



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KELILING NUSANTARA”
PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SDN JEMBER LOR 02**



**Sitti Aliffatul Hasanah
140210204046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KELILING NUSANTARA”
PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SDN JEMBER LOR 02**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan



oleh

**Sitti Aliffatul Hasanah
140210204046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu Luluk Subiantini dan Bapak Suharto. Beliau adalah motivasi utama saya dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi. Terimakasih untuk semua ilmu yang telah diberikan sehingga saya bisa mencapai titik ini;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (Q.S. Al-Insyirah: 5-6)¹

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (Q.S Ar-Ra’d: 11)²



¹ Departemen Agama RI. 2014. *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*. Surabaya: Halim Publishing & Distributing

² Departemen Agama RI. 2014. *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*. Surabaya: Halim Publishing & Distributing

SURAT PERNYATAAN

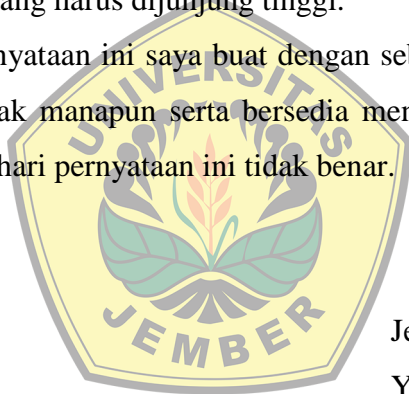
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Sitti Aliffatul Hasanah

NIM : 140210204046

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Jember Lor 02” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.



Jember, 29 Desember 2017

Yang menyatakan,

Sitti Aliffatul Hasanah

140210204046

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KELILING NUSANTARA”
PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SDN JEMBER LOR 02**



Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

Dosen Pembimbing Anggota : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KELILING NUSANTARA” PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SDN JEMBER LOR 02

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Nama	: Sitti Aliffatul Hasanah
NIM	: 140210204046
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Angkatan Tahun	: 2014
Daerah Asal	: Bondowoso
Tempat, Tanggal Lahir	: Bondowoso, 4 Mei 1996

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A
NIP 19580614 198702 2 001

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP 19770915 200501 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Jember Lor 02” karya Sitti Aliffatul Hasanah telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 29 Desember 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A
NIP 19580614 198702 2 001

Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd
NIP 19770915 200501 2 001

Anggota 1,

Anggota 2,

Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum
NIP 19540712 198003 1 005

Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd
NIP 19590904 198103 1 005

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph. D
NIP. 1968802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Jember Lor 02; Sitti Aliffatul Hasanah; 2017; 101 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.

Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka telah dapat berpikir logis terhadap obyek konkret disekitarnya. Oleh karena itu, penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri maupun berkelompok. Pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar tidak selalu mendukung karakteristik dan kebutuhan siswa. Pembelajaran di kelas lebih banyak menyampaikan materi secara verbalistik. Sumber belajar dan media yang terbatas menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran dan kurang termotivasi untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka guru perlu menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik siswa yaitu bisa melibatkan siswa dalam sebuah permainan aktif, dan menyampaikan materi dalam bentuk konkret supaya mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN Jember Lor 02 Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran “Keliling Nusantara” pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada siswa kelas IV SD.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016:227). Penelitian ini terdiri dari 8 tahap, yaitu: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan dan pengembangan produk, (3) pengembangan desain produk awal,

(4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi desain produk, dan (8) uji coba keefektifan.

Hasil analisis data validasi media pembelajaran oleh validator mendapatkan skor 89,56 dan merupakan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “Keliling Nusantara” sudah valid dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis *t-test*, media pembelajaran “Keliling Nusantara” dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan uji *t* pada ranah kognitif diketahui bahwa $t\text{-empirik} > t\text{-tabel}$ ($8,746 > 1,671$), hasil perhitungan uji *t* pada ranah afektif diketahui bahwa $t\text{-empirik} > t\text{-tabel}$ ($6,028 > 1,671$), dan hasil perhitungan uji *t* pada ranah psikomotor menunjukkan bahwa $t\text{-empirik} > t\text{-tabel}$ ($3,705 > 1,671$). Dengan demikian, diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” dengan hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”.

