semuanya sehat selalu, terima kasih atas segala dukungannya dalam menyelesaikan studi ini.

Teman-teman Paduan Suara Mahasiswa Gema Gita Bahana, Bang Kiyep, Uvynavelia, Bang Abim, Abyid, Malik, Hindun dan semuanya yang tak dapat disebutkan satu-satu, terima kasih sudah mengajariku tentang semuanya
Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu semoga kita selalu dalam lindungan-Nya

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Artinya:

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

(Q.S. Al-Insyiroh: 5-7)¹

¹ Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia (Ayat Pojok), Penerbit Menara Kudus, Kudus Hlm 596

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Laila Afifatun Nisa'

Malang, 10 September 2014

Lamp : 4 eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
Di
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

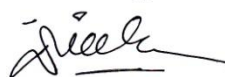
Sesudah meleakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Laila Afifatun Nisa'
NIM : 10140039
Jurusan : PGMI
Judul Skripsi : Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MI al Falah Blitar

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Nurul Yaqien, M.Pd.
197811192006041001

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, September 2014



Laura Afifatun Nisa'

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil alamin, ungkapan syukur selalu ku panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al- Falah Blitar”** dapat terselesaikan dengan baik.

Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada utusanmu yakni Nabi Muhammad SAW, yang membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni ajaran agama islam. Serta syafaatnya yang selalu kita harapkan dihari akhirat nantinya.

Saya mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam rangka menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ayah dan Ibu yang dengan ketulusan membesarkan, mendidik, merawat dan senantiasa mencurahkan segalanya baik tenaga, dukungan maupun iringan doa tiada putusya

2. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Muhammad Walid M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Nurul Yaqien, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing dengan kesabaran, keikhlasan dan ketelitian.
6. Semua staff dan karyawan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mempermudah penulis dalam mengurus hal yang terkait dengan skripsi ini.
7. Ibu Martika Noviana S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV MI Al-Falah Kanigoro Blitar yang telah memberikan waktunya serta bantuannya dalam penelitian skripsi ini.
8. Segenap bapak, ibu guru dan karyawan MI Al-Falah Kanigoro Blitar terimakasih atas kerjasamanya
9. Salam Unity Invoice And Spirit! Bagi kawan-kawan di Paduan Suara Gema Gita Bahana. Dengan suka-duka berlatih untuk menghasilkan karya yang harmonis untuk diri kita dan penikmat suara kita.

10. Penduduk Istana Gajayana B:7 B:17 yang megah ini, Uvy, Fina, Selina, Desi, Shofi, Mbak win, Zyda, Zulfa, Irma, Linda, Vera. Semoga kekompakan kita selalu terjaga
11. Semua pihak yang telah membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu

Semoga Allah memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang membantu penulisan skripsi ini. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran dari semua pihak yang membaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin ya Robbal alamin

Malang, 10 September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iii |
| HALAMAN MOTTO | iv |
| HALAMAN NOTA DINAS | v |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | vi |
| HALAMAN PERSETUJUAN | vii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| HALAMAN ABSTRAK | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Pengembangan | 6 |
| D. Manfaat Pengembangan | 7 |
| E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan..... | 8 |
| F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan | 8 |
| G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 9 |
| H. Definisi operasional | 10 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Konsep Media Pembelajaran | |
| a. Pengertian Media..... | 13 |
| b. Fungsi Media Pembelajaran | 14 |
| c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran..... | 15 |
| d. Urgensi Penggunaan Media..... | 16 |

| | |
|--|-----|
| e. Media Tiga Dimensi | 19 |
| f. Jenis-Jenis Media Tiga Dimensi..... | 19 |
| g. Karakteristik Media Tiga Dimensi | 22 |
| h. Syarat-Syarat membuat Tiga Dimensi menjadi efektif | 23 |
| i. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi | 25 |
| j. Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Setempat | 26 |
| a. Pengertian Keragaman | 26 |
| b. Suku Bangsa..... | 29 |
| c. Budaya Indonesia..... | 42 |
| d. Tiga Wujud Kebudayaan | 42 |
| B. Konsep Pembelajaran IPS | |
| a. Pengertian Ilmu Pengetahuan social..... | 44 |
| b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Soaial..... | 45 |
| c. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial | 48 |
| BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | |
| A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan | 50 |
| B. Model Pengembangan | 50 |
| C. Prosedur Pengembangan | 53 |
| D. Uji coba Produk | 64 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | |
| A. Deskripsi Spesifikasi Produk Media Tiga Dimensi Hasil Pengembangan | 77 |
| B. Validasi Produk Pengembangan Media Ajar IPS Klas IV Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya | 78 |
| 1) Validasi Ahli Materi | 79 |
| 2) Validasi Ahli Pembelajaran | 84 |
| 3) Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran | 89 |
| 4) Hasil Uji Coba Produk Media Tiga dimensi..... | 93 |
| BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN | |
| A. Analisis spesifikasi produk media tiga dimensi | 120 |

| | |
|--|------------|
| B. Analisis Kelayakan Media Ajar IPS Kelas IV Materi Ragam Suku Bangsa Dan budaya..... | 120 |
| 1. Analisis Data Validasi Ahli Isi/materi IPS..... | 124 |
| 2. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran Studi IPS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah..... | 126 |
| 3. Analisis Data Validasi Ahli Desain Produk Media ajar..... | 128 |
| 4. Analisis Data Validasi Uji Coba Produk Media Ajar | 130 |
| BAB VI PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 133 |
| B. Saran | 134 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 136 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.1 Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata | 75 |
| Tabel 4.1 Kriteria penskoran angket validasi ahli materi dan ahli pembelajaran | 79 |
| Tabel 4.2 Kriteria penskoran angket validasi ahli desain media ajar..... | 79 |
| Tabel 4.3 Kriteria penskoran angket validasi siwa | 79 |
| Tabel 4.4 Hasil penilaian ahli materi IPS terhadap media ajar | 80 |
| Tabel 4.5 Distribusi frekuensi tingkat validitas ahli materi media ajar | 82 |
| Tabel 4.6 Kritik dan saran ahli materi terhadap media ajar | 82 |
| Tabel 4.7 Revisi media ajar berdasarkan validasi ahli materi..... | 84 |
| Tabel 4.8 Hasil penilaian ahli pembelajaran terhadap media ajar | 85 |
| Tabel 4.9 Distribusi frekuensi tingkat validitas ahli pembelajaran media ajar ... | 86 |
| Tabel 4.10 Kritik dan saran ahli pembelajaran terhadap media ajar..... | 87 |
| Tabel 4.11 Revisi media ajar berdasarkan validasi ahli pembelajaran | 88 |
| Tabel 4.12 Hasil penilaian ahli desain produk terhadap media ajar | 89 |
| Tabel 4.13 Distribusi frekuensi tingkat validitas ahli desain media ajar | 89 |
| Tabel 4.14 Kritik dan saran ahli desain terhadap media ajar | 91 |
| Tabel 4.15 Revisi media ajar berdasarkan validasi ahli media | 93 |
| Tabel 4.16 Hasil penilaian uji coba perorangan terhadap media ajar | 94 |
| Tabel 4.17 Distribusi frekuensi tingkat validitas uji coba perorangan terhadap media ajar | 99 |
| Tabel 4.18 Hasil penilaian uji coba kelompok kecil terhadap media ajar | 100 |
| Tabel 4.19 Distribusi frekuensi tingkat validitas uji coba kelompok kecil terhadap media ajar | 105 |
| Tabel 4.20 Hasil uji coba penilaian lapangan terhadap media ajar..... | 107 |
| Tabel 4.21 Responden uji coba lapangan terhadap media ajar | 110 |
| Tabel 4.22 Distribusi frekuensi tingkat validitas uji coba lapangan terhadap media ajar | 113 |
| Tabel 4.23 hasil penilaian uji coba lapangan pada pretest dan post-test..... | 114 |
| Tabel 4.24 Tabel perhitungan uji t | 117 |
| Tabel 5.1 kualifikasi tingkatan kelayakan berdasarkan prosentase | 124 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 | Prosedur pengembangan media ajar..... | 51 |
| Gambar 3.2 | Desain rancangan uji coba produk..... | 53 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Bukti Konsultasi
- Lampiran IV : Dokumentasi Produk yang Dikembangkan



ABSTRAK

Nisa' L.A, 2014. *Pengembangan Media Tiga Dimensi pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV MI Al Falah Blitar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Nurul Yaqien, M.Pd.

Penelitian pengembangan media ajar melalui media tiga dimensi bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media ajar IPS kelas IV MI yang valid, dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu tujuan dari penelitian pengembangan media ajar ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi ragam suku bangsa dan budaya yang dipelajari selama kegiatan pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain yang digunakan dalam pengembangan media ajar ini adalah menggunakan model desain Dick and Carey. Adapun langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut: mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, melaksanakan analisis pembelajaran, mengenal tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, merumuskan tujuan khusus pembelajaran, mengembangkan butir tes acuan patokan, mengembangkan strategi pembelajaran, menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, dan yaitu merevisi bahan pembelajaran

Dari hasil kevalidan, menunjukkan bahwa pengembangan media ajar IPS kelas IV pada materi ragam suku bangsa dan budaya menggunakan media tiga dimensi ini menunjukkan kevalidan, terbukti prosentase rata-rata perolehan dari hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan 80% menyatakan valid, hasil validasi oleh ahli pembelajaran menunjukkan 90% menyatakan valid, dan hasil validasi oleh ahli desain media ajar menunjukkan 80% cukup valid. Hasil prosentase tingkat kevalidan pada uji coba perorangan menunjukkan 90% valid, tingkat kevalidan uji coba kelompok kecil menunjukkan 100% valid, dan uji coba produk tiga dimensi hasil prosentasenya menunjukkan 100% valid.

Dari hasil analisis data, menunjukkan bahwa pengembangan media tiga dimensi IPS kelas IV pada materi ragam suku bangsa dan budaya ini mampu memotivasi dan meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al-Falah, terbukti prosentase rata-rata perolehan hasil belajar pada test erakhir mencapai 93,4% dibanding tes awal yang hanya berada pada 72,4% yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan 21% dari hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan hasil produk pengembangan media tiga dimensi ini.

Kata kunci : Pengembangan, Media tiga dimensi, IPS

ABSTRACT

Nisa' L.A, 2014. **Three Dimensional Media Development at Variety Material Culture Ethnicity and Social Learning In Class IV MI Al Falah Blitar.** Thesis, Teacher Education of Islamic Elementary School Department, Teacher Education and Teachership Faculty, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.
Supervisor, Nurul Yaqin, M.Pd

Research development of instructional media through a three-dimensional media aiming to produce a product in the form of instructional media social learning at IV class in elementary school that, and can motivate students in learning. In addition, the purpose of this research is the development of instructional media to enhance student understanding of the material culture and ethnic diversity are studied during the learning activity. The method used in this study is a method of research and development which are used to produce a particular product and test the effectiveness of these products. Design used in the development of instructional media is using Dick and Carey design model. The steps of development are as follows: identify the general purpose of learning, carrying out the analysis of learning, knowing the behavior and characteristics of students' input, formulate specific goals of learning, developing grains of benchmark reference test, develop learning strategies, selecting and developing teaching materials, designing and implementing formative evaluation, and revise the learning material.

Validity of the results, indicating that the development of instructional media in the fourth grade social studies materials ethnic and cultural diversity using three-dimensional media shows validity, proven average percentage gain from the results of the validation by experts material showed 80% declared invalid, the results of the validation by learning experts showed 90% declared invalid, and the results of validation by expert instructional media design shows 80% is quite valid. The results of the percentage rate of validity in individual trials showed a 90% valid, the level of small groups validity testing showed 100% valid, and three-dimensional product test results showed 100% valid percentages.

From the analysis of the data, indicating that the development of three-dimensional media in the fourth grade social studies materials ethnic and cultural diversity is able to motivate and increase student achievement in science subjects class IV MI Al-Falah, proved to be the average percentage of the proceeds to learn the last test reached 93.4% compared to the initial test will be in the 72.4% which indicates that there is an increase of 21% of the student learning outcomes after learning to use the results of product development this three-dimensional media.

Keywords: Development, Three Dimensional Media, Social Learning

الملخص

نساء ل. أ، 2014. تطوير الوسائل الإعلام الثلاثة الأبعاد المتنوعة من المجموعات العرقية والثقافة في التعلم الاجتماعي الصف الرابع المدرسة الابتدائية الفلاح بليتار. أطروحة، قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتدريس، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف، نوراليقين الماجستير

تطوير البحثنا الوسائل التعليمية من خلال الوسائل الإعلام ثلاثي الأبعاد تهدف لإنتاج منتج شكالوسائل التعليمية التعلم الاجتماعي الصف الرابع المدرسة الابتدائية، ويمكن تحفيز الطلاب في التعلم. وبالإضافة إلى ذلك، فإن الغرض من هذا البحث هو تطوير الوسائل التعليمية لتعزيز فهم الطلاب للثقافة المادية والتنوع العرقي ودرس خلال النشاط التعليم.

الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة البحث والتطوير والذي يستخدم لإنتاج منتج معين، واختبار فعالية هذه المنتجات. التصميم المستخدمة في تطوير الوسائل التعليمية يستخدم نموذج التصميم ديك وكاري. خطوات التطوير هي كما يلي: تحديد الغرض العام من التعليم، وإجراء تحليل للتعلم، ومعرفة سلوك وخصائص مدخلات الطلاب، وصياغة أهداف محددة للتعلم وتطوير الحزم واختبار إشارة القياسي، وتطوير استراتيجيات التعلم، واختيار وتطوير المواد التعليمية، وتصميم وتنفيذ التقييم التكويني، ومراجعة المواد التعليمية

صحة النتائج، مشيراً إلى أن التنوع في تطوير الوسائل التعليمية في الصف الرابع مواد الدراسات الاجتماعية العرقية والثقافية باستخدام ثلاثي الأبعاد وسائل الإعلام يظهر صحة، ثبت متوسط نسق للبحر بمن نتائج التحقق من المواد الخبراء أظهرت أعلنت 80% غير صالحة، نتائج التحقق من قبل خبراء التعلم أظهر 90% باطلة،

ونائج التحقق من صحة بواسطة خبراء تصميم الوسائل التعليمية وتظهر 80% صحيحة. وأظهرت نتائج معدل النسبة المئوية للصحة في التجارب الفردية بنسبة 90% صحيحة، وأظهر مستوى مجموعات صغيرة اختبار صحة 100% صحيحة، وأظهرت نتائج اختبار المنتج ثلاثي الأبعاد نسب 100% صحيحة

من تحليل البيانات، مشيراً إلى أن تطور وسائل الإعلام ثلاثي الأبعاد مواد العلم الاجتماعية في الصف الرابع التنوع العرقي والثقافية قدر علمت تحفيز وزيادة تحصيل الطلاب في المواد الاجتماعية في الصف الرابع، ثبت أن متوسط النسبة المئوية من عائداً لمعرفة آخر اختبار وصلت 93,4% مقارنة مع الاختبار الأول وسوف تكون في 72,4 مما يدل على أنك زيادة من 21% من نتائج التعليم الطلاب بعد تعلم استخدام النتائج المنتجات لتطوير منهذه الوسائط ثلاثية الأبعاد

الكلمات الرئيسية: التنمية، وسائل الثلاثي الأبعاد،

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai guru atau calon guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa secara baik berdaya guna dan berhasil guna.

Hasil penelitian penggunaan media sederhana tiga dimensi ritatoon dapat meningkatkan kemampuan menulis anak di TK Laboratorium Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan kepada guru untuk

memanfaatkan penggunaan media 3D ritatoon pada saat kegiatan belajar¹. Hal ini telah memperlihatkan bahwa media menunjukkan keunggulannya membantu para guru dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah diangkap oleh para siswa. Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubahsikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dimana dalam perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah sebagai media pembelajaran bagi guru dikelas.²

Keragaman sukubangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkandalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan. Dikarenakan kita belum bersatu. Pada saat itu kita masih bercerai-berai. Keadaan tersebut menyebabkan perjuangan mudah untuk dipatahkan.

¹Tantri Ristikawati *Pengembangan Media Sederhana Tiga Dimensi Ritatoon Guna Meningkatkan Kemampuan Menulis Anak di TK Laboratorium Universitas Negeri Malang*. Skripsi jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Skripsi tidak diterbitkan.

²Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 1

Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa. Berbagai sukubangsa mendiami pulau seluruh Indonesia. Mulai dari Sabang sampai Merauke. Indonesia terdiri atas lima pulau besar. Pulau tersebut adalah Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Setiap satu pulau didiami lebih dari satusuku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki kehidupan beragam. Mulai dari yang masih primitif hingga modern. Penyebab perbedaan kehidupan tersebut dipengaruhi oleh keadaan lingkungan. Setiap suku bangsa memiliki bentuk dan keragaman adat istiadat. Keragaman suku bangsa menghasilkan budaya yang beragam. Bentuk keragaman itu berupa pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, alat musik daerah, adat istiadat setempat atau upacara adat, serta makanan khas daerah.

Melihat realita yang ada sekarang ini, sudah banyak sekolah yang media pembelajaran menarik, kreatif, dan inoatif yang dapat meningkatkan dorongan belajar siswa dikelas. Proses pembelajaran di kelas harus menuntut adanya minat yang dapat membangun motivasi diri siswa. Dengan adanya minat yang dimiliki oleh siswa merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Siswa yang termotivasi akan berusaha agar dirinya tetap melakukan aktivitas yang dijalannya dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan padanya dengan belajar secara efektif dan efisien. Agar hal ini dapat tercapai, maka guru harus memberikan dorongan terhadap siswanya untuk membuat perencanaan mengajar secara tepat dan bekerja sama agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Disini cenderung berbeda dengan kondisi sekolah-sekolah lainnya, dalam permasalahan ini banyak dijumpai di madrasah yang terpencil dan kurang adanya

dorongan dari pemerintah, siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar karena Ilmu Pengetahuan Sosial pengajarannya kurang diminati siswa dengan penyajian yang biasanya selalu monoton (tetap), guru yang kurang profesional dan kreatif dalam membangun siswa supaya tergugah minat belajarnya, guru kurang memahami metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, materi pelajaran yang gersang dengan tidak dikemas secara bagus, suasana kelas yang kering kerontang dengan tidak banyaknya siswa yang mau bertanya dalam proses pengajaran, media pengajaran kurang lengkap, siswa kurang berani mengemukakan gagasan dalam kegiatan belajar, suasana kelas yang tidak bergairah untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan tidak adanya reward dari guru yang mengajar.

Merujuk permasalahan diatas, didapat suatu gambaran bahwa penyebabnya adalah sebagian siswa kurang tertarik untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dibandingkan dengan pelajaran umum lainnya karena pembelajaran yang tidak membangkitkan minat siswa untuk belajar. Selain itu media yang digunakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga tidak mendukung dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas.

Bertolak dari pengalaman mengajar dan permasalahan yang dijumpai pada kegiatan pembelajaran yang saya ketahui di lapangan berbeda dengan kondisi yang akan diinginkan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, Di MI Al Falah Blitar para siswa sangat kurang tertarik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi ragam suku bangsa dan budaya setempat. Di MI Al Falah Blitar, para siswa kelas 4 cenderung merasa bosan dengan pembelajaran dari guru yang sifatnya

monoton (tetap), guru selalu menggunakan strategi ceramah dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dikelas, media juga kurang mendukung, situasi ini sangat menghambat pembelajaran yang diinginkan oleh siswa. Maka dari itu, diupayakan adanya suatu tindakan dari guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar dengan meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan unik dilihat diharapkan dapat mengatasi kesulitan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa, sehingga siswa senang dan tertarik dalam belajar.