Dari hasil uji keefektifan relatif, diketahui bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” menunjukkan lebih efektif 37% jika dibandingkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”. Hasil belajar ranah afektif siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” juga menunjukkan lebih efektif 61% dibandingkan kelas kontrol. Begitu pula hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”, menunjukkan lebih efektif sebesar 49% dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Keliling Nusantara” sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru serta memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” pada Tema IndahNya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Jember Lor 02”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A selaku Dosen Pembimbing Utama dan Ibu Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Anggota, yang telah meluangkan banyak waktu dan mengerahkan banyak tenaga untuk memberikan bimbingan dengan sangat sabar kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
2. Ibu Luluk Subiantini dan Bapak Suharto beserta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan dan doanya selama ini.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 29 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAM PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN/SUMMARY	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Tematik Terpadu	7
2.1.1 Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	7
2.1.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu	8
2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	8
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu	9
2.2 Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Bangsa	11
2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	13
2.4 Hasil Belajar Siswa	15
2.4.1 Ranah Kognitif	16
2.4.2 Ranah Afektif	18
2.4.3 Ranah Psikomotorik	19
2.5 Media Pembelajaran	21
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	21
2.5.2 Peranan Media Pembelajaran	22
2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran	25
2.5.4 Jenis Media Pembelajaran	27
2.6 Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	28
2.7 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	30
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	31

BAB 3. METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Langkah-langkah Penelitian	34
3.2.1 Penelitian Pendahuluan	35
3.2.2 Perencanaan Pengembangan Produk	36
3.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal	36
3.2.4 Validasi Desain Produk	37
3.2.5 Revisi Desain Produk	37
3.2.6 Uji Coba Penggunaan	38
3.2.7 Revisi Desain Produk	38
3.2.8 Uji Coba Keefektifan	39
3.3 Penentuan Lokasi Penelitian	39
3.4 Metode Pengumpulan Data	41
3.4.1 Wawancara	41
3.4.2 Angket	41
3.4.3 Tes	42
3.4.4 Dokumentasi	42
3.4.5 Observasi	42
3.4.6 Kepustakaan	43
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.5.1 Lembar Validasi	43
3.5.2 Lembar Angket Uji Coba Penggunaan	43
3.5.3 Soal Tes	44
3.5.4 Pedoman Wawancara	44
3.5.5 Lembar Observasi	44
3.6 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar	45
3.6.1 Uji Validitas Instrumen	45
3.6.2 Uji Reliabilitas Instrumen	47
3.7 Teknik Analisis Data	48
3.7.1 Analisis Data Hasil Validasi	49
3.7.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Desain Awal	50
3.7.3 Analisis Data Uji Coba Keefektifan	50
3.8 Kerangka Pemecahan Masalah	52
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Gambaran Umum Penelitian	55
4.2 Jadwal Penelitian	55
4.3 Proses Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	56
4.3.1 Penelitian Pendahuluan	56
4.3.2 Perencanaan Pengembangan Produk	57
4.3.3 Pengembangan Desain Produk Awal	58
4.3.4 Validasi Desain Produk	66
4.3.5 Revisi Desain Produk	67
4.3.6 Uji Coba Penggunaan	77

4.3.7	Revisi Desain Produk	78
4.3.8	Uji Coba Keefektifan	80
4.4	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	80
4.4.1	Validitas Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	80
4.4.2	Keefektifan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	82
4.5	Keefektifan Relatif	87
4.6	Pembahasan	90
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99



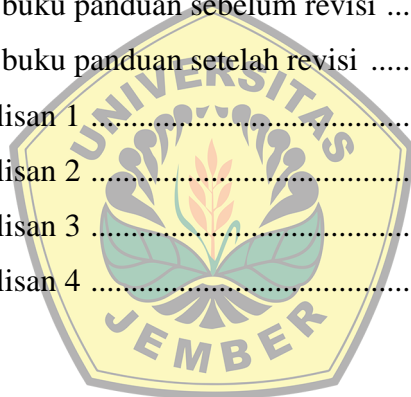
DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Kompetensi Dasar dalam Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku	12
2.2 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja Kunci untuk Ranah Kognitif	17
3.1 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	37
3.2 Tabel Uji Homogenitas menggunakan ANOVA	40
3.3 Ringkasan Uji Validitas	46
3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	48
3.5 Skala Presentase Kevalidan Media Pembelajaran	49
3.6 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	52
4.1 Jadwal Penelitian	55
4.2 Kisi-kisi Desain Produk Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” Tema Indahnnya Kebersamaan	58
4.3 Hasil Revisi Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	67
4.4 Tabulasi Hasil Angket Uji Coba Penggunaan di SDN Jember Lor 04 ...	77
4.5 Persiapan Analisis Validasi Desain Produk	80
4.6 Skala Presentase Kevalidan Media Pembelajaran	81
4.7 Data Hasil Tes pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82
4.8 Hasil Perhitungan Uji <i>t Independent Sample T-Test</i> Ranah Kognitif	83
4.9 Data Hasil Wawancara dan Observasi pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
4.10 Perhitungan Uji <i>t</i> Ranah Afektif menggunakan SPSS	85
4.11 Data Hasil Non Tes pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
4.12 Perhitungan Uji <i>t</i> Ranah Psikomotor menggunakan SPSS	87
4.13 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	88
4.14 Data Perhitungan ER untuk Ranah Kognitif	88
4.15 Data Perhitungan ER untuk Ranah Afektif	89
4.16 Data Perhitungan ER untuk Ranah Psikomotor	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Posisi media dalam sistem pembelajaran	23
2.2 Dale's Cone of Experiment	24
2.3 Fungsi media dalam proses pembelajaran	25
3.1 Langkah-langkah penelitian pengembangan.....	35
3.2 Kerangka berpikir pengembangan media pembelajaran "Keliling Nusantara"	54
4.1 Penetapan ukuran papan "Keliling Nusantara"	58
4.2 Papan yang telah dibagi menjadi 34 petak.....	59
4.3 Pemberian nomer dan tanda Jendela Nusantara	59
4.4 Pemberian nama "Keliling Nusantara"	60
4.5 Desain akhir papan permainan "Keliling Nusantara"	60
4.6 Gambar awal pakaian adat	61
4.7 Gambar akhir pakaian adat	61
4.8 Latar kartu Jendela Nusantara	61
4.9 Pemerian <i>background</i> Jendela Nusantara	62
4.10 Pemberian teks pada kartu Jendela Nusantara	62
4.11 Desain awal bidak	63
4.12 Desain akhir bidak	63
4.13 Penentuan ukuran buku panduan	64
4.14 Pemberian <i>background</i> buku panduan	64
4.15 Memasukkan teks buku panduan	65
4.16 Hasil desain yang telah dicetak	65
4.17 Proses menggunting dan menempel	66
4.18 Istilah dalam buku sebelum revisi	69
4.19 Istilah dalam buku setelah revisi	69
4.20 Visual pakaian adat sebelum revisi	70
4.21 Visual pakaian adat setelah revisi	70
4.22 Jenis <i>font</i> sebelum revisi	70

4.23 Jenis <i>font</i> setelah revisi	70
4.24 Jenis <i>align text</i> sebelum revisi	71
4.25 Jenis <i>align text</i> setelah revisi	71
4.26 Jenis <i>font</i> pada papan sebelum revisi	72
4.27 Jenis <i>font</i> pada papan setelah revisi	72
4.28 Bidak sebelum revisi	73
4.29 Bidak setelah revisi	73
4.30 Keadaan komponen media dalam papan sebelum revisi	74
4.31 Keadaan komponen media dalam papan setelah revisi	74
4.32 Cover buku panduan sebelum revisi	75
4.33 Cover buku panduan setelah revisi	75
4.34 Cover belakang buku panduan sebelum revisi	76
4.35 Cover belakang buku panduan setelah revisi	76
4.36 Kesalahan penulisan 1	78
4.37 Kesalahan penulisan 2	78
4.38 Kesalahan penulisan 3	79
4.39 Kesalahan penulisan 4	79