Dapat disimpulkan bahwa kondisi riilnya yang terjadi di MI Al Falah Blitar adalah 1) Guru masih monoton dalam menyampaikan materi kepada siswa, 2) Siswa mengalami kesulitan memahami materi ragam suku bangsa dan budaya, 3) Pembelajaran IPS pada materi ragam suku bangsa dan budaya kurang maksimal dalam penyampaiannya dikelas, 4) Jarang ditemukan media tiga dimensi khususnya pada materi ragam suku bangsa dan budaya.

Pengembangan media tiga dimensi juga menjadi pendorong minat siswa kelas 4 MI Al Falah Blitar untuk semangat dalam belajar. Media tiga dimensi ini menjadi salah satu sumber belajar yang menjadikan siswa lebih aktif, senang, dan tertarik dalam proses belajar dikelas. Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi.

Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Maka dari permasalahan tersebut, penelitian akan melakukan suatu penelitian pendidikan. Dalam hal ini, penulis mengangkat sebuah topik yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi saat ini, yaitu “PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI PADA MATERI RAGAM SUKU BANGSA DAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MI AL FALAH BLITAR”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana spesifikasi produk berupa media tiga dimensi pada materi ragam suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS kelas IV yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media tiga dimensi pada materi ragam suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS kelas IV sebagai media pembelajaran di MI Al Falah Blitar?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu berupa media tiga dimensi pada materi ragam suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV MI Al Falah Blitar.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media tiga dimensi pada materi ragam suku bangsa dan budaya dalam pembelajaran IPS kelas IV sebagai media pembelajaran di MI Al Falah Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Lembaga MI Al- Falah Blitar

Dengan adanya media tiga dimensi dapat memberikan manfaat dan menjadikan pijakan dasar untuk lembaga atau sekolah dalam kaitannya mengembangkan media pembelajaran dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih baik untuk masa depan.

2. Bagi Guru

Menjadi tambahan referensi bagi guru terkait dalam mencari cara alternatif untuk menanggulangi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dan sebagai pengembang media dari media sebelumnya dalam usaha peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Bagi Siswa

Dapat memberikan dorongan kepada siswa tentang media yang dibuat oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang materi yang disampaikan.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan informasi ilmiah dan menambah wawasan serta menjadikan peneliti baru lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV di MI Al Falah Blitar

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media tiga dimensi sebagai alat pembelajaran bagi guru dan siswa terkait dengan materi ragam suku bangsa dan budaya setempat kelas IVMI Al Falah Blitar. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Materi yang disampaikan adalah materi tentang ragam suku bangsa dan budaya setempat pada kelas IV MI Semester 1.
- b. Materi yang disampaikan dengan media yang digunakan didominasi oleh masalah-masalah yang riil dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- c. Media pembelajaran tersebut memuat jalinan antar topik yang telah dipelajari atau materi yang belum dipelajari.
- d. Media tiga dimensi memuat permasalahan-permasalahan yang terkait dengan problem solving.
- e. Media pembelajaran tiga dimensi ini lebih mengarah pada kegiatan-kegiatan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk siswa kelas IVMI Al Falah Blitar. Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media tiga dimensi pada materi ragam suku bangsa dan budaya secara khusus antara lain:

1. Memberi kemudahan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri karena penyampaian materi dikaitkan dengan dunia nyata mereka.
2. Memberikan strategi alternatif penyampaian materi dalam proses pembelajaran IPS pada materi ragam suku bangsa dan budaya
3. Memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa dalam KBM.
4. Menjadi masukan di dalam pembuatan media tiga dimensi pada materi ragam suku bangsa dan budaya.
5. Memungkinkan dilakukannya penelitian dan pengembangan terhadap hasil produk media tiga dimensi pada produk berikutnya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media tiga dimensi dalam materi ragam suku bangsa dan budaya antara lain adalah:

- a. Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- b. Disertai dengan kegiatan-kegiatan aktif siswa dalam media tiga dimensi ini, maka siswa akan benar-benar ingat dan paham karena mereka melakukannya langsung tanpa membayangkannya saja.
- c. Melalui media tiga dimensi yang dikembangkan ini, melalui bimbingan guru maka siswa akan lebih dapat dikontrol dan pembelajaran yang

dahulunya terpusat pada guru sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa. Selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.

- d. Belum tersedianya media tiga dimensi pada pembelajaran IPS khususnya materi ragam suku bangsa dan budaya setempat di MI Al Falah Blitarkelas IV yang dikembangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media tiga dimensi pada pembelajaran IPS ini hanya terbatas pada materi ragam suku bangsa dan budaya yang ada di kelas IV semester I yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:

1. Menyebutkan macam-macam suku bangsa dan budaya di kabupaten dan provinsi di Indonesia,
2. Menjelaskan bentuk keanekaragaman bangsa Indonesia,
3. Menjelaskan pentingnya menjaga persatuan dalam keragaman,
4. Bersikap menghargai keragaman suku bangsa dan budaya dalam masyarakat.
5. Objek penelitian terbatas pada media yang digunakan di kelas IV MI Al Falah Blitar.
6. Uji coba lapangan pada penelitian ini terbatas pada uji coba satu kelas.

H. Definisi operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.³

2. Media Tiga Dimensi

- a. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.
- b. Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang manasaja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti Sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas

³Fitratul Uyun, *Pengembangan Buku ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang*. Thesis. Malang: program Pascasarjana UIN Maliki Malang. 2010.

dasar realitas dan fenomena social yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial(sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

4. Ragam suku bangsa dan budaya

Keragaman adalah suatu kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaaan-perbedaan dalam berbagai bidang terutamasuku bangsa, ras, agama, ideologi, budaya (masyarakat yang majemuk).

- a. Suku bangsa adalah golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan. Orang-orang yang tergolong dalam satu suku bangsa tertentu, pastilah mempunyai kesadaran dan identitas diri terhadap kebudayaan suku bangsanya, misalnya dalam penggunaan bahasa daerah serta mencintai kesenian dan adat istiadat.
- b. Budaya merupakan segala tata cara kehidupan masyarakat sehari-hari. Budaya masyarakat dapat berupa cara berpakaian, cara bercocok tanam, atau cara bergaul antar anggota masyarakat. Masing-masing budaya merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati oleh para pengikutnya. Dengan demikian, tidak perlu ada anggapan bahwa budaya tertentu lebih tinggi daripada budaya lainnya. Keanekaragaman budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dilestarikan untuk kepentingan masyarakat secara bersama-sama.

BAB II

KAJIAN TEORI

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁴

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘penghangat’. Apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat

⁴Asnawir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*(Jakarta:Ciputat Pers,2002), hal.11

mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.⁵

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa.

Manfaat media yang terpenting adalah sebagai saluran untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara verbalistik (ceramah) serta merangsang perhatian dan mengaktifkan siswa. Penyampaian materi secara verbalistik dapat membuat siswa cepat bosan, hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan setiap topik secara monoton. Selain itu membuat siswa cenderung pasif, interaksi guru dan siswa hanya dilakukan satu arah.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

⁵ Arikunto, Suharsimi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Akasara, 2006), hal. 9

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁶

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu penyampain pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar meningkat, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran akan dapat dirasakan secara optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya.⁷

Manfaat dari media pembelajaran, yaitu (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi, dan (4) dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama dalam diri anak.⁸

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Soeparno mengklasifikasikan media pembelajaran dari tiga segi, yaitu (1) berdasarkan karakteristiknya memiliki lima macam, yaitu suara, gerak, garis, dan

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hal. 15

⁷ G. Maidar Arsjad dan Mukti, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia* (Jakarta: Erlangga, 1987), hal. 21

⁸ Alief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 17-18

lukisan. Kelimanya bisa saling terpadu. (2) berdasarkan dimensi presentasi mencakup lima waktu presentasi, sifat presentasi, dan sifat respon. (3) berdasarkan pemakainya, dibedakan atas media untuk kelas besar, media untuk kelas kecil, dan media untuk belajar secara individual. Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas.

- (a) Media auditi, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Yang termasuk jenis media ini antara lain meliputi tape recorder dan radio.
- (b) Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Yang termasuk jenis ini antara lain meliputi gambar, foto, serta benda nyata yang tidak bersuara.
- (c) Media audio visual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audio visual meliputi televisi, video, film atau demonstrasi langsung.

d. Urgensi Penggunaan Media

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- (a) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua orang anak yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
- (b) Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti: objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.
- (c) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat diajak berkomunikasi dengannya.

- (d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- (e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan media seperti: gambar, film, model, grafik dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
- (f) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep –konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
- (g) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan bulletin, pemutaran film, dan mendengarkan progam audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar.
- (h) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Di samping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan auatu kebudayaan dan sebagainya.⁹

⁹Asnawir dan.M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*(Jakarta:Ciputat Pers,2002), hal.13-15

e. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.¹⁰

Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

f. Jenis-jenis Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang

¹⁰<http://ismail403.wordpress.com/2013/01/06/karakteristik-media-pembelajaran-tiga-dimensi/>, diakses pada tanggal 13 Juni pukul 20.30

terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari oleh siswa dalam wujud aslinya. Boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan.¹¹

Menurut Nana Sudjana dkk, model dapat dikelompokkan kedalam enam kategori yaitu model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*builed-up model*), model kerja (*working model*), mock-up, dan diorama. masing-masing kategori model tersebut mungkin mempunyai ukuran yang sama persis dengan ukuran aslinya atau mungkin dengan skala yang lebih besar atau lebih kecil dari pada objek yang sesungguhnya. Berikut ini akan dijelaskan jenis-jenis model yang telah dikemukakan diatas:

1. Model Padat (Solid Model)

Suatu model padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar daripada objek dan acapkali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna, dan susunannya. Contohnya: sejarah persenjataan: misalnya senapan, meriam, kapak, batu, lembing, tombak, dan pedang.

2. Model Penampang (Cutaway Model)

¹¹Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1990), hal.156

Model penampang memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, apabila bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya. Kadang-kadang model ini dinamakan model *X-Ray* atau model *Crosssection* yaitu model penampang memotong. Contoh: anatomi manusia dan hewan, seperti: gigi, mata, kepala, otak, torso, tulang belulang, jantung, paru-paru, dan bagian ginjal.

3. Model Susun (Builed-up Model)

Model susun terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian penting dari objek itu. Contoh: anatomi manusia dan binatang, seperti: mata, telinga, jantung, tengkorak, otak.

4. Model Kerja (Working Model)

Model kerja adalah tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli, dan mempunyai beberapa bagian dari benda yang sesungguhnya. Contoh: peralatan musik, seperti: biola, seruling, terompet, piano, harpa, trambulin.

5. Mock-up

Mock-up adalah suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Susunana nyata dari

bagian-bagian pokok itu diubah sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah dimengerti oleh siswa. Contoh: penggunaan susunan perangkat tikus.

6. Diorama

Diorama adalah sebuah pandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Contoh: interior pada gua.

g. Karakteristik Media Tiga Dimensi

Secara umum karakteristik media tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- (a) Pesan yang sama dapat disebarkan keseluruh siswa secara serentak,
- (b) Penyajiannya berada dalam kontrol guru,
- (c) Cara penyimpanannya mudah (praktis),
- (d) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera,
- (e) Menyajikan objek-objek secara diam,
- (f) Terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap,
- (g) Lebih mahal dari kelompok media grafis,
- (h) Sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu,
- (i) Sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual,

- (j) Praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas,
- (k) Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu.

h. Syarat-Syarat membuat Tiga Dimensi menjadi efektif

Supaya alat-alat visual tiga dimensi baik itu benda asli, maupun model, contoh barang atau alat tiruan sederhana menjadi alat peraga yang efektif, maka harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- (a) Alat-alat visual tiga dimensi harus dapat dilihat oleh semua yang sedang belajar secara bersama-sama

Yang ideal ialah kalau alat-alat visual tiga dimensi itu cukup besar untuk dapat dilihat oleh semua secara bersama-sama waktu mendengarkan uraiannya. Jika ini tidak mungkin, sekurang-kurangnya bagian yang penting-penting harus dapat dilihat dengan jelas oleh semuanya untuk kemudian seluruh benda dipelajari bergantian secara berkelompok atau secara perorangan.

- (b) Beri kesempatan bagi yang belajar untuk memeriksa alat-alat tiga dimensi yang digunakan

Oleh karena benda asli, model, specimen, atau mock up mempunyai ukuran tiga dimensi, hal itu merangsang orang untuk lebih banyak mengetahui seluk beluknya. Oleh karena tidak seperti gambar, jika model dilihat dari sudut yang berlainan, maka rupanya pun berbeda. Hal inilah yang mengundang orang untuk memeriksa dan

merabanya.berilah kesempatanitu bagi yang sedang mempelajarinya. Dengan demikian pengalaman itu menjadi lebih nyata dan lebih berwujud. Oleh karena itu lama tinggal dalam ingatan, tidak mudah terlupakan.

(c) Gunakan alat peraga tambahan

Jika menggunakan model mata, ada baiknya ditambahi dengan diagram mata yang cukup besar untuk menambah jelas keterangan yang diberikan.Untuk mendapat faedah semaksimal mungkin, penggunaan benda asli, model, mock-up atau specimen hendaknya diintegrasikan dengan lain-lain alat, seperti juga halnya dengan penggunaan alat-alat audio-visual lainnya.

(d) Perhatikan alat-alat visual tiga dimensi itu waktu diperlukan saja

Biasanya alat-alat visual tiga dimensi itu ditaruh dimana saja, karena tidaknya tempat menyimpan yang khusus atau benda-benda itu dipajang sepanjang waktu dalam lemari kaca.Sebaiknya tidak demikian, sebab kalau benda-benda itu dapat dilihat terus, maka pada waktu memperlihatkannya untuk diterangkan, perhatian orang sudah tidak ada lagi kepadanya.Hanya bola dunia saja baik diletakkan di atas meja tulis sebagai hiasan meja. Tetapi benda-benda yang lain sebaiknya disimpan dahulu ditempatnya, sehingga tidak kelihatan sampai tiba saat psikologis

yang tepat untuk memperhatikan dan menerangkannya. Dengan demikian daya tariknya bertambah, sehingga perhatian terpusat kepadanya.¹²

i. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi

1) Kelebihan media tiga dimensi, yaitu:

Menurut Moedjiono, kelebihan dari media visual tiga dimensi:

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung
- 2) Penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme
- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
- 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
- 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

2) Kelemahan Media Tiga Dimensi, yaitu:

- (a) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah
- (b) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit
- (c) Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar
- (d) Anak tuna netra sulit untuk membandingkannya.

¹²Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*(Jakarta:PT Gramedia,1981), hal.143-144

j. Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Setempat

Indonesia kaya akan suku bangsa dan budaya. Indonesia memiliki 34 provinsi. Setiap provinsi memiliki suku bangsa serta budaya yang berbeda. Perbedaan budaya membuat Indonesia menjadi negara yang menarik di dunia. Keragaman budaya memiliki kekhasan. Selain itu, Keragaman budaya dapat menarik wisatawan luar negeri. Negara Indonesia adalah negara kepulauan. Pulau-pulainya didiami oleh berbagai suku bangsa. Keragamannya menyebabkan keragaman adat dan budayanya.

a. Pengertian Keragaman

Keragaman adalah suatu kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaan-perbedaan dalam berbagai bidang termasuk bangsa, ras, agama, ideologi, budaya (masyarakat yang majemuk). Keragaman dalam masyarakat adalah sebuah keadaan yang menunjukkan perbedaan yang cukup banyak macam atau jenisnya dalam masyarakat.

Keragaman berasal dari kata ragam . Berdasarkan KBBI ragam berarti : 1. sikap, tingkah laku, cara 2. macam, jenis 3. musik, lagu, langgam 4. warna, corak 5. laras (tata bahasa).

Ada tiga macam istilah yang digunakan untuk menggambarkan masyarakat yang majemuk yang terdiri dari ras, agama, bahasa dan budaya yang berbeda yaitu masyarakat plural, masyarakat heterogen, dan masyarakat

multikultural. Pluralitas : mengandaikan adanya hal-hal yang lebih dari satu (many). Heterogen : menunjukkan bahwa keberadaan yang lebih dari satu itu berbeda-beda, bermacam-macam dan bahkan tidak dapat disamakan. Multikultural : inti dari multikulturalisme adalah kesediaan menerima kelompok lain secara sama sebagai kesatuan tanpa memperdulikan perbedaan budaya ,etnik, gender, bahasa maupun agama. multikulturalisme memberikan penegasan bahwa dengan segala perbedaannya itu mereka adalah sama di ruang publik, menekankan pengakuan dan penghargaan pada perbedaan.

Keragaman disini memiliki makna sebagai suatu kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaan-perbedaan dalam berbagai bidang, terutama suku bangsa dan ras, agama dan keyakinan, ideology, adat kesopanan, serta situasi ekonomi. Sedangkan kesederajatan memiliki makna sebagai suatu kondisi dimana dalam perbedaan dan keragaman yang ada manusia tetap memiliki satu kedudukan yang sama dan satu tingkatan hierarki.¹³

Keanekaragaman suku bangsa tidak menyebabkan perpecahan. Akan tetapi, semakin memperkokoh dan memperkuat bangsa kita. Hal ini tercermin dalam semboyan negara kita. Kamu tentu pernah ataupun sering mendengar kata ”Bhinneka Tunggal Ika”. Artinya walaupun berbeda-beda suku, adat,

¹³<http://catarts.wordpress.com/2012/04/13/bab-iv-manusia-keragaman-dan-kesetaraan/>, diakses pada tanggal 1 juli 2013 pukul 08.48

budaya dan bahasa daerahnya, tetapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Bhinneka Tunggal Ika diambil dari buku Sutasoma karangan Empu Tantular. Seorang pujangga pada masa pemerintahan Majapahit. Kalimat selengkapnya adalah “Bhinneka Tunggal Ika Tan Hana Dharma Mangrwa”. Artinya, walaupun berbeda tetapi tetapsatu jua adanya karena tidak ada agama yang tujuannya berbeda. Kerukunan hidup bangsa terciptadan berkembang sejak dahulu.

Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkan dalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan. Dikarenakan kita belum bersatu. Pada saat itu kita masih bercerai-berai. Keadaan tersebut menyebabkan perjuangan mudah untuk dipatahkan.

Penyebab perbedaan kehidupan tersebut dipengaruhi oleh keadaan lingkungan. Setiap suku bangsa memiliki bentuk dan keragaman adat istiadat. Keragaman suku bangsa menghasilkan budaya yang beragam. Bentuk keragaman itu berupa pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, alat musik daerah, adat istiadat setempat atau upacara adat, serta makanan khas daerah.

Keragaman budaya atau “cultural diversity” adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok sukubangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah bersifat kewilayahan yang merupakan pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok sukubangsa yang ada didaerah tersebut.¹⁴

b. Suku bangsa

Suku bangsa adalah golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan. Orang-orang yang tergolong dalam satu suku bangsa tertentu, pastilah mempunyai kesadaran dan identitas diri terhadap kebudayaan suku bangsanya, misalnya dalam penggunaan bahasa daerah serta mencintai kesenian dan adat istiadat.

Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa. Berbagai suku bangsa mendiami pulau seluruh Indonesia. Mulai dari Sabang sampai Merauke. Indonesia terdiri atas lima pulau besar. Pulau tersebut adalah Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Setiap satu pulau didiami

¹⁴<http://pengertiandaninfo.blogspot.com/2013/02/keragaman-suku-bangsa-dan-budaya-di.html>, diakses pada tanggal 13 Juni 2013 pukul 19.50

lebih dari satu suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki kehidupan beragam. Mulai dari yang masih primitif hingga modern.

Adapun suku bangsa yang mendiami pulau seluruh Indonesia adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Nama Suku Yang Mendiami Wilayah Indonesia¹⁵

| No | Nama Suku | Wilayah |
|----|---|----------|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Aceh di Aceh: kabupaten Aceh Besar • Suku Alas di kabupaten Aceh Tenggara • Suku Anak Dalam di Jambi • Suku Aneuk Jamee di kabupaten Aceh Selatan, Kabupaten Aceh Barat Daya • Suku Arab-Indonesia • Suku Abung di Lampung • Suku Batin di Jambi • Suku Batak di Sumatera Utara terdiri : <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Karo di kabupaten Karo ○ Suku Mandailing di kabupaten Mandailing Natal ○ Suku Angkola di kabupaten Tapanuli Selatan | Sumatera |

¹⁵ arif-ips-sd.blogspot.com/.../nama-nama-suku-suku-di-indonesia_31.html.diakses 22/09/14

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Toba di kabupaten Toba Samosir ○ Suku Pakpak di kabupaten Pakpak Bharat ○ Suku Simalungun di kabupaten Simalungun • Suku Bonai di Riau: Kabupaten Rokan Hilir • Suku Gayo di Aceh: Gayo Lues Aceh Tengah Bener Meriah • Suku Kluet di Aceh: Aceh Selatan • Suku Krui di Lampung • Suku Melayu <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Melayu Tamiang di Aceh: Aceh Tamiang ○ Suku Melayu Riau di Riau dan Kepulauan Riau ○ Suku Melayu Deli di Sumatera Utara ○ Suku Melayu Jambi di Jambi ○ Suku Melayu Bangka di Pulau Bangka • Suku Melayu Belitung di Pulau Belitung • Suku Simeulue di Aceh: Kabupaten Simeulue • Suku Sigulai di Aceh: Kabupaten Simeulue bagian utara • Suku Laut, Kepulauan Riau • Suku Lampung di Lampung • Suku Lematang di Sumatera Selatan • Suku Lembak, Kabupaten Rejang Lebong, | |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Bengkulu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suku Lintang, Sumatera Selatan • Suku Lom, Bangka Belitung • Suku Lore, Sulawesi Tengah • Suku Lubu, daerah perbatasan antara Provinsi Sumatera Utara dan Provinsi Sumatera Barat • Suku Muko-Muko di Bengkulu: Kabupaten Mukomuko • Suku Sekak Bangka • Suku Sekayu di Sumatera Selatan • Suku Semendo di Bengkulu, Sumatera Selatan: Muara Enim • Suku Serawai di Bengkulu: Kabupaten Bengkulu Selatan dan Kabupaten Seluma • Suku Palembang di Sumatera Selatan: Kota Palembang • Suku Pamona di Sulawesi Tengah: Kabupaten Poso • Suku Pasemah di Sumatera Selatan • Suku Pesisir di Sumatera Utara: Tapanuli Tengah • Suku Rejang di Bengkulu: Kabupaten Kepahiang, Kabupaten Lebong, dan Kabupaten Rejang Lebong • Suku Mentawai di Sumatera Barat: Kabupaten Kepulauan Mentawai | |
|--|--|--|

| | | |
|---|---|------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Minangkabau, Sumatera Barat • Suku Nias di Sumatera Utara: Kabupaten Nias, Nias Selatan dan Nias Utara dari dua keturunan Jepang dan Vietnam | |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Baduy di Banten • Suku Betawi di Jakarta • Suku Sunda di Jawa Barat • Suku Banten di Banten • Suku Cirebon di Jawa Barat: Kota Cirebon • Suku Jawa di Jawa Tengah, Jawa Timur, DI Yogyakarta <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Tengger di Jawa Timur ○ Suku Osing di Jawa Timur: Banyuwangi ○ Suku Samin di Jawa Tengah: Purwodadi • Suku Madura di Jawa Timur • Suku Bawean di Jawa Timur: Gresik • Suku Tengger di Jawa Timur Kabupaten Pasuruan dan Probolinggo lereng G. Bromo | Jawa |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Dayak terdiri : <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Dayak Ahe di Kalimantan Barat ○ Suku Dayak Bajare di Kalimantan Barat ○ Suku Dayak Damea di Kalimantan Barat ○ Suku Dayak Banyadu di Kalimantan Barat ○ Suku Bakati di Kalimantan Barat | Kalimantan |

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Punan di Kalimantan Tengah ○ Suku Kanayatn di Kalimantan Barat ○ Suku Dayak Krio di Kalimantan Barat: Ketapang ○ Suku Dayak Sungai Laur di Kalimantan Barat: Ketapang ○ Suku Dayak Simpangh di Kalimantan Barat; Ketapang ○ Suku Iban di Kalimantan Barat ○ Suku Mualang di Kalimantan Barat: Sekadau, Sintang ○ Suku Bidayuh di Kalimantan Barat: Sanggau ○ Suku Mali di Kalimantan Barat ○ Suku Seberuang di Kalimantan Barat: Sintang ○ Suku Sekujam di Kalimantan Barat: Sintang ○ Suku Sekubang di Kalimantan Barat: Sintang ○ Suku Ketungau di Kalimantan Barat ○ Suku Desa di Kalimantan Barat ○ Suku Kantuk di Kalimantan Barat ○ Suku Ot Danum atau Dohoi di Kalimantan Tengah dan Kalimantan Barat ○ Suku Limbai di Kalimantan Barat | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Kebahan di Kalimantan Barat ○ Suku Pawan di Kalimantan Barat ○ Suku Tebidah di Kalimantan Barat ○ Suku Bakumpai di Kalimantan Selatan Barito Kuala ○ Orang Barangas di Kalimantan Selatan Barito Kuala ○ Suku Bukit di Kalimantan Selatan ○ Orang Dayak Pitap di Tebing Tinggi, Balangan, Kalsel ○ Suku Dayak Hulu Banyu di Kalimantan Selatan ○ Suku Dayak Balangan di Kalimantan Selatan ○ Suku Dusun Deyah di Kalimantan Selatan: Tabalong ○ Suku Ngaju di Kalimantan Tengah: Kabupaten Kapuas ○ Suku Siang Murung di Kalimantan Tengah: Murung Raya ○ Suku Bara Dia di Kalimantan Tengah: Barito Selatan ○ Suku Ot Danum di Kalimantan Tengah ○ Suku Lawangan di Kalimantan Tengah ○ Suku Dayak Bawo di Kalimantan Tengah: Barito Selatan ○ Suku Tunjung, Kutai Barat, rumpun Ot | |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Danum</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Benuaq, Kutai Barat, rumpun Ot Danum ○ Suku Bentian, Kutai Barat, rumpun Ot Danum ○ Suku Bukat, Kutai Barat ○ Suku Busang, Kutai Barat ○ Suku Ohong, Kutai Barat ○ Suku Kayan, Kutai Barat, rumpun Apo Kayan ○ Suku Bahau, Kutai Barat, rumpun Apo Kayan ○ Suku Penihing, Kutai Barat, rumpun Punan ○ Suku Punan, Kutai Barat, rumpun Punan ○ Suku Modang, Kutai Timur, rumpun Punan ○ Suku Basap, Bontang-Kutai Timur ○ Suku Ahe di Kabupaten Berau ○ Suku Tagol, Malinau, rumpun Murut ○ Suku Brusu, Malinau, rumpun Murut ○ Suku Kenyah, Malinau, rumpun Apo Kayan ○ Suku Lundayeh, Malinau ○ Suku Pasir di Kalimantan Timur: | |
|--|--|--|

| | | |
|---|---|----------|
| | <p>Kabupaten Pasir</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Dusun di Kalimantan Tengah ○ Suku Maanyan di Kalimantan Tengah: Barito Timur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orang Maanyan Paju Sapuluh ▪ Orang Maanyan Paju Epat ▪ Orang Maanyan Dayu ▪ Orang Maanyan Paku ▪ Orang Maanyan Benua Lima <i>Maanyan Paju Lima</i> ▪ Orang Dayak Warukin di Tanta, Tabalong, Kalsel ▪ Suku Samihim, Pamukan Utara, Kotabaru, Kalsel • Suku Bajau di Kalimantan Timur • Suku Banjar di Kalimantan Selatan • Suku Kutai di Kalimantan Timur: Kutai Kartanegara • Suku Berau di Kalimantan Timur: kabupaten Berau | |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Makassar di Sulawesi Selatan: Kabupaten Gowa, Kabupaten Takalar, Kabupaten Jeneponto, Kabupaten Bantaeng, Kabupaten Bulukumba (sebagian), Kabupaten Sinjai (bagian perbatasan Kab Gowa) Kabupaten Maros (sebagian) Kabupaten Pangkep (sebagian) Kota | Sulawesi |

| | |
|---|--|
| <p>Makassar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suku Mamasa (Toraja Barat) di Sulawesi Barat: Kabupaten Mamasa • Suku Mandar Sulawesi Barat: Polewali Mandar • Suku Minahasa di Sulawesi Utara: Kabupaten Minahasa terdiri 9 subetnik : <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Babontehu ○ Suku Bantik ○ Suku Pasan Ratahan ○ Suku Ponosakan ○ Suku Tonsea ○ Suku Tontemboan ○ Suku Toulour ○ Suku Tonsawang ○ Suku Tombulu • Suku Tojo di Sulawesi Tengah: Kabupaten Tojo Una-Una • Suku Toraja di Sulawesi Selatan: Tana Toraja • Suku Tolaki di Sulawesi Tenggara: Kendari • Suku Toli Toli di Sulawesi Tengah: Kabupaten Toli-Toli • Suku Tomini di Sulawesi Tengah: Kabupaten Parigi Moutong • Suku Una-una di Sulawesi Tengah: | |
|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Kabupaten Tojo Una-Una</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suku Talaud di Sulawesi Utara: Kepulauan Talaud • Suku Ternate di Maluku Utara: Kota Ternate • Suku Tidore di Maluku Utara: Kota Tidore • Suku Ambon di kota Ambon • Suku Ampana di Sulawesi Tengah • Suku Arab-Indonesia • Suku Aru di Maluku: Kepulauan Aru • Suku Balantak di Sulawesi Tengah • Suku Banggai di Sulawesi Tengah: Kabupaten Banggai Kepulauan • Suku Bolang Mongondow di Sulawesi Utara: Kabupaten Bolaang Mongondow • Suku Bugis di Sulawesi Selatan • Suku Kei di Maluku Tenggara: Kabupaten Maluku Tenggara dan Kota Tual • Suku Kaili di Sulawesi Tengah: Kota Palu • Suku Bungku di Sulawesi Tengah: Kabupaten Morowali • Suku Buru di Maluku: Kabupaten Buru • Suku Buol di Sulawesi Tengah: Kabupaten Buol • Suku Bentong di Sulawesi Selatan • Suku Mori, Kabupaten Morowali, Sulawesi | |
|--|---|--|

| | | |
|---|---|------------|
| | <p>Tengah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suku Muna di Sulawesi Tenggara: Kabupaten Muna • Suku Moronene di Sulawesi Tenggara • Suku Sangir di Sulawesi Utara: Kepulauan Sangihe • Suku Mekongga di Sulawesi Tenggara: Kabupaten Kolaka dan Kabupaten Kolaka Utara • Suku Dondo di Sulawesi Tengah: Kabupaten Toli-Toli • Suku Duri Terletak di bagian utara Kabupaten Enrekang berbatasan dengan Kabupaten Tana Toraja, meliputi tiga kecamatan induk Anggeraja, Baraka, dan Alla di Sulawesi Selatan | |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Asmat di Papua • Suku Papua/Irian <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Asmat di Kabupaten Asmat ○ Suku Biak di Kabupaten Biak Numfor ○ Suku Dani, Lembah Baliem, Papua ○ Suku Ekagi, daerah Paniai, Abepura, Papua ○ Suku Amungme di Mimika ○ Suku Bauzi, Mamberamo hilir, Papua utara ○ Suku Arfak di Manokwari | Irian Jaya |

| | | |
|---|--|------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Kamoro di Mimika • Suku Muyu di Kabupaten Boven Digoel, Papua | |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Bali di Bali terdiri : <ul style="list-style-type: none"> ○ Suku Bali Majapahit di sebagian besar Pulau Bali ○ Suku Bali Aga di Karangasem dan Kintamani | Bali |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Sasak di NTB, Lombok • Suku Sumba di NTT: Sumba Barat, Sumba Timur • Suku Ngadha di NTT: Kabupaten Ngada • Suku Alor di NTT: kabupaten Alor • Suku Timor di NTT, Kota Kupang • Suku Rote di NTT: Kabupaten Rote Ndao • Suku Rongga di NTT Kabupaten Manggarai Timur | NTT |
| 8 | <ul style="list-style-type: none"> • Suku Sumbawa Di NTB: Kabupaten Sumbawa • Suku Bima NTB: kota Bima • Suku Dompu NTB: Kabupaten Dompu • Suku Donggo, Bima | NTB |

c. Budaya Indonesia

Budaya masyarakat merupakan segala tata cara kehidupan masyarakat sehari-hari. Budaya masyarakat dapat berupa cara berpakaian, cara bercocok tanam, atau cara bergaull antar anggota masyarakat. Masing-masing budaya merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati oleh para pengikutnya. Dengan demikian, tidak perlu ada anggapan bahwa budaya tertentu lebih tinggi daripada budaya lainnya. Keanekaragaman budaya merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dilestarikan untuk kepentingan masyarakat secara bersama-sama.¹⁶

d. Tiga Wujud Kebudayaan

J.J Honingman yang dalam buku pelajaran antropologinya yang berjudul *The World of Man* membedakan adanya tiga “gejala kebudayaan”, yaitu (1) *ideas*, (2) *activities*, dan (3) *artifacts*, pengarang berpendirian bahwa kebudayaan itu ada tiga wujudnya, yaitu:

- a. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
- b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.

¹⁶<http://blog2.tp.ac.id/prianggaramadhanaabdillah/2013/01/02/keragaman-suku-bangsa-dan-budaya-masyarakat/>, diakses pada tanggal 12 Juni 2013 pukul 13.45

c. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Wujud pertama adalah wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tak dapat diraba atau difoto. Lokasinya ada di dalam kepala-kepala, atau dengan perkataan lain, dalam alam pikiran warga masyarakat di mana masyarakat tadi menyatakan gagasan mereka tadi dalam tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal sering berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat bersangkutan. Sekarang kebudayaan ideal juga banyak tersimpan dalam disk, arsip, koleksi microfilm, dan microfish, kartu computer, silinder, dan pita computer.

Wujud kedua dari kebudayaan yang disebut sistem sosial atau *social system*, mengenai tindakan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia-manusia yang berinteraksi, berhubungan, serta bergaul satu dengan lain dari detik ke detik, dari hari ke hari, dan dari tahun ke tahun, selalu menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sebagai rangkaian aktivitas manusia-manusia dalam suatu masyarakat, sistem sosial itu bersifat konkret, terjadi di sekeliling kita sehari-hari bisa diobservasi, difoto, dan didokumentasi.

Wujud ketiga dari kebudayaan disebut kebudayaan fisik, dan tak memerlukan banyak penjelasan. Karena berupa seluruh total dari fisik dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua masyarakat, maka sifatnya paling

konkret, dan berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat dan difoto. Ada benda-benda yang amat kompleks dan canggih, seperti computer berkapasitas tinggi atau benda-benda yang besar dan bergerak, suatu kapal tangki minyak, ada bangunan hasil seni arsitek seperti suau candi yang indah atau ada pula benda-benda kecil seperti kain batik, atau yang lebih kecil lagi yaitu kancing baju.

Ketiga wujud dari kebudayaan tersebut, dalam kenyataan kehidupan masyarakat tentu tak terpisah satu dengan lain. Kebudayaan ideal atau adat istiadat mengatur dan memberi arah kepada tindakan dan karya manusia. Baik pikiran-pikiran dan ide-ide, maupun tindakan dan karya manusia, menghasilkana benda-benda kebudayaan fisiknya. Sebaliknya, kebudayaan fisik membentuk suatu lingkungan hidup tertentu yang makin lama makin menjauhkan manusia dari lingkungan alamiahnya sehingga mempengaruhi pula pola-pola perbuatannya, bahkan juga cara berpikirnya.¹⁷

k. Konsep Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti Sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena social yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari

¹⁷Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta:PT Rineka Cipta, 1990), hal. 186-

aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu social(sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi social merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu social: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial).¹⁸

Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan social masyarakatnya.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan

¹⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010), Hlm. 171

menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya menjadi manusia dan warga Negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan social (pendidikan IPS), para ahli sering mengaiktannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross (1978) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan” to prepare students to be well-functioning citizen in a democratic society”. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.¹⁹

Adapun tujuan mempelajari mata pelajaran IPS sebagaimana diungkapkan dalam naskah KTSP adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

¹⁹ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*(Jakarta :Bumi Aksara,2009), hal. 14

- (b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial
- (c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- (d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat local, nasional, dan global.

Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik harus menguasai seperangkat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tertuang dalam naskah mata pelajaran IPS. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut

- (a) Manusia, tempat, dan lingkungan(geografi)
- (b) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan (sejarah)
- (c) Sistem sosial dan budaya (sosiologi)
- (d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (ekonomi)²⁰

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencecoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu

²⁰Wahid Murni, *Pengembangan Kurikulum IPS dan Ekonomi Di Sekolah/Madrasah*(Malang:UIN Maliki Press,2010), hal.81-83

menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.²¹

c. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relative baru digunakan. Pendidikan IPS merupakan panduan dari social studies dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah tersebut pertama kali digunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi nama lembaga social studies yang mengembangkan kurikulum di AS.

Kurikulum pendidikan IPS tahun 1994 sebagaimana yang dikatakan oleh Hamid Hasan(1990), merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu. Martorella (1987) mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek” pendidikan” daripada “transfer konsep”, karena dalam pemnelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

²¹*Ibid.* hal.14-15

Dengan demikian, pembelajaran pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.²²

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena social melalui pendekatan interdisipliner.²³

²² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (PT Bumi Aksara: Jakarta, 2010), hal. 172-173

²³ *Ibid.* hal. 174

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya.¹

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka di perlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.²

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Ada tiga model pengembangan yang dapat digunakan yaitu berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Dalam penelitian ini peneliti

¹Prof.Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2011). Hal. 164

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.297

menggunakan model prosedural. Model prosedural menurut Arifin yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. ³Model prosedural yang digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran ini adalah model Dick & Carey .

Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada sepuluh tahap, akan tetapi yang digunakan hanya sembilan langkah pada penelitian ini antara lain:

1. *Identifying Instructional Goal*: Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. *Conducting Instructional Analysis*: Analisis pembelajaran (mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics*: Analisis pembelajar dan konteks (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran).
4. *Writing Performance Objectives*: Tujuan umum khusus (menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).
5. *Developing Criterion-Referenced Test*: Mengembangkan instrumen (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).

³Ibid, hal.128

6. *Developing Instructional Strategy*: Mengembangkan strategi pembelajaran (secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus).
7. *Developing and Selecting Instruction*: Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan).
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation*: Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan. Atau dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas).
9. *Revising Instruction*: Melakukan revisi (dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).
10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*: Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan dibanding dengan program lain).⁴

Berdasarkan langkah-langkah pokok pengembangan diatas, pengembang mengembangkan media pembelajaran pada materiragam suku bangsa dan

⁴Punaji Setyosari, metode penelitian pendidikan dan pengembangan, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 201.

budaya untuk siswa kelas IV MI/SD semester I dengan menggunakan media *tiga dimensi*. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran digambarkan sebagai berikut.

C. Prosedur pengembangan

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa tahap pengembangan yang meliputi tahap analisis awal, tahap pengembangan rancangan media pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, dan tahap penilaian media pembelajaran. Adapun empat tahapan pengembangan tersebut di atas akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan (*Identifying Instructional Goal*)

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap pertama yaitu tahap analisis awal antara lain:

a. Kajian kurikulum (KTSP)

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang harus diberikan kepada siswa, yaitu ragam suku bangsa dan budaya dan mengetahui materi apa saja yang telah diperoleh siswa sebelum materi ragam suku bangsa dan budaya, sehingga pengembang dapat menentukan beberapa kompetensi dasar minimal yang harus dikuasai oleh siswa. Tujuan yang lain adalah agar pengembang dapat membuat jalinan antar topik atau antar pokok bahasan yang sesuai dengan materi. Berdasarkan kurikulum satuan pendidikan

(KTSP), materi ragam suku bangsa dan budaya untuk siswa MI/SD kelas IV mencakup materi sebagai berikut.

Standar Kompetensi :

memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kab/kota dan provinsi

Kompetensi Dasar :

Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

Indikator pencapaian :

- a. Membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat
- b. Menunjukkan keragaman budaya yang ada di daerah setempat

b. Kajian Tiga Dimensi

Kajian dilakukan bertujuan untuk mempermudah pengembang dalam menentukan isi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dan pengembang dapat menyusun tampilan dan kesesuaian materi dalam media pembelajaran yang mencakup materi-materi dan soal latihan.

Berdasarkan pemahaman mengenai tiga dimensi adalah salah satu hal yang menyenangkan bagi anak dan dekat dengan dunia anak sehingga dalam media ini bisa menekankan pada pembelajaran aktif dan menyenangkan. Selain itu dalam evaluasi diberikan soal yang alternatif dan pemecahan masalah.

c. Kajian tentang materi ragam suku bangsa dan budaya di kelas IV MI/SD

Kajian ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang akan dikembangkan sehingga sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Kemudian pengembang dapat menyusun media ragam suku bangsa dan budaya secara sistematis dalam media pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

2. Analisis pembelajaran (*Conducting Instructional Analysis*)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus.

3. Analisis pembelajar dan konteks (*Identifying Entry Behaviors, Characteristics*)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan buku ajar. Demikian karakteristik umum peserta didik yang sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Pengguna media ajar ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari SK dan KD mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial diketahui bahwa pengetahuan awal dan prasyarat yang dimiliki oleh siswa berupa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang mereka peroleh secara tuntas. Karena jenjang pendidikan berkaitan dengan perkembangan psikologi individu siswa.

Pada Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya masih berada pada tingkat berfikir yang masih menginjak pada operasional kongkrit. Sedangkan kelas IV yang pada umumnya berusia sekitar 10-11 tahun seperti yang dijelaskan oleh Piaget dan Bruner bahwa pada usia 10-11 tahun merupakan masa mengembangkan kemampuan berfikir yang mulai beraneka. Tingkat operasinal kongkrit ini struktur kognitif siswa sudah relatif setabil sehingga daya dukung untuk belajar menjadi semakain besar. Masa anak-anak tersebut memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- a. Memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok sebaya.
- b. Keadaan fisik yang memungkinkan mendorong anak memasuki usia dunia permainan dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani.
- c. Memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol, dan komunikasi yang luas.⁵

Terkait dengan kecakapan pada masa tersebut, disebutkan bahwa pendidikan di SD/MI yang di dalamnya memuat kecakapan berfikir, secara umum perlu

⁵ Syah, Muhibbin. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006). Hlm 51

dikembangkan oleh setiap siswa yakni kecakapan menggunakan rasio secara optimal, antara lain mencakup kecakapan menggali dan menentukan informasi, kecakapan mengolah informasi dan kecakapan memecahkan masalah secara bijak. Jadi bisa dikatakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya dapat dikembangkan dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

4. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran (*Writing Performance Objectives*)

Menjabarkan tujuan yang masih umum kedalam tujuan yang spesifik atau khusus yang berupa ujuk kerja, yang mana merupakan merupakan tujuan khusus program atau produk, dan prosedur yang dikembangkan.

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut yang harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur lainnya.

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran terhadap rumusan tujuan umum pembelajaran dan identifikasi karakteristik dan kemampuan awal sasaran siswa kelas IV Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah, dapat ditetapkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran antara sebagai berikut:

Setelah siswa mengikuti pembelajran dalam tujuan pembelajaran umum, siswa diharapkan dapat menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/ kota, provinsi).

5. Mengembangkan butir tes acuan patokan (*Developing Criterion-Referenced Test*)

Intrument tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Secara berkaitan dengan tujuan khusus Sebelum mendapat materi tentang ragam suku bangsa dan budaya melalui media ajar terlebih dahulu siswa diberikan tes yang berkaitan dengan materi ragam suku bangsa dan budaya. Kemudian setelah mengikuti tujuan pembelajaran, siswa mendapat materi melalui media ajar setelah itu siswa mendapat soal evaluasi sebagai uji kompetensi untuk melihat adanya perubahan dari sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media ajar yang telah dirancang oleh pengembang.

Bentuk tes tujuan khusus

- a. Berasal dari daerah manakah suku Badui itu?
- b. Apakah makanan khas dari kota Palembang?
- c. Apa nama lain dari rumah adat suku Asmat?
- d. Dari provinsi manakah pakaian adat yang dikenakan boneka tersebut?

6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*Developing Instructional Strategy*)

Langkah selanjutnya merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran meliputi:

- a. Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran langkah-langkahnya sebagai berikut:
- 1) Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui karakter awal siswa yang berkaitan dengan kemampuan awal siswa sebelum melalui pelajaran dengan memberikan apresepsi dan pretest.
 - 2) Menimbulkan motivasi belajar siswa
Menimbulkan motivasi belajar siswa yang sangat penting untuk siswa agar dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya. Selain itu, kegiatan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Biasanya kegiatan ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan mata pelajaran yang akan disampaikan,
 - 3) Penyampaian kerangka isi pembelajaran
Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kerangka isi materi pelajaran.
- b. Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi bahan ajar yang harus diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi ragam suku bangsa dan budaya. Dalam kegiatan penyajian informasi atau penyampaian isi materi pembelajaran dilakukan sebagai berikut:
- 1) Pertama: siswa diajak mengaitkan pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.

- 2) Kedua: kemudian guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran yang terdapat pada media ajar.
 - 3) Ketiga: salah satu siswa diminta untuk menyebutkan tentang pengalaman yang pernah dialaminya sesuai dengan topik pembahasan.
 - 4) Keempat: siswa diajak mendiskusikan dan tanya jawab dengan mengidentifikasi berbagai macam contoh yang telah di timbulkan.
 - 5) Kelima: refleksi dari siswa atau guru.
- c. Peran peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik. Dalam artian dalam kegiatan pembelajaran harus dapat melibatkan peran aktif dari siswa agar suasana kelas menjadi hidup. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran yakni “*Studying and Playing Doll*” dan dapat mengkombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang relevan. Secara rinci, strategi ini bisa dilihat dengan aktifitas sebagai berikut:
- 1) Sebelum guru memberikan materi, guru memberikan stimulus tentang materi yang akan disampaikan.
 - 2) Guru membagi siswa dalam 5 kelompok bermain, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anak
 - 3) Guru memperlihatkan materi ragam suku bangsa dan budaya melalui kegiatan bermain boneka.
 - 4) Dalam waktu yang ditentukan siswa mendiskusikan boneka adat yang telah dibagikan oleh guru bersama teman kelompok materi ragam suku bangsa dan budaya tersebut.

- 5) Guru memberikan soal kepada siswa.
 - 6) Soal diberikan kepada siswa dan mengerjakan soal tersebut.
 - 7) Setelah kegiatan tersebut, siswa diajak untuk mencatat dan mendiskusikan hasil jawaban soal tersebut.
 - 8) Kegiatan tersebut di atas dapat dilakukan secara berulang-ulang bergantung pada waktu yang tersedia.
- d. Kegiatan penutup pembelajaran, dapat menggunakan strategi pemberian evaluasi atau disebut post-tes untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian peserta didik terhadap materi yang diberikan.

7. Menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran (*Developing and selecting Instruction*)

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini adalah pengembangan media ajar dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa printed material yang berupa media ajar pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas IV sekolah dasar tentang “**Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV MI Al Falah Blitar**” yang mana bentuk media ajar ini disajikan berupa boneka mengenakan baju adat seluruh provinsi di Indonesia.

8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*Designing and Conducting Formative Evaluation*)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan

pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada 2 kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan bahan ajar bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik terdapat tiga tahap yang ditujukan pada uji perorangan (*one-one evaluation*), uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

9. Merevisi bahan pembelajaran (*Revising Instruction*)

Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua tahap terakhir di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi penyajian data uji coba bahan ajar, analisis data uji coba dan revisi produk pengembangan.

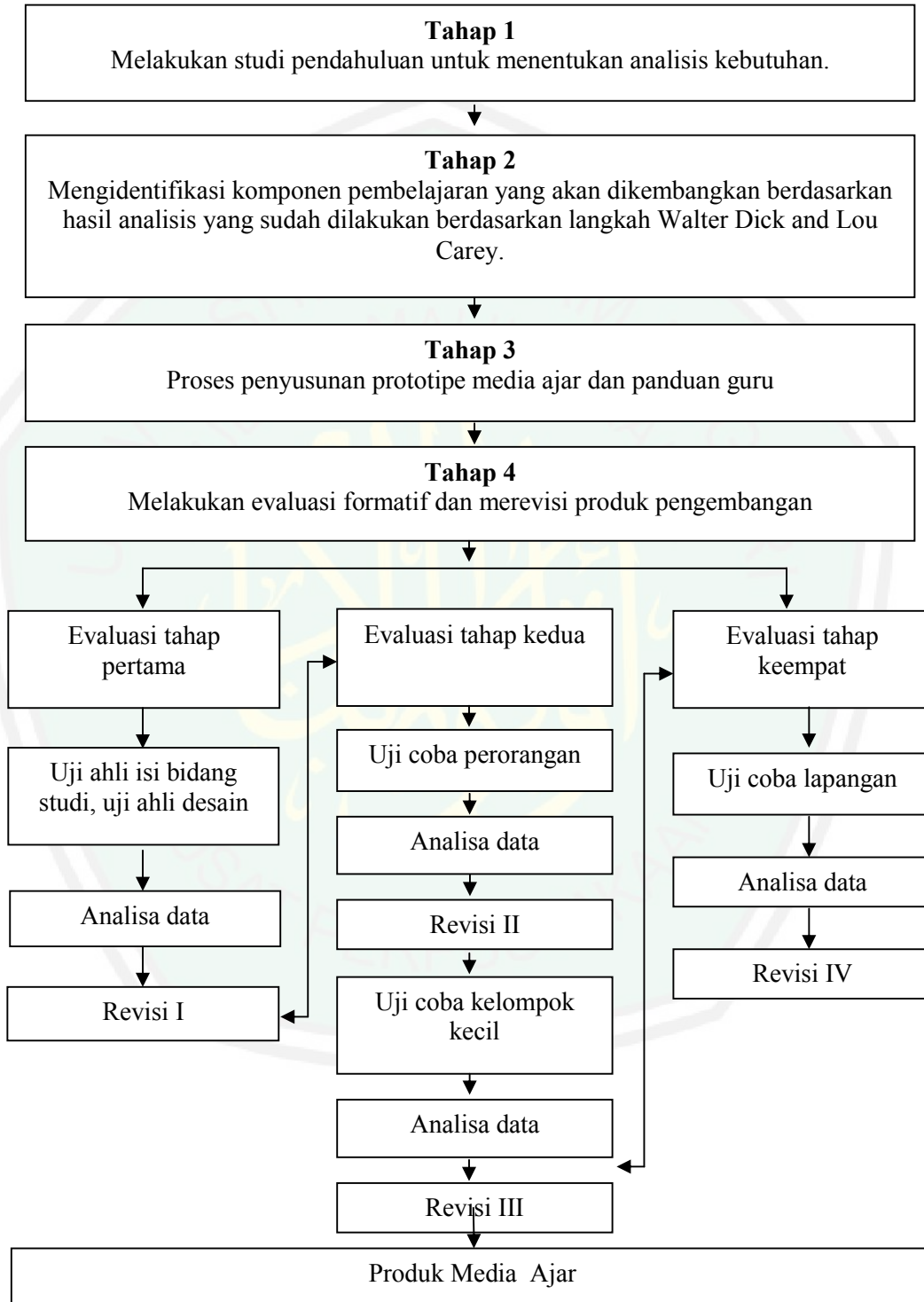
Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick and Lou Carey ini yakni ada beberapa metode yang digunakan, yakni metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup:

- a) Kondisi produk yang sudah ada sebagai media perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan.
- b) Kondisi pihak pengguna seperti sekolah, guru, siswa serta pengguna lainnya.
- c) Kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana prasarana, pengelolaan.

Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media ajar yang dipakai oleh sekolah dasar atau madrasah tersebut untuk diriview, kemudian menganalisis kondisi pengguna yakni siswa sekolah dasar atau madrasah tersebut sebelum dilakukan uji coba kemudian mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran yang sudah berlangsung dengan pemakaian media tersebut, termasuk didalamnya menganalisis kebutuhan siswa kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan keefektifan media ajar yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dan kemudahan dalam menggunakan media ajar dalam penelitian ini. Adapun untuk memperjelas prosedur pengembangan, dapat dilihat gambar dibawah ini:

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Ajar



D. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan, efisiensi dan kemenarikan produk yang dihasilkan. Sebelum diujikan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli. Meliputi ahli materi dan ahli media pembelajaran. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial. Dalam uji coba produk ini akan diuraikan tentang desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

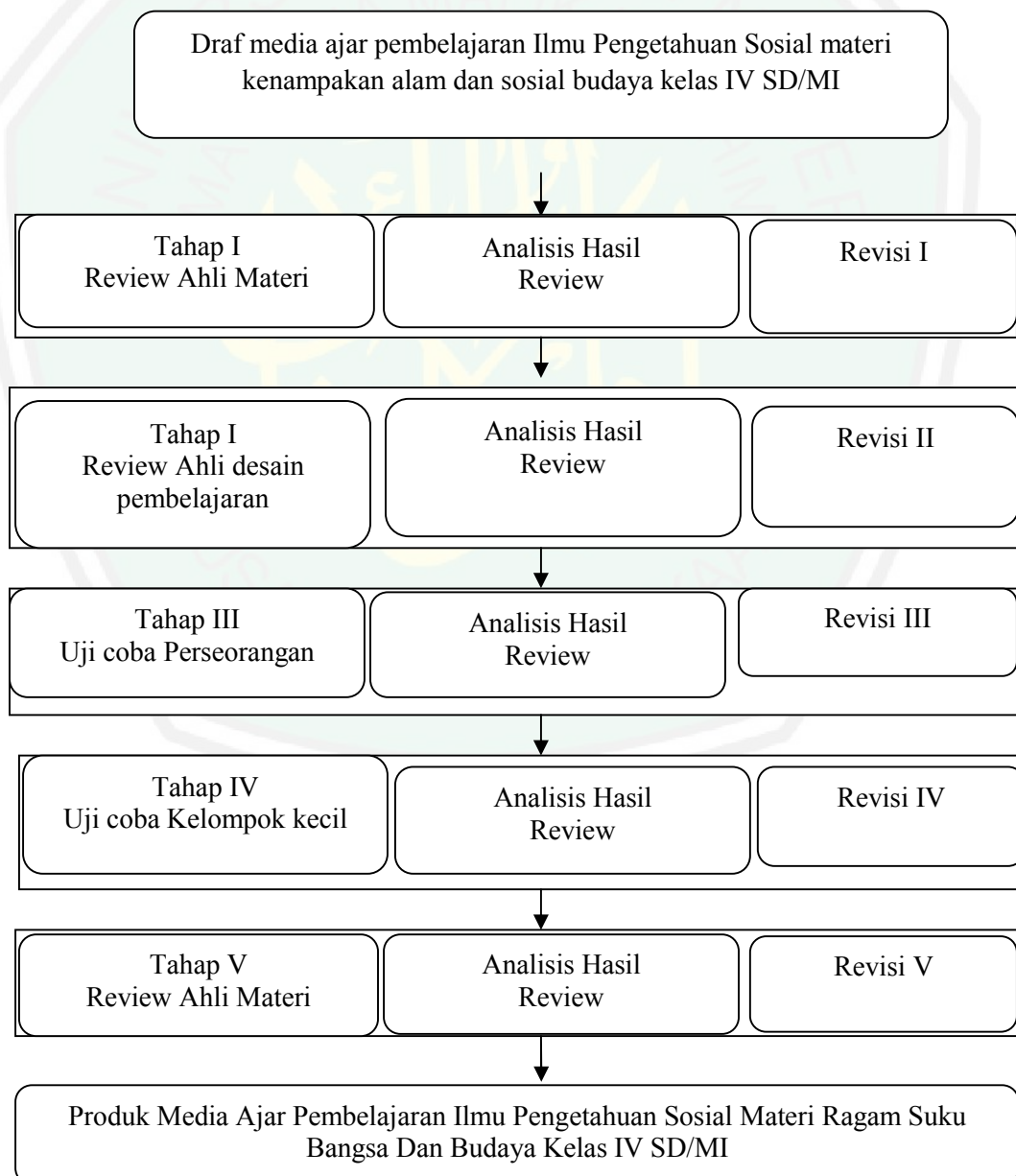
1. Desain Uji coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Produk berupa media ajar pembelajaran sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kemenarikan, kemudahan penggunaannya dan keefektifannya. Tingkat kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar pembelajaran diketahui melalui hasil analisa kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: (1) review oleh ahli isi bidang studi, (2) review oleh ahli desain pembelajaran, (3) uji coba perorangan, (4) uji coba kelompok kecil, (5) dan uji coba lapangan.

Tingkat keefektifan media ajar diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap perolehan hasil belajar siswa pada saat uji lapangan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis melalui uji t dan dengan penghitungan manual.

Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba perorangan (*one-on-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field evaluation*). Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan rancangan uji coba sebagai berikut:

Gambar 3.2 Desain Rancangan Uji Coba Produk



2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah: a. Ahli isi bidang studi, b. Ahli desain pembelajaran, c. Sasaran pengguna yakni guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV dan siswa MIAI Falah Blitar kelas IV.

a. Ahli isi Bidang studi Ilmu pengetahuan Sosial

Ahli isi yang ditetapkan sebagai penguji pengembangan media ajar ini adalah seorang yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu Aniek Rachmaniah, S.Sos, M.Si yang menguasai karakteristik materi Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI khususnya materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya kelas IV. Selain itu ahli isi juga sebagai penguji isi media ajar mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Martika Noviana S.Pd.I

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

1. Mendatangi ahli isi bidang studi IPS materi ragam suku bangsa dan budaya.
2. Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
3. Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.
4. Melalui instrumen angket dan wawancara diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas media ajar yang dikembangkan dari segi isi atau materi.

b. Ahli desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media ajar matapelajaran Ilmu pengetahuan Sosial kelas IV MI Al-Falah Blitar ini adalah Ummah, M.Pd

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli desain bidang studi ini adalah sebagai berikut:

1. Mendatangi ahli desain
2. Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan
3. Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan
4. Melalui instrumen angket, diminta kepada ahli desain pendapat atau komentar tentang kualitas media ajar yang dikembangkan dari segi desain.

c. Ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV SD/MI

Ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV SD/MI ditetapkan sebagai penguji media ajar IPS materi ragam suku bangsa dan budaya. Pemilihan ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV adalah Guru bidang studi IPS di kelas IV MI Al-Falah Blitar yang memiliki latar belakang S1 yaitu Martika Noviana, S.Pd.I

d. Sasaran pengguna guru dan siswa kelas IV MI Al-Falah Blitar

Sasaran atau pengguna produk pengembangan adalah siswa kelas IV MI Al-Falah Blitar. Sasaran yang ditetapkan sebagai subjek uji coba produk pengembangan ini meliputi:

1. Guru IPS Kelas IV MI Al-Falah Blitar dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Guru tersebut adalah pengejar mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan KTSP 2006.
- b) Pihak lembaga memberikan izin untuk kegiatan uji coba produk media ajar pembelajaran IPS yang sedang dikembangkan oleh pengembang.
- c) Kesiadaan guru IPS sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

2. Siswa MI A-Falah Blitar kelas IV angkatan 2014-2015.

- a) Tahap pertama adalah uji coba perorangan (*one-on-one evaluation*). Uji perorangan ini diwakili oleh 3 orang siswa dengan kriteria sebagai berikut:
 - (1) Mereka siswa kelas IV MI Al-Falah Blitar
 - (2) Responden dari evaluasi one-on-one yang terdiri dari 3 orang ditentukan berdasarkan kriteria bahwa responden mewakili karakteristik kelompok sasaran.
 - (3) Kesiadaan siswa sebagai narasumber perolehan data dalam mengembangkan media ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- a) Uji ini bermaksud untuk mendapatkan komentar siswa tentang kemenarikan isi media ajar. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba perorangan ini adalah:
 - (1) Pengembang menjelaskan maksud evaluasi

- (2) Pengembang menyampaikan media ajar pembelajaran yang telah dikembangkan dan instrumen penilaiannya
 - (3) Pengembang mendorong perwakilan siswa dari uji perorangan ini untuk memberikan komentar dengan leluasa dan memberikan masukan pada produk media ajar melalui instrument yang telah disediakan
 - (4) Pengembang mencatat komentar siswa uji coba dan mengumpulkan instrumen.
- b) Tahap Kedua yaitu uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*). Responden pada uji coba ini adalah 6 siswa. Penentuan subyek dilakukan secara acak mewakili masing-masing kriteria peserta yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba kelompok kecil ini adalah:
- (1) Mengumpulkan siswa yang menjadi sampel dan menjelaskan maksud uji coba kelompok kecil
 - (2) Pengembang menyampaikan bahan ajar pembelajaran yang telah dikembangkan dan instrument penilaiannya.
 - (3) Pengembang mendorong siswa dari uji coba kelompok kecil ini untuk memberikan komentar dengan leluasa dan memberikan masukan pada produk media ajar melalui instrument yang telah disediakan
 - (4) Mencatat komentar siswa pengguna dan menggali informasi lebih dalam melalui instrument angket.

c) Tahap ketiga adalah uji coba lapangan (*field evaluation*). Responden uji coba lapangan diambil dari siswa satu kelas yakni kelas IV.

- (1) Menentukan sampel
- (2) Mempersiapkan lingkungan dan sarana prasarana
- (3) Menyelenggarakan tes awal (*pre-test*)
- (4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran
- (5) Menyelenggarakan tes akhir (*post-test*)
- (6) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrument angket.

3. Jenis data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif.⁶ Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media ajar pembelajaran IPS pada materi ragam suku bangsa dan budaya. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

a. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

- 1) Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media ajar, meliputi kecermatan isi atau validitas isi, ketepatan cakupan, ketercernaan media ajar, dan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ajar menjadi efektif.

⁶ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang : UM Pres, 2008)

- 2) Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar.
 - 3) Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media ajar hasil pengembangan (hasil *post-test*).
- b. Sedangkan data Kualitatif berupa:
- 1) Informasi mengenai pembelajaran IPS yang diperoleh melalui wawancara dengan guru IPS di MI Al-Falah Blitar.
 - 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi IPS di MI Al-Falah Blitar.

E. Instrument pengumpulan data

Instrument yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrument pengumpul data yakni berupa wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar.⁷ yakni tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.

a) Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar.

⁷Fitratul Uyun,*op.cit.*,

Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yakni pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisa dan digunakan sebagai revisi.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media ajar IPS.
 - 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran IPS.
 - 3) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba perorangan.
 - 4) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba kelompok kecil.
 - 5) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba lapangan.
 - 6) Angket penilaian atau tanggapan guru IPS kelas IVMI Al-Falah Blitar.
- b) Tes pencapaian hasil belajar atau *achievement test*

Tes perolehan hasil belajar merupakan tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.⁸ Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media ajar pembelajaran IPS pada siswa kelas IV semester I materi ragam suku bangsa dan budaya MI Al-Falah Blitar.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm, 124

F. Teknik analisis data

Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

1. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan menganalisa pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media ajar IPS bagi siswa kelas IV SD. Sebagaimana diutarakan dalam poin di atas, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan Menggunakan skala Linkert berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:⁹

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

Keterangan P adalah prosentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_i$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:¹⁰

Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

| Presentase (%) | Tingkat Kevalidan |
|----------------|------------------------------|
| 80-100 | Valid/tidak revisi |
| 60-79 | cukup valid/tidak revisi |
| 40-59 | kurang valid/revisi sebagian |
| 0- 39 | tidak valid/revisi |

Berdasarkan kriteria diatas, media ajar diyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli

⁹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). Hlm. 313

¹⁰ *Ibid.*

media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini, media ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

3. Analisis Uji T

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar. Teknik analisis datanya menggunakan Dependent Sample Test. Kriteria ujinya adalah uji T pada Dependent Sample Test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:¹¹

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

Keterangan :

t = Uji T

D = Different ($x_2 - x_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

¹¹Turmudi. *Metode Statistika*(Malang: UIN Press,2008), hal.214

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Media Ajar Hasil Pengembangan

Media ajar hasil pengembangan yang telah dibuat oleh pengembang melalui media tiga dimensi yaitu boneka nusantara dengan materi ragam suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Media ajar yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa boneka yang mengenakan pakaian adat Indonesia. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing bagian.

| Produk sebelum dikembangkan | Produk setelah dikembangkan |
|--|---|
|  <p data-bbox="444 1335 604 1356">Pakaian Adat NTT</p> <p data-bbox="407 1367 792 1430">Ini adalah media yang belum diperbarui berupa gambar</p> |  <p data-bbox="816 1297 1284 1430">Ini berupa boneka yang terbuat dari kain flannel yang didesain sama seperti gambar agar siswa termotivasi saat belajar</p> |
| |  <p data-bbox="816 1728 1284 1860">Ini merupakan kartu keterangan tambahan yang dibuat untuk menambah wawasan siswa tentang nusantara</p> |

B. Validasi Produk Pengembangan Media Ajar IPS Kelas IV Pada Materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya

Validasi terhadap media ajar yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2014 sampai tanggal 11 Agustus 2014. Data penilaian produk pengembangan media ajar dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama dan kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh dua dosen jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial sebagai ahli materi IPS, dan ahli media. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh satu guru bidang studi IPS kelas IV MI sebagai ahli pembelajaran dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan pada uji coba perorangan (*one on one*) yang diwakili 3 responden, uji coba kelompok kecil yang diwakili 6 responden, dan uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas IV sebagai responden. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

1. Hasil Validasi Ahli

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian. Adapun angket validasi ahli materi kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran

| Persentase (%) | Tingkat kevalidan |
|----------------|--------------------------------|
| 80 – 100 | Valid / tidak revisi |
| 60 – 79 | Cukup valid / tidak revisi |
| 40 – 59 | Kurang valid / revisi sebagian |
| 0 – 39 | Tidak valid / revisi |

Sedangkan untuk angket validasi ahli media dan siswa kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Desain Media Ajar

| Jawaban | Skor |
|---------|------|
| SS | 4 |
| S | 3 |
| TS | 2 |
| STS | 1 |

Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas beserta kritik dan sarannya.

Tabel 4.3 Kriteria Penskoran Angket Validasi Siswa Kelas IV

| Jawaban | Skor |
|---------|------|
| A | 4 |
| B | 3 |
| C | 2 |
| D | 1 |

1) Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran IPS adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi

IPSTERhadap produk pengembangan media ajar IPS kelas IV materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya melalui media tiga dimensi yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada Tabel 4.4., 4.5., 4.6.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.3. sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi IPS Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya Melalui Media Tiga Dimensi

| No | Pernyataan | x | x_i | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|----|--|-----|-------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Bagaimana kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pengembangan media tiga dimensi ini | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media tiga dimensi ilmu pengetahuan sosial | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Apakah materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan social ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih antusias dalam belajar | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Bagaimana kesesuaian media tiga dimensi dengan kenyataan yang ada di berbagai provinsi seluruh Indonesia | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Bagaimana kesesuaian keterangan tambahan | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak |

| | | | | | | |
|---------------|---|-----------|-----------|-----------|--------------|---------------------|
| | yang disajikan dalam pengembangan media ajar ilmu pengetahuan social ini | | | | | Revisi |
| 6 | Apakah media ajar ini dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Apakah kejelasan detail media yang berbentuk media ini sudah sesuai | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Apakah ukuran media ajar ini sudah sesuai dengan ukuran kelas | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Apakah sudah sesuai ukuran huruf dalam keterangan tambahan pada media ajar. | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Apakah instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| Jumlah | | 38 | 40 | 95 | Valid | Tidak Revisi |

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu IbuAniek Rachmaniah,S.Sos,

M.Sisebagai ahli materi.

x_i : skor jawaban tertinggi. s

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi Media Ajar

| Tingkat Validitas | f | % |
|-------------------|---|----|
| Valid | 8 | 80 |
| Cukup Valid | 2 | 20 |

Tabel 4.4. dan 4.5., menunjukkan data hasil validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media ajar IPS materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah adalah 80% menyatakan valid, yaitu pada item 1,2,3,4,5,7,8 dan 10. Sedangkan 20% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 6 dan 9.

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi ilmu pengetahuan sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan bahan ajar dipaparkan dalam Tabel 4.6. sebagai berikut:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Ajar

| Nama Subyek Uji Ahli | Kritik Dan Saran |
|------------------------------|--|
| Aniek Rachmaniah,S.Sos, M.Si | 1. Provinsi di Indonesia yang terbaru adalah 34, sebaiknya ditambah bagian provinsi terbaru. |

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa jumlah provinsiterbaru di Indonesia adalah 34 provinsi, maka sebaiknya ditambah satu provinsi lagi. Secara umum buku aktivitas siswa sudah bagus menurut ahli materi.

3) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah kerja menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media ajar dari hasil validitas ahli materi.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi IPS terhadap media ajar sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.7., maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian buku ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 95%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, prosentase tingkat pencapaian 95% berada pada kualifikasi baik, sehingga media ajar tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari ahli isi matapelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan mediaajar.

4) Revisi Produk

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

Tabel 4.7 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi

| No | Point yang direvisi | Sesudah direvisi |
|----|---|---|
| 1 | Penambahan provinsi terbaru dari 33 provinsi ke 34 provinsi |  |

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi ilmu pengetahuan sosial dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media ajar dan materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna media ajar produk pengembangan.

2) Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar IPS kelas IV materi ragam suku bangsa dan budaya melalui media tiga dimensi yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada Tabel 4.8., 4.9., 4.10., dan 4.11.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada

Tabel 4.8. sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Melalui Media Tiga dimensi

| No | Pernyataan | X | x_i | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|----|--|---|-------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media ajar | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Apakah media ajar ini memudahkan dalam proses belajar mengajar | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Bagaimana kesesuaian media ajar ini dengan kenyataan yang ada di berbagai provinsi seluruh Indonesia | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Apakah media ajar yang berbentuk boneka nusantara ini membantu siswa dalam memahami materi | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Apakah ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan dalam keterangan tambahan pada media ajar ini sudah sesuai | 4 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Apakah jumlah media ajar yang berbentuk boneka nusantara ini sudah sesuai dengan jumlah provinsi yang ada dan menunjukkan keanekaragaman suku, bangsadan budayanya | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Apakah isi media ajar ini sesuai dengan SK/KD kurikulum KTSP 2006. | 3 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|-------------|--------------|---------------------|
| 8 | Apakah detail dari desain media ajar yang berupa boneka nusantara memberikan daya tarik belajar siswa kepada siswa | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Bagaimana kesesuaian keterangan tambahan pada media ajar ini | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Insrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi siswa. | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| Jumlah | | 39 | 40 | 97,5 | Valid | Tidak Revisi |

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu Ibu Martika Noviana, S.Pd.I

sebagai ahli pembelajaran.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Tabel 4.9

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran Media Ajar

| Tingkat Validitas | F | % |
|-------------------|---|----|
| Valid | 9 | 90 |
| Cukup Valid | 1 | 10 |

Tabel 4.8. dan 4.9., menunjukkan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar IPS materi ragam suku bangsa dan budaya kelas IV Madrasah Ibtidaiyah adalah 90% menyatakan valid,

yaitu pada item 1,2,3,4,5,6,8,9 dan 10, 10% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 7.

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi ilmu pengetahuan sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan bahan ajar dipaparkan dalam Tabel 4.10. sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Terhadap Media Ajar

| Nama Subyek Uji Ahli | Kriti Dan Saran |
|-------------------------|---|
| Martika Noviana, S.Pd.I | 1. Ukuran font dalam keterangan tambahan supaya lebih besar, jika terlalu kecil siswa akan kesulitan dalam membaca. |

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa ukuran font pada kartu diperbesar agar siswa tidak kesulitan dalam membaca.

Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah kerja menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media ajar dari hasil validitas ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran IPS terhadap media ajar sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.8., maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian buku ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 97,5%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, prosentase tingkat pencapaian 97,5% berada pada kualifikasi baik, sehingga media ajar tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari ahli isi matapelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar.

3) Revisi Produk

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

Tabel 4.11 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran

| No | Point yang direvisi |
|----|---|
| 1 | Ukuran font dari 8 menjadi 12  |

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran IPS dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media ajar dan materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna media ajar produk pengembangan.

3) Ahli Desain Produk Media Ajar

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar IPS kelas IV materi ragam suku bangsa dan budaya melalui media tiga dimensi yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada Tabel 4.12.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.12. sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Desain Produk Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Melalui Media Tiga Dimensi

| No | Pernyataan | $\sum x$ | $\sum x_i$ | Persen (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|----|--|----------|------------|------------|-------------------|--------------|
| 1 | Tampilan media ajar sudah menarik perhatian siswa | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Media tigadimensi sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Tampilan visual tiga dimensi dapat dilihat oleh semua yang sedang belajar dikelas | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Kesesuaian media tiga dimensi dengan kenyataan yang ada di berbagai provinsi seluruh Indonesia | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Keterangan yang mendukung penyajian tiga dimensi untuk memperjelas materi | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|----|---|----|----|-----|-------------|--------------|
| 6 | Media tiga dimensi mampu mnyajikan teori dan praktik secara terpadu | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Media tiga dimensi mengurangi verbal guru | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Media tiga dimensi dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indera | 4 | 4 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Media tiga dimensi mempunyai cara penyimbangan praktis | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Instrument evaluasi yang digunakan dpat mengukur prestasi belajar siswa | 3 | 4 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| | JUMLAH | 32 | 40 | 80 | Cukup Valid | Tidak Revisi |

Keterangan:

$\sum x$: skor jawaban oleh validator yaitu Ibu Umamah, M.Pd sebagai ahli desain media ajar.

$\sum x_i$: skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Desain Media Ajar

| Tingkat Validitas | F | % |
|-------------------|---|----|
| Valid | 2 | 20 |
| Cukup Valid | 8 | 80 |

Tabel 4.12., dan 4.13., menunjukkan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar IPS materi ragam suku bangsa

dan budaya menggunakan media tiga dimensi kelas IV MI adalah 20% menyatakan valid, yaitu pada item 2 dan 8, 80% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 1,3,4,5,6,7,9 dan 10.

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media ajar ilmu pengetahuan sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar dipaparkan dalam Tabel 4.14. sebagai berikut:

Tabel 4.14 Kritik dan Saran Ahli Desain terhadap media Ajar

| Nama Subyek Uji Ahli | Kriti Dan Saran |
|----------------------|--|
| Umamah, M.Pd | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebaiknya label provinsi ditaruh melekat pada alat peraga untuk menghindari label tersebut jatuh atau hilang 2. Ditambah satu provinsi lagi untuk Kalimantan Utara |

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa ada yang perlu direvisi yaitu pada bagian label nama provinsi dalam yang pada awalnya menggunakan kertas namun untuk menghindari label itu jatuh atau hilang. Oleh karena itu, ahli desain menyarankan untuk mengganti agar label menempel pada alat peraga agar tidak mudah jatuh atau hilang. Secara umum desain media ajar sudah bagus menurut ahli desain.

3) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media ajar dari hasil validitas ahli desain.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain IPS terhadap Media ajar sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.12., maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{40} \times 100\% = 80\%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 80%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, prosentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi baik, sehingga media ajar tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran dari ahli desain dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan mediaajar.

4) Revisi Produk

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

Tabel 4.15 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media

| No | Point yang direvisi | Sesudah direvisi |
|----|---|--|
| 1 | Ditambah satu provinsi Kalimantan utara |  |

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media ajar dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan desain media ajar IPS sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna media ajar produk pengembangan.