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	102
B. Pedoman dan Hasil Wawancara	104
B.1 Pedoman Wawancara	104
B.2 Hasil Wawancara	105
C. Daftar Nilai Siswa Kelas IV SDN Jember Lor 02	112
C.1 Daftar Nilai Siswa Kelas IV A SDN Jember Lor 02	112
C.1 Daftar Nilai Siswa Kelas IV A SDN Jember Lor 02	113
C.1 Daftar Nilai Siswa Kelas IV A SDN Jember Lor 02	114
D. Perangkat Pembelajaran	115
D.1 Silabus Kelas Eksperimen	115
D.2 Silabus Kelas Kontrol	120
D.3 RPP Kelas Eksperimen	126
D.4 RPP Kelas Kontrol	132
D.5 Ulasan Materi	138
D.6 Lembar Kerja Siswa	142
E. Media Pembelajaran Keliling Nusantara	147
E.1 Papan Permainan “Keliling Nusantara”	147
E.2 Kartu Jendela Nusantara	148
E.3 Baju-baju (Pakaian Adat Indonesia)	155
E.4 Dadu	163
E.5 Bidak (Orang-orangan)	164
E.6 Buku Panduan Penggunaan Media “Keliling Nusantara”	165
E.7 Produk Lama	174
F. Hasil Validasi Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”	175
F.1 Validasi oleh Ahli Media	175
F.2 Validasi oleh Ahli Media	178
F.3 Validasi oleh Ahli Materi	181
G. Hasil Angket Uji Coba Penggunaan	184

H. Validitas Instrumen <i>Pretest Posttest</i>	187
H.1 Tabel Persiapan Uji Validitas	187
H.2 Rangkuman Hasil Uji Validitas	189
I. Reliabilitas Instrumen <i>Pretest Posttest</i>	191
I.1 Tabel Persiapan Uji Reliabilitas <i>Test and Retest</i>	191
I.2 Perhitungan Uji Reliabilitas <i>Product Moment</i>	193
J. Instrumen Penilaian Kognitif	194
J.1 Kisi-kisi soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	194
J.2 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	196
J.3 Kunci Jawaban	210
K. Instrumen Penilaian Afektif	211
L. Instrumen Penilaian Psikomotor	214
M. Paparan Hasil Belajar Ranah Kognitif	216
M.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Ranah Kognitif Kelas Eksperimen	216
M.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Ranah Kognitif Kelas Kontrol	217
N. Paparan Hasil Belajar Ranah Afektif	218
N.1 Hasil <i>Pretest</i> Ranah Afektif Kelas Eksperimen	218
N.2 Hasil <i>Posttest</i> Ranah Afektif Kelas Eksperimen	220
N.3 Hasil <i>Pretest</i> Ranah Afektif Kelas Kontrol	222
N.4 Hasil <i>Posttest</i> Ranah Afektif Kelas Kontrol.....	224
O. Paparan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	226
O.1 Hasil <i>Pretest</i> Ranah Psikomotorik Kelas Eksperimen	226
O.2 Hasil <i>Posttest</i> Ranah Psikomotorik Kelas Eksperimen	228
O.3 Hasil <i>Pretest</i> Ranah Psikomotorik Kelas Kontrol	230
O.4 Hasil <i>Posttest</i> Ranah Psikomotorik Kelas Kontrol.....	232
P. Hasil Analisis Statistik SPSS	234
Q. Foto-foto Kegiatan Penelitian	237
R. Surat Ijin Penelitian	246
S. Surat Selesai Penelitian	247
T. Biodata Peneliti	248

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya dilaksanakan dengan memadukan ketiga ranah tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema. Setiap mata pelajaran yang ada diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan. Pada tingkat kelas IV semester 1 terdapat 5 tema, yaitu tema Indahnya Kebersamaan, Selalu Berhemat Energi, Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Berbagai Pekerjaan, dan Pahlawanku. Penggunaan tema ini bertujuan supaya pembelajaran yang dilaksanakan lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tema pertama di kelas IV adalah Indahnya Kebersamaan. Dalam tema Indahnya Kebersamaan terdapat 3 sub tema, salah satunya adalah Keberagaman Budaya Bangsaku. Subtema ini memperkenalkan kepada siswa mengenai keberagaman suku dan kebudayaan yang ada di Indonesia, mulai dari tarian tradisional, rumah adat, senjata tradisional, lagu daerah, bahasa daerah dan pakaian adat. Oleh karena itu, tema ini menjadi substansi yang sangat penting dalam upaya memperkenalkan siswa akan kebudayaan yang ada di Indonesia sebagai salah satu kekayaan yang tidak ternilai.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV pada tanggal 18 Oktober 2017, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk megajarkan subtema 1 sangat terbatas dan kurang bervariasi, bahkan pembelajaran yang dilakukan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Buku siswa kurikulum 2013 dalam penggunaannya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya adalah dengan menggunakan buku tersebut siswa dapat belajar banyak materi pelajaran dalam satu kali pembelajaran, sedangkan kelemahannya penyajian materi bersifat terlalu umum, sehingga pembelajaran yang diperoleh siswa kurang mendalam mengenai materi-materi pokok yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang diperoleh,

karena guru kelas IV mengatakan bahwa salah satu hambatan dalam mengajarkan subtema 1 adalah kurangnya sumber belajar, alat, maupun media pembelajaran untuk menyampaikan keberagaman budaya Indonesia. Satu-satunya media yang digunakan oleh guru ketika mengajarkan materi keberagaman sosial dan budaya hanyalah berupa gambar yang berbentuk poster dan tabel daftar nama keberagaman.

Penggunaan media poster dan tabel mengakibatkan pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara terhadap siswa kelas IV yang menyatakan bahwa siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya memperhatikan gambar dalam poster dan tabel. Kegiatan pembelajaran seperti ini menimbulkan kesan yang membosankan, monoton dan berpusat pada guru. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain materi mengenai keberagaman, contoh-contoh materi lainnya seperti gagasan pokok dan gagasan pendukung masih kurang memadai. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami setiap pokok bahasan. Salah satu contohnya adalah cara atau langkah-langkah untuk menentukan gagasan pokok sebuah teks. Siswa membutuhkan banyak contoh dan latihan untuk mampu menentukan gagasan pokok dari setiap teks dengan cermat dan tepat. Buku siswa tidak memberikan siswa kesempatan untuk berlatih menyampaikan hasil analisis gagasan pokok dan pendukung, sehingga siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung. Begitu pula untuk dapat menunjukkan sikap menghargai dan menghormati keberagaman, perlu didukung adanya pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan untuk belajar berinteraksi dengan lingkungan yang heterogen. Melalui kegiatan berinteraksi, diharapkan siswa akan mampu memahami arti pentingnya kebersamaan dalam keberagaman.

Berbagai kendala dan hambatan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik kurang memuaskan dan sebagian besar siswa masih tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan dalam penggunaan media dan sumber belajar menjadi masalah utama yang harus diperhatikan.

Penerapan kurikulum 2013 mengharapkan guru mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan cara menciptakan atau mengembangkan media untuk mendukung penyampaian materi, terutama materi keberagaman budaya Indonesia. Media yang dikembangkan, harus mampu memecahkan kesulitan siswa dalam memahami keberagaman budaya di Indonesia, memahami makna perbedaan, dan menunjukkan sikap saling menghormati dalam perbedaan. Media yang dikembangkan juga harus mampu memecahkan masalah guru dalam menyampaikan materi kebudayaan Indonesia yang sangat beragam, salah satunya adalah pakaian adat.

Media merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Heinich, dkk (dalam Susanto, 2016:3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Berdasarkan hal tersebut, media adalah suatu bentuk saluran komunikasi yang merupakan prantara untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Penggunaan media di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting, mengingat bahwa anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget berpendapat bahwa pada tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain mulai berpikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri maupun berkelompok.

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale (Sanjaya, 2010:199), penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Siswa yang belajar dengan menggunakan media tertentu seperti gambar, akan memperoleh pengalaman belajar sebesar 30% dari apa yang mereka lihat. Sedangkan keterlibatan aktif dalam kegiatan berdiskusi dan memberikan pendapat akan meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi 70% berdasarkan apa yang mereka katakan. Keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan pengalaman belajarnya. Melalui pengalaman langsung atau

pembelajaran aktif, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh oleh siswa. Begitu pula sebaliknya, apabila siswa menerima pengalaman melalui pengalaman tidak langsung atau abstrak, misalnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka akan semakin sedikit pengalaman yang diperoleh oleh siswa.