2. Hasil Uji Coba Produk Media Tiga Dimensi

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap mediaajar pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2014. Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan pembelajaran ilmu pengetahuan alam adalah berupa media ajar. Produk pengembangan diserahkan kepada uji coba lapangan yang meliputi:

a. Uji coba perorangan (*one on one*)

1) Penyajian data

Uji coba perorangan ini diwakili dengan 3 koresponden dengan kriteria dari koresponden adalah koresponden bagian atas, koresponden bagian tengah dan koresponden bagian bawah. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan (*One On One*) Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Menggunakan Media Tiga Dimensi

| No | Pernyataan | x_1 | x_2 | x_3 | $\sum x$ | $\sum x_i$ | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|----|---|-------|-------|-------|----------|------------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Media ajar IPS dapat memudahkan siswa dalam belajar. | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Penggunaan media ajar IPS dapat memberi semangat dalam belajar siswa. | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| No | Pernyataan | x_1 | x_2 | x_3 | $\sum x$ | $\sum x_i$ | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
| 3 | Media ajar IPS memudahkan siswa memahami bahan pelajaran. | 4 | 3 | 4 | 11 | 12 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Keterangan tambahan pada media ajar IPS menambah pengetahuan siswa | 4 | 3 | 4 | 11 | 12 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat | 3 | 3 | 4 | 10 | 12 | 83 | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | | | | |
|---------------|---|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|--------------|---------------------|
| | dalam media ajar IPS mempermudah siswa dalam membaca. | | | | | | | | |
| 6 | Desain media ajar sangat menarik bagi siswa | 4 | 4 | 4 | 12 | 12 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Detail desain pada media mempermudah siswa dalam membedakan antar provinsi satu sama lain | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Media ajar ini dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri atau kelompok. | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Soal-soal latihan mudah dipahami. | 3 | 3 | 3 | 9 | 12 | 75 | Cukup Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Media ajar ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman | 4 | 4 | 4 | 12 | 12 | 100 | Valid | Tidak Revisi |
| Jumlah | | 34 | 36 | 39 | 109 | 120 | 90,8 | Valid | Tidak Revisi |

Keterangan:

x_1 : responden 1 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Falah bernama

Faiza Kamila

x_2 : responden 2 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al FalahbernamaM.

Adna R

x_3 : responden 3 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyahbernama Alfina

Zamelia

$\sum x$: jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

$\sum x_i$: skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba perorangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk buku ajar yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan fisik media ajar sudah menarik.
2. Ukuran dan jenis huruf sudah bagus.
3. Keterangan tambahan dalam media ajar ini cukup jelas.

2) Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan tersajikan pada tabel 4.16, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media ajar pada uji coba perorangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{109}{120} \times 100\% = 90,8 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 90,8 % dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase tingkat pencapaian 90,8 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba perorangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar.

Berdasarkan tabel 4.16, tentang penilaian mediaajar uji coba perorangan terhadap produk pengembangan media ajar pembelajaran IPS dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 90,8% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba perorangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistic unjuk uji coba perorangan dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini dapat memudahkan dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
- 2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, penggunaan media ajar IPS ini dapat memberi semangat dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
- 3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.

- 4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, keterangan tambahan pada media ajar IPS ini menambah pengetahuan siswa dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
- 5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar IPS ini mudah dibaca dengan persen kevalidan sebesar 83%.
- 6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, selama mempelajari buku ini tidak menemukan kata-kata yang sulit dengan persen kevalidan sebesar 100%.
- 7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, desain media ajar IPS ini sangat menarik dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
- 8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, detail desain pada media ajar mempermudah siswa dalam membedakan antar provinsi satu sama lain dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
- 9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, soal-soal latihan mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 75%.
- 10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar ini membantu untuk bekerjasama dengan teman dengan persen kevalidan sebesar 100%.

Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Uji Coba Perorangan (One On One) Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Menggunakan Media Tiga Dimensi

| Tingkat Validitas | f | % |
|-------------------|---|---|
|-------------------|---|---|

| | | |
|--------------------|---|----|
| Valid | 9 | 90 |
| Cukup Valid | 1 | 10 |

Tabel 4.16. dan 4.17., menunjukkan data hasil validasi uji coba perorangan (*one on one*) terhadap produk pengembangan buku ajar IPS materi ragamsuku bangsa dan budaya menggunakan media tiga dimensi kelas IV MI adalah 90% menyatakan valid, yaitu pada item 1,2,3,4,5,6,7,8, dan 10 dan 10% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 9.

3) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 90,8% makamedia ajar produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba perorangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

b. Uji coba kelompok kecil

1) Penyajian data

Uji coba kelompok kecil ini diwakili 6 koresponden dengan kriteria dari koresponden adalah 2 koresponden bagian atas, 2 koresponden bagian tengah dan 2 koresponden bagian bawah.

Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.18
Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Menggunakan Media Tiga Dimensi

| No | Pernyataan | x_1 | x_2 | x_3 | x_4 | x_5 | x_6 | $\sum x$ | $\sum x_i$ | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|----|--|-------|-------|-------|-------|-------|-------|----------|------------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Media ajar IPS dapat memudahkan siswa dalam belajar. | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 21 | 24 | 87,5 | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Penggunaan media ajar IPS dapat memberi semangat dalam belajar siswa. | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 20 | 24 | 83,3 | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Media ajar IPS memudahkan siswa memahami bahan pelajaran. | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 22 | 24 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Keterangan tambahan pada media menambah pengetahuan siswa | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 21 | 24 | 87,5 | Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar IPS mempermudah siswa dalam membaca. | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 22 | 24 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Desain media ajar sangat menarik bagi siswa | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 24 | 24 | 100 | Valid | Tidak Revisi |

| No | Pernyataan | x_1 | x_2 | x_3 | x_4 | x_5 | x_6 | $\sum x$ | $\sum x_i$ | P (%) | Tingkat Kevalidan | Ket. |
|---------------|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|-------------|-------------------|---------------------|
| 7 | Detail desain media ajar mempermudah siswa dalam membedakan antar provinsi satu sama lain | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 22 | 24 | 91,6 | Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Media ajar ini dapat membantu siswa dalam belajar mandiri atau kelompok | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 23 | 24 | 95,8 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Soal-soal latihan mudah dipahami. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 20 | 24 | 83,3 | Valid | Tidak Revisi |
| 10 | media ajar ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 23 | 24 | 95,8 | Valid | Tidak Revisi |
| Jumlah | | 34 | 35 | 36 | 35 | 39 | 39 | 218 | 240 | 90,8 | Valid | Tidak Revisi |

Keterangan:

x_1 : responden 1 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah bernama Faiza kamila

x_2 : responden 2 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah bernama M. Adna R

x_3 : responden 3 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah bernama Alfina zamelia

x_4 : responden 3 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah bernama M. Mahabbatan Rosly

x_5 : responden 3 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah bernama Zidni

x_6 : responden 3 adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah bernama Eka Pradana



$\sum x$: jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

$\sum x_i$: skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk buku ajar yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan fisik media ajar sudah menarik.
2. Media ajar ini sangat membantu untuk pembelajaran siswa kelas 4 dalam mata pelajaran IPS, terutama dalam mengetahui lebih dalam keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

2) Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil tersajikan pada tabel 4.18, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media ajar pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{218}{240} \times 100\% = 90,8 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 90,8 % dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase tingkat

pencapaian 90,8 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar.

Berdasarkan tabel 4.18, tentang penilaian media ajar uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan buku ajar pembelajaran IPA dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 90,8% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistik uji coba kelompok kecil dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

1. Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini dapat memudahkan dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 87,5%.
2. Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, penggunaan media ajar IPS ini dapat memberi semangat dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 83,3%.
3. Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
4. Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, keterangan tambahan pada media ajar IPS ini menambah pengetahuan siswa dengan persen kevalidan sebesar 87,5%.

5. Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar IPS ini mudah dibaca dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
6. Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, selama mempelajari buku ini tidak menemukan kata-kata yang sulit dengan persen kevalidan sebesar 100%.
7. Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, desain media ajar IPS ini sangat menarik dengan persen kevalidan sebesar 91,6%.
8. Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, detail desain pada media ajar mempermudah siswa dalam membedakan antar provinsi satu sama lain dengan persen kevalidan sebesar 95,8%.
9. Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, soal-soal latihan mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 83,3%.
10. Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar ini membantu untuk bekerjasama dengan teman dengan persen kevalidan sebesar 95,8%.

Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Uji Coba Kelompok Kecil Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Menggunakan Media Tiga Dimensi

| Tingkat Validitas | f | % |
|-------------------|----|-----|
| Valid | 10 | 100 |

Tabel 4.18., dan 4.19., menunjukkan data hasil validasi uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan media ajar IPS materi ragam suku bangsa dan budaya menggunakan media tiga dimensi kelas IV MI adalah 100% menyatakan valid.

c) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian rata-rata 90,8% maka media ajar produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

c. Uji coba lapangan

1) Penyajian Data

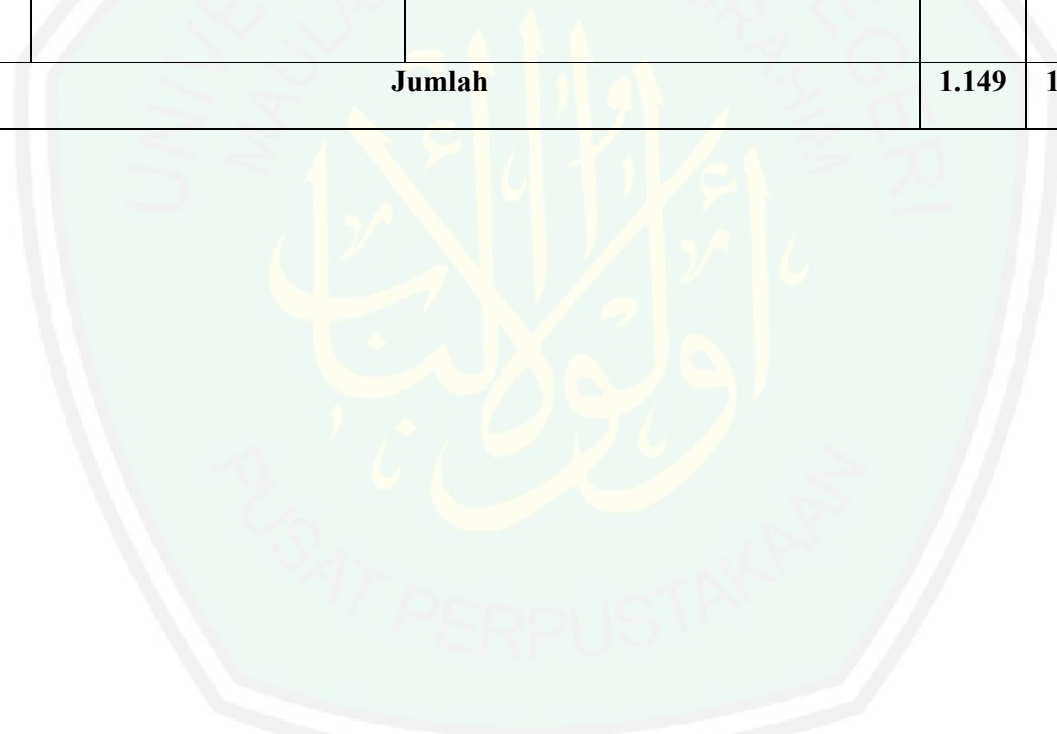
Uji coba lapangan ini diwakili dengan seluruh siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.20
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Menggunakan Media Tiga Dimensi

| No | Kriteria | Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 | $\sum x$ | $\sum x_1$ | Persen (%) | Kriteria Kevalidan | Keterangan |
|----|---|--|----------|------------|------------|--------------------|--------------|
| 1 | Media ajar IPS dapat memudahkan siswa dalam belajar. | 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3 | 108 | 124 | 87 % | Valid | Tidak revisi |
| 2 | Penggunaan media ajar IPS dapat memberi semangat dalam belajar siswa. | 3, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3 | 121 | 124 | 97,5 % | Valid | Tidak revisi |
| 3 | Media ajar IPS memudahkan siswa memahami bahan pelajaran. | 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 4 | 109 | 124 | 87,9 % | Valid | Tidak revisi |
| 4 | Keterangan tambahan pada media menambah pengetahuan siswa | 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4 | 113 | 124 | 91,1 % | Valid | Tidak revisi |

| No | Kriteria | Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 | Σx | Σx_1 | Persen (%) | Kriteria Kevalidan | Keterangan |
|----|--|---|------------|--------------|------------|--------------------|--------------|
| 5 | Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar IPS mempermudah siswa dalam membaca. | 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3 | 121 | 124 | 97,5 % | Valid | Tidak revisi |
| 6 | Desain media ajar sangat menarik bagi siswa | 4, 4 | 124 | 124 | 100 % | Valid | Tidak revisi |
| 7 | Detail desain pada media mempermudah siswa dalam membedakan antar provinsi satu sama lain | 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 3, 3 | 121 | 124 | 97,5 % | Valid | Tidak revisi |
| 8 | Media ajar ini dapat membantu siswa dalam belajar mandiri atau kelompok | 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3 | 114 | 124 | 91,9 % | Valid | Tidak revisi |

| No | Kriteria | Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10,11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 | Σx | Σx_1 | Persen (%) | Kriteria Kevalidan | Keterangan |
|---------------|--|---|--------------|--------------|--------------|--------------------|---------------------|
| 9 | Soal-soal latihan mudah dipahami | 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4,3, 4, 3, 3, 3, 3, 3 | 104 | 124 | 83,8 % | Valid | Tidak revisi |
| 10 | Media ajar ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman | 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4 | 114 | 124 | 91,9 % | Valid | Tidak revisi |
| Jumlah | | | 1.149 | 1.240 | 92,6% | Valid | Tidak revisi |



Keterangan:

Tabel 4.21
Responden Uji Coba Lapangan Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Menggunakan Media Tiga Dimensi

| Responden | Nama Responden |
|------------------|-----------------------|
| 1 | Alfin Naima |
| 2 | Alfina Zamelia |
| 3 | Ahmad Adna R. |
| 4 | Della Puspita Sari |
| 5 | Dzihan Asnafis |
| 6 | Eka Pradana |
| 7 | FaizaKamila |
| 8 | Fatiha adha Azkiya |
| 9 | Indana Husnal Muna |
| 10 | Leny Latifatu rohmah |
| 11 | Lailatul azizah |
| 12 | Listya widyasaki |
| 13 | M. Rudlof Al Hasby |
| 14 | M. Maka |
| 15 | Mutawakkil Ilallah |
| 16 | M. Mahabbatan Rosly |
| 17 | Nabila Ananda Putri |
| 18 | Naila Mustofa |
| 19 | Nisa Naja Nela |
| 20 | Nur afifah |
| 21 | Putri Erfinatullialfa |
| 22 | Putri Okfita sari |
| 23 | Purti vina P. |
| 24 | Siti Istiqomah |
| 25 | Situ Khusnul Khotimah |
| 26 | Siti Uswatun khasanah |
| 27 | Sinta seviana Dewi |
| 28 | Tanti Enggar P. |
| 29 | UlfinaN |
| 30 | Wahyu Nurul Fitria |
| 31 | Zidni |

$\sum x$: jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

$\sum x_i$: skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media ajar yang telah diuji cobakan adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan media sudah bagus dan menarik.
- 2) Media ini sangat lengkap, menambah wawasan kenusantaraan

2) Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan tersajikan pada tabel 4.20, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media ajar pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1,149}{1,240} \times 100\% = 92,6 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 92,6% dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase tingkat pencapaian 92,6 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar.

Berdasarkan tabel 4.20, tentang penilaian mediaajar uji coba lapangan terhadap produk pengembangan media ajar pembelajaran IPS dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 92,6% dari criteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistic unjuk uji coba lapangan dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

1. Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini dapat memudahkan dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 87,0%.
2. Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, penggunaan media ajar IPS ini dapat memberi semangat dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 97,5, %.
3. Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 87,9, %.
4. Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, ketrangan tambahan pada media ajar IPS ini menambah pengetahuan siswa dengan persen kevalidan sebesar 91,1, %.
5. Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar IPS ini mudah dibaca dengan persen kevalidan sebesar 97,5%.
6. Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, selama mempelajari buku ini tidak menemukan kata-kata yang sulit dengan persen kevalidan sebesar 100%.

7. Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, desain media ajar IPS ini sangat menarik dengan persen kevalidan sebesar 97,5%.
8. Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, detail desain pada media ajar mempermudah siswa dalam membedakan antar provinsi satu sama lain dengan persen kevalidan sebesar 91,9%.
9. Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, soal-soal latihan mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 83,8%.
10. Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar ini membantu untuk bekerjasama dengan teman dengan persen kevalidan sebesar 91,9%.

Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Uji Coba Lapangan Terhadap Media Ajar IPS Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya Menggunakan Media Tiga Dimensi

| Tingkat Validitas | f | % |
|-------------------|----|-----|
| Valid | 10 | 100 |

Tabel 4.20. dan 4.22., menunjukkan data hasil validasi uji coba lapangan terhadap produk pengembangan media ajar IPS materi ragam suku bangsa dan budaya menggunakan media tiga dimensi adalah 100% menyatakan valid.

3) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 92,6% maka media ajar produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan

bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media ajar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

4) Penyajian data pre-test dan post-test

Tabel nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas 4 pada saat uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.23.
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *Pre-test* dan *Post-test*

| No | Nama Siswa | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
|-----------|----------------------|------------------------|-------------------------|
| 1 | Alfin Naima | 70 | 95 |
| 2 | Alfina Zamelia | 65 | 85 |
| 3 | Ahmad Adna R. | 85 | 90 |
| 4 | Della Puspita Sari | 70 | 80 |
| 5 | Dzihan Asnafis | 71 | 85 |
| 6 | Eka Pradana | 60 | 95 |
| 7 | FaizaKamila | 80 | 100 |
| 8 | Fatiha adha Azkiya | 75 | 100 |
| 9 | Indana Husnal Muna | 70 | 95 |
| 10 | Leny Latifatu rohmah | 71 | 85 |
| 11 | Lailatul azizah | 71 | 100 |
| 12 | Listya widyasarri | 65 | 95 |
| 13 | M. Rudlof Al Hasby | 80 | 100 |
| 14 | M. Maka | 73 | 100 |
| 15 | Mutawakkil Ilallah | 80 | 100 |
| 16 | M. Mahabbatan Rosly | 75 | 85 |
| 17 | Nabila Ananda Putri | 65 | 100 |
| 18 | Naila Mustofa | 60 | 93 |
| 19 | Nisa Naja Nela | 70 | 90 |
| No | Nama siswa | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
| 20 | Nur afifah | 85 | 100 |

| | | | |
|----|-----------------------|----|-----|
| 21 | Putri Erfinatullialfa | 60 | 95 |
| 22 | Putri Okfita sari | 73 | 95 |
| 23 | Purti vina P. | 75 | 86 |
| 24 | Siti Istiqomah | 75 | 100 |
| 25 | Siti Khusnul Khotimah | 75 | 90 |
| 26 | Siti Uswatun khasanah | 80 | 93 |
| 27 | Sinta seviana Dewi. | 73 | 90 |
| 28 | Tanti Enggar P. | 80 | 90 |
| 29 | UlfinaN | 70 | 100 |
| 30 | Wahyu Nurul Fitria | 65 | 85 |
| 31 | Zidni | 85 | 100 |

Dari tabel tersebut di atas, dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 72,4 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 93,4.

Dengan melihat rerata *post-test* yang lebih besar yakni (93,4%) daripada nilai rerata *pre-test* (72,4%) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perolehan belajar siswa sebesar 21% setelah belajar menggunakan produk media ajar hasil pengembangan. Maka dapat dikatakan bahwa mediaajar pembelajaran IPS pada materi ragam suku bangsa dan budaya menggunakan media tiga dimensi terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Falah.

d. Analisis Uji T

Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada

kelompok objek penelitian. Hal yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan

Berdasarkan pada tabel 4.23. dicari apakah media ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajarsiswa atau tidak. Adapun langkah-langkah uji T sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yaitu membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat

H_a = Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh antara sebelum dan sesudah menggunakan media ajar menggunakan media tiga dimensi.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh antara sebelum dan sesudah menggunakan media ajar menggunakan media tiga dimensi.

- b. Langkah kedua yaitu mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \text{Dan } db = N - 1 = 31 - 1 = 30 \text{ Siswa}$$

- c. Langkah ketiga yaitu menentukan kriteria

H_a diterima apabila $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

H_0 ditolak apabila $t_{hitung}^2 > t_{tabel}^2$

- d. Langkah keempat yaitu perhitungan

Tabel 4.24.
Tabel Perhitungan Uji t

| No | Nama Siswa | <i>Pre-test</i> (X_1) | <i>Post-test</i> (X_2) | (X_1-X_2) | d | d^2 |
|----|-----------------------|---------------------------|----------------------------|---------------|----|-------|
| 1 | Alfin Naima | 70 | 95 | -25 | 25 | 625 |
| 2 | Alfina Zamelia | 65 | 85 | -20 | 20 | 400 |
| 3 | Ahmad Adna R. | 85 | 90 | -5 | 5 | 25 |
| 4 | Della Puspita Sari | 70 | 80 | -10 | 10 | 100 |
| 5 | Dzihan Asnafis | 71 | 85 | -14 | 14 | 196 |
| 6 | Eka Pradana | 60 | 95 | -35 | 35 | 1225 |
| 7 | FaizaKamila | 80 | 100 | -20 | 20 | 400 |
| 8 | Fatiha adha Azkiya | 75 | 100 | -25 | 25 | 625 |
| 9 | Indana Husnal Muna | 70 | 95 | -25 | 25 | 625 |
| 10 | Leny Latifatu rohmah | 71 | 85 | -14 | 14 | 196 |
| 11 | Lailatul azizah | 71 | 100 | -29 | 29 | 841 |
| 12 | Listya widyasari | 65 | 95 | -30 | 30 | 900 |
| 13 | M. Rudlof Al Hasby | 80 | 100 | -20 | 20 | 400 |
| 14 | M. Maka | 73 | 100 | -27 | 27 | 729 |
| 15 | Mutawakkil Ilallah | 80 | 100 | -20 | 20 | 400 |
| 16 | M. Mahabbatan Rosly | 75 | 85 | -10 | 10 | 100 |
| 17 | Nabila Ananda Putri | 65 | 100 | -35 | 35 | 1225 |
| 18 | Naila Mustofa | 60 | 93 | -33 | 33 | 1089 |
| 19 | Nisa Naja Nela | 70 | 90 | -20 | 20 | 400 |
| 20 | Nur afifah | 85 | 100 | -15 | 15 | 225 |
| 21 | Putri Erfinatullialfa | 60 | 95 | -35 | 35 | 1225 |
| 22 | Putri Okfita sari | 73 | 95 | -22 | 22 | 484 |
| 23 | Purti vina P. | 75 | 86 | -11 | 11 | 121 |

| | | | | | | |
|--------------|-----------------------|-------------|-------------|----------------------------------|----|--------------------------------------|
| 24 | Siti Istiqomah | 75 | 100 | -25 | 25 | 625 |
| 25 | Siti Khusnul Khotimah | 75 | 90 | -15 | 15 | 225 |
| 26 | Siti Uswatun khasanah | 80 | 93 | -13 | 13 | 169 |
| 27 | Sinta seviriana Dewi. | 73 | 90 | -17 | 17 | 289 |
| 28 | Tanti Enggar P. | 80 | 90 | -10 | 10 | 100 |
| 29 | UlfinaN | 70 | 100 | -30 | 30 | 900 |
| 30 | Wahyu Nurul Fitria | 65 | 85 | -20 | 20 | 400 |
| 31 | Zidni | 85 | 100 | -15 | 15 | 225 |
| Total | | 2252 | 2897 | $\sum d = 645$ | | $\sum d^2 = 15489$ |

$$\begin{aligned} \bar{D} &= \frac{\sum d}{n} & t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} & &= \frac{21,5}{\sqrt{16,6}} \\ &= \frac{645}{30} & & & &= \frac{21,5}{4,074} \\ \bar{D} &= 21,5 & & & &= 5,28 \\ & & & & &= \frac{21,5}{\sqrt{\frac{15489}{31(30)}}} \\ & & & & &= \frac{21,5}{\sqrt{\frac{15489}{930}}} \end{aligned}$$

e. Langkah kelima adalah membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 5,28$$

$$t_{tabel} = 1,697$$

f. Langkah keenam adalah kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan

media ajar IPS kelas IV menggunakan media tiga dimensi. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa X_2 lebih besar dari X_1 ($2897 > 2252$), jadi menunjukkan bahwa *posttest* lebih bagus dari pada *pre test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar IPS kelas IV menggunakan media tiga dimensi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Spesifikasi Produk Media Tiga Dimensi

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media tiga dimensi sebagai alat pembelajaran bagi guru dan siswa terkait dengan materi ragam suku bangsa dan budaya setempat kelas IV MI Al Falah Blitar. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Materi yang disampaikan adalah materi tentang ragam suku bangsa dan budaya setempat pada kelas IV MI Semester 1.
- b. Materi yang disampaikan dengan media yang digunakan didominasi oleh masalah-masalah yang riil dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- c. Media pembelajaran tersebut memuat jalinan antar topik yang telah dipelajari atau materi yang belum dipelajari.
- d. Media tiga dimensi memuat permasalahan-permasalahan yang terkait dengan problem solving.
- e. Media pembelajaran tiga dimensi ini lebih mengarah pada kegiatan-kegiatan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif.

B. Analisis Kelayakan Media Ajar IPS kelas IV Materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya

Pengembangan media ajar IPS dengan menggunakan media tiga dimensi kelas IV MI ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media ajar

yang memiliki kriteria sebagai media ajar IPS yang memadai, khususnya yang memiliki spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi.

Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media ajar yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran IPS di MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum.

Prosedur produk pengembangan media ajar ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi:

- 1) Tahap studi pendahuluan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisi kurikulum.
- 2) Tahap pengembangan media ajar IPS dengan menggunakan media tiga dimensi yang menggunakan model Dick & Carey dan tahap uji coba/validasi produk.

Produk pengembangan media ajar ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, penilaian dan uji coba ahli materi IPS, ahli media desain produk media ajar, guru bidang studi IPS dan siswa kelas IV MIAI- Falah sebagai sasaran pengguna media ajar produk pengembangan. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen, ketetapan isi berdasarkan berbasis *tiga dimensi* yang digunakan, keefektifan pembelajaran dan kemenarikan pembelajaran. Hasil *review* dan uji coba yang dilakukan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Hasil pengembangan berupa media ajar sebagai panduan siswa yang dilengkapi dengan kartu yang digunakan sebagai penambah wawasan mengenai ragam suku bangsa dan budaya dan menunjang pembelajaran

Berdasarkan pemahaman mengenai tiga dimensi adalah salah satu hal yang menyenangkan bagi anak dan dekat dengan dunia anak sehingga dalam media ini bisa menekankan pada pembelajaran aktif dan menyenangkan. Selain itu dalam evaluasi diberikan soal yang alternatif dan pemecahan masalah.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yaitu belum tersedianya media ajar mata pelajaran IPS yang dikembangkan dengan tiga dimensi, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif, disamping media ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

Produk pengembangan media ajar ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media ajar yang dikembangkan diantaranya: 1) media ajar ini menyajikan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada proses pembelajaran sehingga pengetahuan itu dibangun di dalam diri siswa sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya yang akan diproses melalui pengalaman-pengalaman belajar untuk memperoleh pengalaman baru. 2) media ini menyajikan metode *active learning* yang menekankan pada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta belajar berkelompok dalam mendiskusikan materi pelajaran dengan mengidentifikasi berbagai macam ilmu sosial, 3) media ajar mata pelajaran

IPS dengan tiga dimensi memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan media ajar lainnya. Perbedaan tersebut antara lain:

1. Media ajar ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa pengguna serta dapat digunakan secara mandiri dan klasikal.
2. Media ajar ini disertai dengan kegiatan-kegiatan aktif siswa yang akan ingat dan paham karena mereka melihatnya langsung tanpa membayangkan saja. Hal ini cocok karena dunia mereka adalah dunia konkret operasional yang sulit diberi pemahaman yang abstrak.
3. Media ajar ini dilengkapi dengan kartu keterangan untuk mempermudah siswa dalam mengetahui keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.
4. Melalui media ajar yang dikembangkan ini, melalui bimbingan guru maka siswa akan lebih dapat dikontrol dan pembelajaran yang sebelumnya terpusat pada guru (*teacher center*) sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa (*student center*). Selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.

Adapun kekurangan dari media ajar IPS tiga dimensi yang dikembangkan untuk siswa kelas IV di MI Al-Falah yaitu, hanya terbatas pada satu materi saja yaitu materi ragam suku bangsa dan budaya

Pengembangan media ajar IPS kelas IV MI materi ragam suku bangsa dan budaya dengan media tiga dimensi ini telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media produk media ajar, ahli pembelajaran atau guru bidang studi IPS kelas IV dan digunakan dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil validasi dari beberapa subjek validator dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi buku ajar digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut.

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Prosentase

| Tingkat Pencapaian | Kualifikasi | Keterangan |
|---------------------------|--------------------|--------------------|
| 80 – 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 60 – 79 % | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 40 – 59% | Kurang valid | Revisi |
| 0 – 39% | Tidak valid | Revisi |

1. Analisis Data Validasi Ahli Isi/Materi IPS

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dan mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Paparan data hasil validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap media ajar IPS Kelas IV MI ragam suku bangsa dan budaya dengan media tiga dimensi berdasarkan pada Tabel 4.3, adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pengembangan media tiga dimensi ini
- b. Ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media tiga dimensi ilmu pengetahuan social
- c. Materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan social ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih antusias dalam belajar
- d. Kesesuaian media tiga dimensi dengan kenyataan yang ada di berbagai provinsi seluruh indonesia
- e. Kesesuaian keterangan tambahan yang disajikan dalam pengembangan media ajar ilmu pengetahuan social ini
- f. Media ajar ini dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keanekaragaman suku bangsa dan budaya di indonesia
- g. Kejelasan detail media yang berbentuk media ini sudah sesuai
- h. Ukuran media ajar ini sudah sesuai dengan ukuran kelas
- i. Sudah sesuai ukuran huruf dalam keterangan tambahan pada media ajar
- j. Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen IPS sebagai ahli materi, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan buku ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 95%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada kualifikasi valid sehingga media ajar tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar IPS Kelas IV MI materi ragamsukubangsadanbudaya sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli materi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran Studi IPS kelas IV MI

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis.

Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran guru bidang studi IPS kelas IVMI terhadap media ajar IPS Kelas IVMI materi ragam suku bangsadan budaya melalui media tiga dimensi berdasarkan pada tabel 4.7., adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi yang disajikan pada media ajar
- b. Media ajar ini memudahkan dalam proses belajar mengajar

- c. Kesesuaian media ajar ini dengan kenyataan yang ada di berbagai provinsi seluruh Indonesia
- d. Media ajar yang berbentuk boneka Nusantara ini membantu siswa dalam memahami materi
- e. Ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan dalam keterangan tambahan pada media ajar ini sudah sesuai
- f. Jumlah media ajar yang berbentuk boneka Nusantara ini sudah sesuai dengan jumlah provinsi yang ada dan menunjukkan keanekaragaman suku, bangsa dan budayanya
- g. Isi media ajar ini sesuai dengan SK/KD Kurikulum KTSP 2006
- h. Detail dari desain media ajar yang berupa boneka Nusantara memberikan daya tarik belajar siswa
- i. Kesesuaian keterangan tambahan pada media ajar ini
- j. Instrumen evaluasi yang digunakan sudah tepat untuk mengukur prestasi belajar siswa

Dari angket tanggapan yang diisi oleh guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Al Falah sebagai ahli pembelajaran bidang studi ilmu pengetahuan sosial, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% \\ = 97,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 97,5%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 97,5% berada pada kualifikasi valid sehingga media ajar tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar IPS Kelas IV MI materi ragam suku bangsadan budayamelalui media tiga dimensi sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli pembelajaran guru bidang studi IPS.

3. Analisis Data Validasi Ahli Desain Produk Media Ajar

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak setuju
- b. Skor 2 untuk tidak setuju
- c. Skor 3 untuk setuju
- d. Skor 4 untuk sangat setuju

Paparan data hasil validasi ahli media desain produk media ajar terhadap media ajar IPS Kelas IV MI materi ragamsukubangsadanbudaya berdasarkan pada Tabel 4.11., adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan media ajar sudah menarik perhatian siswa
- b. Media tiga dimensi sesuai untuk belajar siswa secara berkelompok atau individu
- c. Tampilan visual tiga dimensi dapat dilihat oleh semua yang sedang belajar di kelas
- d. Kesesuaian media tiga dimensi dengan kenyataan yang ada di berbagai provinsi seluruh Indonesia

- e. Keterangan yang mendukung penyajian media tiga dimensi untuk memperjelas materi
- f. Media tiga dimensi mampu menyajikan teori dan praktik dan praktik secara terpadu
- g. Media tiga dimensi mengurangi verbal guru
- h. Media tiga dimensi dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera
- i. Media tiga dimensi mempunyai cara penyimpanan yang praktis
- j. Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi belajar siswa

Berdasarkan angket tanggapan yang diisi oleh dosen IPS sebagai ahli media desain produk media ajar, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 80%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 80 % berada pada kualifikasi valid sehingga media ajar tidak perlu dilakukan revisi kembali. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar IPS Kelas IV MI materi ragamsukubangsadanbudaya ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli media pembelajaran.

4. Analisis Data Validasi Uji Coba Produk Media Ajar

Berdasarkan tabel 4.15., 4.17., dan 4.19 angket tanggapan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba yaitu seluruh siswa kelas IV MI Al Falah, yang dibagi menjadi 3 tahap yaitu, 1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, (3) uji coba lapangan. Adapun penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba lapangan dapat interpretasikan sebagai berikut:

1. Media ajar menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini dapat memudahkan dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 87,0%.
2. Penggunaan media ajar menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, penggunaan media ajar IPS ini dapat memberi semangat dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 97,5%.
3. Media ini menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar IPS ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 87,9%.
4. Keterangan tambahan menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, keterangan tambahan pada media ajar IPS ini menambah pengetahuan siswa dengan persen kevalidan sebesar 91,1%.
5. Jenis huruf dan ukuran huruf yang dipakai menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar IPS ini mudah dibaca dengan persen kevalidan sebesar 97,5%.

6. Desain media menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, selama mempelajari buku ini tidak menemukan kata-kata yang sulit dengan persen kevalidan sebesar 100%.
7. Detail desain media menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, desain media ajar IPS ini sangat menarik dengan persen kevalidan sebesar 97,5%.
8. Media ajar ini mempermudah siswa menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, detail desain pada media ajar mempermudah siswa dalam membedakan antarprovinsi satu sama lain dengan persen kevalidan sebesar 91,9%.
9. Mengenai soal menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, soal-soal latihan mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 83,8%.
10. Media ajar ini menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media ajar ini membantu untuk bekerjasama dengan teman dengan persen kevalidan sebesar 91,9%.

Berdasarkan tabel 4.19., angket tanggapan yang diisi oleh seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 31 siswa MI Al Falah, dapat dihitung secara keseluruhan persentase tingkat kevalidan media ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1,149}{1,240} \times 100\%$$

$$= 92,6\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 92,6%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 92,6% berada pada kualifikasi valid sehingga media ajar tidak

perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa buku ajar IPS Kelas IV MI pada materi ragam suku bangsa dan budaya sudah baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media tiga dimensi sebagai alat pembelajaran bagi guru dan siswa terkait dengan materi ragam suku bangsa dan budaya setempat yang berupa boneka dan kartu budaya.

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media ajar pembelajaran IPS untuk kelas IV di MI Al Falah ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

Pengembangan media ajar yang valid dilakukan dengan cara validasi ahli dan uji coba *ono-on one*, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

- a. Tanggapan dan validasi ahli materi terhadap hasil pengembangan media ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap media ajar dengan persen kevalidan mencapai 95%.
- b. Tanggapan dan validasi ahli media desain produk terhadap hasil pengembangan media ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap media ajar dengan persen kevalidan mencapai 80%.
- c. Tanggapan dan validasi ahli pembelajaran atau guru kelas IV terhadap hasil pengembangan media ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap media ajar dengan persen kevalidan mencapai 97,5%.
- d. Tanggapan penilaian seluruh siswa kelas IV terhadap hasil pengembangan media ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap media ajar dengan persen kevalidan mencapai 92,6%.

Pengembangan media ajar dapat meningkatkan hasil belajar dilakukan dengan cara uji coba lapangan yang diukur menggunakan *pre test dan post test* untuk pencapaian hasil belajar. Hasil analisis dari hasil *pre test dan post test* menunjukkan bahwa rata-rata perolehan hasil belajar pada tes akhir mencapai 93,4% sedangkan tes awal hanya berada pada 72,4% yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perolehan belajar siswa sebesar 21% setelah belajar menggunakan produk media ajar hasil pengembangan.

Dengan demikian media ajar IPS kelas IV di MI Al Falah menggunakan media tiga dimensi hasil pengembangan ini dapat dikatakan mempunyai kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan media ajar ini dapat membantu meningkatkan keefektifan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPS di tingkat Madrasah Ibtidaiyah .

B. Saran

1. Bagi Lembaga MI Al- Falah Blitar hendaknya menyediakan media tiga dimensi dapat memberikan manfaat dan menjadikan pijakan dasar mengembangkan media pembelajaran dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Menjadikan media ini sebagai referensi bagi guru dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Siswa mampu memanfaatkan media tiga dimensi ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang materi yang disampaikan

4. Bagi peneliti lain sebagai bahan informasi ilmiah dan menambah wawasan serta menjadikan peneliti baru lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsjad, G.Maidar dan Mukti.1987. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Koentjaraningrat.1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Murni, Wahid dan Nur Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum*. Malang: UM Press.
- Murni, Wahid. 2010. *Pengembangan Kurikulum IPS dan Ekonomi Di Sekolah/Madrasah*. Malang: UIN Maliki Press.
- Sadiman, Alief S. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudjana,Nana dan Ahmad Rivai. 1990.*Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Suleiman, Amir Hamzah. 1981. *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia
- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar*. (Yogyakarta: Grafindo Litera Media).

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. PT Bumi Aksara: Jakarta.

Uyun, Fitriatul. 2010. *Pengembangan Buku ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang*. Thesis. Malang: program Pascasarjana UIN Maliki Malang.

<http://ismail403.wordpress.com/2013/01/06/karakteristik-media-pembelajaran-tiga-dimensi/>, diakses pada tanggal 13 Juni pukul 20.30

<http://catarts.wordpress.com/2012/04/13/bab-iv-manusia-keragaman-dan-kesetaraan/>, diakses pada tanggal 1 juli 2013 pukul 08.48

<http://pengertiandaninfo.blogspot.com/2013/02/keragaman-suku-bangsa-dan-budaya-di.html>, diakses pada tanggal 13 Juni 2013 pukul 19.50

arif-ips-sd.blogspot.com/.../nama-nama-suku-suku-di-indonesia_31.html.diakses 22/09/14 08:04

<http://blog2.tp.ac.id/prianggaramadhanaabdillah/2013/01/02/keragaman-suku-bangsa-dan-budaya-masyarakat/>.diakses pada tanggal 12 Juni 2013 pukul 13.45



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/408/2014
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

21 Maret 2014

Kepada
Yth. Kepala MI Al-Falah Kanigoro Blitar
di
Blitar

Dengan hormat, dalam rangka penyelesaian tugas akhir atau penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, untuk itu kami mohon dengan hormat mahasiswa berikut diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu :

Nama : Laila Affatur Nisa'
NIM : 10140039
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap-2013/2014
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Tiga Dimensi pada Materi Ragam Suku Bangsa dan Budaya dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Kanigoro Blitar**

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



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



Certificate No. ID08.1219



YAYASAN AL-FALAH
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-FALAH
NSM : 111235050064 NPSN : 20514788
Status Terakreditasi B
Jl. Irian gang Pondok Jajar Kanigoro Bliitar

SURAT KETERANGAN

185/MLAF/IX/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : BISRI SAMSURI, S.Pd.I
Alamat : Semanding Banggle Kanigoro Blitar
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Falah Kanigoro Blitar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : LAILA AFIFATUN NISA'
Alamat : Banjarjo Kanigoro Blitar
NIM : 10140039
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah ibtidaiyah
Telah mengadakan penelitian di madrasah kami dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA 3 DIMENSI PADA MATERI RAGAM SUKU BANGSA
DAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
AL-FALAH KANIGORO BLITAR**

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat supaya bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 08 September 2014

Hormat kami,

Kepala MI Al-Falah Kanigoro



BISRI SAMSURI, S.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp. / Fax. (0341) 558933

Nama : Laila Afifatun Nisa'
NIM : 10140039
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Pembimbing : Nurul Yaqien, M.Pd.I
Judul Skripsi : Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Materi Ragam Suku Bangsa Dan Budaya Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Blitar

| Tanggal | Hal yang dikonsultasikan | Paraf |
|-------------------|-----------------------------------|-------|
| 9 april 2014 | Media Ajar | 1. |
| 17 April 2014 | Media Ajar | 2. |
| 28 April 2014 | Soal Pre-Tes, Post-Tes dan Angket | 3. |
| 15 Mei 2014 | BAB I, BAB II, dan BAB III | 4. |
| 5 Juni 2014 | Revisi BAB I, BAB II dan BAB III | 5. |
| 3 Agustus 2014 | BAB IV, BAB V dan BAB VI | 6. |
| 5 Agustus 2014 | Revisi BAB IV, BAB V dan BAB VI | 7. |
| 8 Agustus 2014 | Abstrak | 8. |
| 10 September 2014 | ACC BAB I-VI | 9. |

Malang, 10 september 2014
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan

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





JATIM



JABAR



JAKARTA



SULTRA



GORONTALO



PAPUA BARAT



MALUKU UTARA



SULBIR



NTB



SULUT



YOGYAKARTA



RIAU



KALTIM



JATENG



SULSEL



BANTEN



SULTENG



SULUT

Bangka Belitung



Rumah Adat :
Rumah Limas



Tari Zapin



Senjata Tradisional :
Siwar Panjang (Pedang)

Nama Ibukota : Pangkal Pinang
Makanan Khas: Martabak Bangka, Kwetiau Bangka
Suku : Bangka, Melayu, dan Tionghoa
Pakaian Adat : Aisan Gede
Alat Musik Tradisional : Gendang Melayu

Bali



Rumah Adat :
Gapura Candi Bentar



Tari Legong



Senjata Tradisional :
Keris



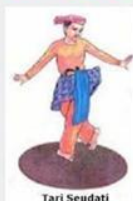
Tari Pendet

Nama Ibukota : Denpasar
Makanan Khas: Ayam Betutu, Be'siap Base Paleleh,
Jukut Urap, dll.
Lagu Daerah : Mejangeran, Ratu Anom
Suku : Bali Aga dan Bali Majapahit
Pakaian Adat : Payas Agung
Alat Musik Tradisional : Cengceng
Julukan : Pulau Dewata

Nangroe Aceh Darussalam



Rumah Adat :
Rumah Krong Bade



Tari Seudati



Senjata Tradisional :
Rencong

Nama Ibukota : Banda Aceh
Makanan Khas : Gulai Aceh, Korma Kambing, Mie Aceh
Lagu Daerah : Bungong Jeumpa, Lembah Alas, Piso Surit
Suku : Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil
Pakaian Adat : Pidie
Alat Musik : Serune Kalee
Julukan : Kota Serambi Mekkah

Daerah Istimewa Jogjakarta



Rumah Adat :
Bangsal Kencono dan rumah Joglo



Tari Serimpi



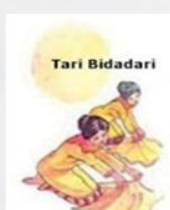
Senjata Tradisional :
Keris

Nama Ibukota : Jogjakarta
Makanan Khas: Gudeg
Lagu Daerah : Suwe Ora Jamu, Sinom,
Te Kate Dipanah dan Pitik Tukung
Suku : Jawa
Pakaian Adat : Jogjakarta
Alat Musik Tradisional : Gendang
Julukan : Kota Gudeg, Kota Pelajar,
Kota Seni dan Kota Budaya

Bengkulu



Rumah Adat : Rumah Rakyat



Tari Bidadari



Senjata Tradisional :
Keris

Nama Ibukota : Bengkulu
Makanan Khas: Oncong-oncong Pisang
Lagu Daerah : Lalan Balek
Suku : Muko-muko, Serawai, Enggano, dll.
Pakaian Adat : Bengkulu
Alat Musik Tradisional : Doll

Banten



Rumah Adat :
Rumah Badui



Tari Topeng



Senjata Tradisional :
Kujang dan Golok

Nama Ibukota : Serang
Makanan Khas: Bubur Ayam Banten, Angeun Lada, dll.
Lagu Daerah : Dayung Sampan
Suku : Badui, Sunda Dan Banten
Pakaian Adat : Pakaian Pengantin
Alat Musik Tradisional : Gendang
Julukan : Kota Santri

DKI Jakarta



Rumah Adat :
Rumah Kebaya



Tari Yapong



Senjata Tradisional :
Golok



Tari Ronggeng

Nama Ibukota : Jakarta
Makanan Khas: Kerak telur, Ketoprak Betawi, Soto Betawi, dll.
Lagu Daerah : Kicir-Kicir, Jali-Jali, Keroncong Kemayoran, dll.
Suku : Betawi
Pakaian Adat : Abang dan None
Julukan : Kota Metropolitan
Alat Musik Tradisional : Tehyan

Jawa Tengah



Rumah Adat :
Padepokan Jawa Tengah



Tari Gatotkaca
Gandrung



Senjata Tradisional :
Keris



Tari Bambangan Cakil

Nama Ibukota : Semarang
Makanan Khas: Lumpia, Ampyang, Nasi Gandul, dll.
Lagu Daerah : Gambang Suling, Gundul Pacul, Iilir-ilir, dll.
Suku : Jawa, Karimun dan Samin
Pakaian Adat : Jawa
Alat Musik Tradisional : Gamelan
Julukan : Kota Lumpia dan Kota Jamu

Jawa Barat



Rumah Adat :
Keraton Kasepuhan
Cirebon



Tari Merak



Senjata Tradisional :
Kujang

Nama Ibukota : Bandung
Makanan Khas : Oncom, Siomay Bandung, Sate Bandeng, dll.
Lagu Daerah : Manuk Dadali, Bubuy Bulan, Tokecang, dll.
Suku : Sunda
Pakaian Adat : Jawa Barat
Julukan : Kota Kembang dan Paris Van Java
Alat Musik Tradisional : Angklung

Jawa Timur



Rumah Adat :
Rumah Situbondo



Tari Remong



Senjata Tradisional :
Clurit

Nama Ibukota : Surabaya
Makanan Khas : Semanggi, Rujak Cingur, Nasi Pecel,
Tahu Campur, Sate Ayam Madura, Soto Madura, dll.
Lagu Daerah : Karaban Sape dan Tanduk Majeng
Suku : Jawa, Madura, Tengger dan Osing
Pakaian Adat : Madura
Alat Musik Tradisional : Bonang
Julukan : Kota Pahlawan

Jambi



Rumah Adat :
Rumah Panggung



Tari Sekapur Sirih



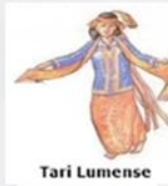
Senjata Tradisional :
Keris

Nama Ibukota : Jambi
Makanan Khas : Tempoyak, Gulai Rebung Jambi
Lagu Daerah : Soleram, Injit-Injit Semut, Selendang Mayang
Suku : Batin, Kerinci, Jambi, Kubu dan Banjar
Pakaian Adat : Jambi
Alat Musik Tradisional : Gambus

Gorontalo



Rumah Adat :
Rumah Tambi



Tari Lumense



Senjata Tradisional :
Pasatimpo



Tari Pule Cinde

Nama Ibukota : Gorontalo
Makanan Khas : Ayam Panggang Iolabu
Lagu Daerah : Hulondalo li Pu'u, Bulalo Lo Limutu,
dan Wanu Mamo Leleyangi
Suku : Gorontalo
Pakaian Adat : Gorontalo
Alat Musik tradisional : Ganda

Kalimantan Tengah



Nama Ibukota : Palangkaraya
Makanan Khas: Kalo-Kalo
Lagu Daerah : Kalayar
Suku : Kapuas, Ot danum, Ngaju, Lawangan,
Dusun, Maanyan dan Katingan
Pakaian Adat : Sinjang (Barito)
Alat Musik tradisional : Japen

Kalimantan Barat



Nama Ibukota : Pontianak
Makanan Khas: Kue Limpin, Mesbah Ubi Singkong, Lapis Susu
Lagu Daerah : Cik-Cik Periuk, Batu Ballah, Tandak, dll.
Suku : Kayau, Ulu aer, Mbaluh, Manyuke, Skadau, dll.
Pakaian Adat : Perang
Alat Musik tradisional : Tuma
Julukan : Kota Khatulistiwa

Lampung



Nama Ibukota : Bandar Lampung
Makanan Khas: Sawit Lampung, Penyeu Baung,
Taboh, Maksuba, dll.
Suku : Pesisir, Pubian, Sungkai, Semenda, Seputih,
Tulang Bawang, Krui abung dan Pasemah
Pakaian Adat : Tulang Bawang
Alat Musik Tradisional : Bende

Kepulauan Riau



Nama Ibukota : Tanjung Pinang
Suku : Melayu, Siak, dan Sakai.
Pakaian Adat : Teluk Belanga dan Kebaya Labuh
Alat Musik Tradisional : Gendang Panjang

Kalimantan Selatan



Rumah Adat :
Rumah Banjar
Bubungan Tinggi



Tari Baksa Kembang



Senjata Tradisional :
Keris

Nama Ibukota : Banjarmasin
Makanan Khas : Ayam Masak Hijau, Buah Jingga, Amapan Tatak, Masak Habang, dll.
Lagu Daerah : Ampar-Ampar Pisang, Paris Barantai, Saputangan Bapuncu Empat
Suku : Banjar, Dayak, Laut dan Maanyan
Pakaian Adat : Banjar
Alat Musik tradisional : Panting
Julukan : Kota Seribu Sungai

Sumatera Selatan



Rumah Adat :
Rumah Limas



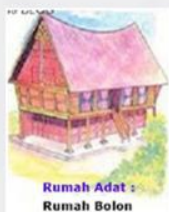
Tari Putri Bekhusek



Senjata Tradisional :
Keris

Nama Ibukota : Palembang
Makanan Khas : Pempek Palembang, Tekwan, Burgo, dll.
Lagu Daerah : Gending Sriwijaya, Kabile-bile, Dek Sangke, dll.
Suku : Melayu, Kikim, Semenda, Lintang, dll.
Pakaian Adat : Aisan Gede
Alat Musik Tradisional : Accordion
Julukan : Kota Pempek

Sumatera Utara



Rumah Adat :
Rumah Bolon



Tari Tor-Tor



Senjata Tradisional
Piso Surit

Nama Ibukota : Medan
Makanan Khas : Lalamak, Bika Ambon, Gulai Tumbuk, dll.
Lagu Daerah : Sing Sing So, Sinanggar Tulo, Butet, dll.
Suku : Batak, Melayu, Nias
Pakaian Adat : Karo
Alat Musik Tradisional : Aramba
Julukan : Kota Melayu Deli

Sumatera Barat



Rumah Adat :
Rumah Gadang



Tari Payung



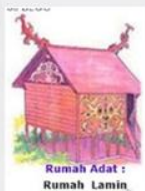
Senjata Tradisional
Karih



Tari Piring

Nama Ibukota : Padang
Makanan Khas : Rendang Padang, Lepat Ketan, Gulai Pangek, dll.
Lagu Daerah : Kampuang Nan Jauh Di Mato, Dayung Palinggam, dll.
Suku : Minangkabau, Mentawai, Sikumbang dan Gusci
Pakaian Adat : Batu Sangkar
Alat Musik Tradisional : Saluang

Kalimantan Timur



Rumah Adat :
Rumah Lamin



Tari Gong



Senjata Tradisional :
Mandau

Nama Ibukota : Samarinda
Makanan Khas: Ayam cincane, Sanga Cobek Salat, dan Petah
Lagu Daerah : Indung-Indung
Suku : Dayak, Bugis, Kutai, Kayan dan Apokayan
Pakaian Adat : Urang Besunung
Alat Musik tradisional : Sampe
Julukan : Kota Tepian

Nusa Tenggara Barat



Rumah Adat :
Rumah Istana Sultan
Sumbawa



Tari Mpa'a Lenggogo



Senjata Tradisional :
Keris

Nama Ibukota : Mataram
Makanan Khas: Gecak Sape dan Ayam Taliwang
Lagu Daerah : Helele U Ala De Teang, Moree, Orlen-Orlen, dll.
Suku : Bali, Sasak, Samawa, Dongo, Dompu dan Sumbawa.
Pakaian Adat : Sumbawa
Alat Musik Tradisional : Serunai

Maluku



Rumah Adat :
Rumah Tongkonan



Tari Kipas



Senjata Tradisional :
Badik

Nama Ibukota : Ambon
Makanan Khas: Palai Badar, Saba'au Sopek, Odheng
Lagu Daerah : Rasa Sayange, Ayo Mama, Burung Tantina
Suku : Ambon, Buru, Banda, Seram dan Kei
Pakaian Adat : Maluku
Alat Musik tradisional : Nafiri
Julukan : Kota Ambon Manise

Maluku Utara



Rumah Adat :
Rumah Baileo



Tari Lenso



Senjata Tradisional :
Parang Salawaku

Nama Ibukota : Sofifi
Makanan Khas: -
Suku : Halmahera, Obi, Morotai, Ternate dan Bacan
Pakaian Adat : Maluku
Alat Musik tradisional : Fu
Julukan : Kota Ambon Manise

Papua



Nama Ibukota : Jayapura

Makanan Khas: Sop Hapire, Papeda, Aunu Kerang

Suku : Dani, Sentani, Asmat, Tobati, Amungme, Nimboran dan Jagai

Pakaian Adat : Asmat

Alat Musik tradisional : Tifa

Papua Barat



Nama Ibukota : Manokwari

Makanan Khas: Sop Hapire, Papeda, Aunu Kerang

Lagu Daerah : Apuse, Yamko Rambe Yamko

Suku : Mey Brat, Arfak, Asmat, Dani dan Sentani

Pakaian Adat : Serui

Alat Musik tradisional : Guoto

Nusa Tenggara Timur



Nama Ibukota : Kupang

Makanan Khas: Gecak Sape dan Petepah Manuk

Lagu Daerah : Anak Kambing Saya, Flobamora, Potong Bebek Angsa

Suku : Sabu, Sumba, Rote, Kedang Helong, dll.

Pakaian Adat : Nusa Tenggara Timur

Alat Musik Tradisional : Sasando

Sulawesi Tengah



Nama Ibukota : Palu

Makanan Khas: Kaledo

Lagu Daerah : Tondok Kadadingku dan Tope Gugu

Suku : Buol, Toli-Toli, Kulawi, Dompelas, Lore, Pamona, Mori, dll.

Pakaian Adat : Kulavi (Donggala)

Alat Musik tradisional : Ganda

Sulawesi Selatan



Rumah Adat :
Rumah Tongkonan



Tari Kipas



Senjata Tradisional :
Badik

Nama Ibukota : Makassar

Makanan Khas: Coto Makassar, Palu Konro, Sop Konro, dll.

Lagu Daerah : Anging Mamiri, Pakarena, Ma rencong

Suku : Bugis, Toraja, Mandar, Sa'dan dan Makassar

Pakaian Adat : Toraja

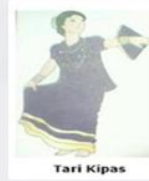
Alat Musik tradisional : Keso-keso

Julukan : Kota Daeng

Sulawesi Barat



Rumah Adat :
Rumah Tongkonan



Tari Kipas



Senjata Tradisional :
Tombak

Nama Ibukota : Mamuju

Makanan Khas: -

Lagu Daerah : Bulu Londong, Malluya, Io-Io, Ma'pararuk

Suku :Mandar, Mamuju, Bugis dan Mamas

Pakaian Adat : Sulawesi Barat

Alat Musik tradisional : Kecapi

Riau



Rumah Adat :
Rumah Melayu Selaso
Jajah Kembar



Tari Joged Lambak



Senjata Tradisional :
PEDANG JENAWI &
BADIK

Nama Ibukota : Pekanbaru

Makanan Khas : -

Lagu Daerah : Soleram, Kebangkitan Melayu, Tanjung Katung, dll.

Suku : Melayu, Akit, Talang Mamak, dll.

Pakaian Adat : Teluk Belang dan Kebaya Labuh

Julukan : Kota Bertuah, Bumi Melayu, Lancang Kuning,
Bumi Gurindam dan Negeri Pantun

Sulawesi Utara



Rumah Adat :
Rumah Pewaris



Tari Polo Palo



Senjata Tradisional :
Keris



Tari Maengket

Nama Ibukota : Manado

Makanan Khas: Ayam Rica-Rica, Bubur Ayam Manado, dll.

Lagu Daerah :O Ina Ni Keke, Si Patokan, SitaraTillo

Suku :Minahasa, Sangiher, Todore, Obi,

Ternate, Halmahera, Togite Morotai

Pakaian Adat : Minahasa

Alat Musik tradisional : Kolintang

Julukan : Kota Tinutuan

Sulawesi Tenggara



Rumah Adat :
Rumah Istana Buton



Tari Balumpa
(Buton)



Senjata Tradisional :
Keris

Nama Ibukota : Kendari

Makanan Khas: Sasate Nangka

Lagu Daerah : Peia Tawa-Tawa

Suku : Mapute, Landawe, Muna, Wolio, Bugis

Pakaian Adat : Babung Ginasamani

Alat Musik tradisional : Ladolado