Selain sebuah media, suasana kegiatan belajar mengajar juga menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap informasi. Berdasarkan teori *brain-based learning* atau pembelajaran berbasis otak, bahwa proses pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik, dapat berhasil dalam waktu yang relatif singkat serta informasi yang diperoleh dapat menggugah kesadaran dan tersimpan dalam ingatan yang kuat (*long term memory*) (Purwati, 2016:11). Maka dari itu, pembelajaran seyogyanya dapat membuat siswa tertarik, senang dan tidak bosan supaya proses penyerapan informasi dapat terjadi lebih optimal. Sesuai katakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada usia bermain, kegiatan belajar yang dapat dilakukan sambil bermain memiliki potensi besar untuk dapat membantu siswa menyerap informasi. Oleh karena itu, untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media, maka media yang digunakan guru dapat dipadukan dengan kegiatan bermain supaya lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Mengacu pada tahapan operasional konkret, pengalaman belajar, dan sebagai solusi mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di kelas, serta untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran baru yang sesuai dengan tahapan operasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan yang lebih menarik. Media pembelajaran ini adalah “Keliling Nusantara”. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” merupakan modifikasi dari permainan papan yang sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran “Keliling Nusantara” ini merupakan permainan yang menyajikan berbagai konsep keberagaman suku dan budaya di Indonesia khususnya pakaian adat di Indonesia, sikap dan cara tepat menghadapi keberagaman tersebut serta menentukan gagasan pokok. Penggunaan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” dapat memberikan gambaran jelas mengenai

pakaian adat dari seluruh provinsi di Indonesia, sehingga konsep pakaian adat yang sebelumnya hanya berbentuk poster dan tabel, bisa menjadi lebih konkret dan menyenangkan dengan bantuan media “Keliling Nusantara” ini. Seiring dengan adanya keberagaman suku dan bangsa yang harus hidup berdampingan secara rukun, maka media ini juga mengajarkan kepada siswa sikap dan perilaku untuk menghadapi keberagaman dalam konteks persatuan dan kesatuan. Media ini juga melatih anak untuk menentukan gagasan pokok dari sebuah teks dengan menyediakan kartu-kartu latihan tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung yang berwarna-warni. Kelebihan penggunaan media “Keliling Nusantara” dalam pembelajaran adalah mampu memberikan kesempatan siswa untuk belajar sambil bermain, memanipulasi, berdiskusi, dan menemukan sendiri berbagai pakaian adat. Penggunaan media pembelajaran “Keliling Nusantara” ini akan mengembangkan keaktifan siswa dan pemahaman materi siswa yang diperoleh melalui bermain dan menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SDN Jember Lor 02 Tahun Pelajaran 2017/2018.**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN Jember Lor 02 Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN Jember Lor 02 Tahun Pelajaran 2017/2018?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN Jember Lor 02 Tahun Pelajaran 2017/2018
2. Untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran “Keliling Nusantara” pada tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN Jember Lor 02 Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa belajar dan memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- b. bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif serta mendorong guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar.
- c. bagi kepala sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas tenaga pendidikan serta dapat menunjang pembelajaran di sekolah.
- d. bagi pengawas sekolah, dapat dijadikan sumber informasi sehingga dapat membina dan meningkatkan kinerja guru untuk kemajuan belajar siswa.
- e. bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peneliti serta menambah pengetahuan mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran.
- f. bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini akan dibahas tentang: 1) pembelajaran tematik terpadu; 2) tema indahny kebersamaan, subtema keberagaman budaya bangsa; 3) karakteristik siswa sekolah dasar; 4) hasil belajar siswa; 5) media pembelajaran; 6) pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara”; 7) kriteria media pembelajaran; dan 8) tinjauan penelitian terdahulu.

2.1 Pembelajaran Tematik Terpadu

Sistem pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu menggunakan tema untuk mengintegrasikan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Hajar, 2013:21). Permendikbud No.67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai matapelajaran ke dalam tema. Pembelajaran tersebut bertujuan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa secara utuh.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu, yaitu mengintegrasikan antar mata pelajaran maupun antara kompetensi dasar yang menggunakan tema sebagai penyatu beberapa mata pelajaran tersebut, sehingga tergabung dan membentuk satu kesatuan tema. Tema-tema yang ditentukan merupakan tema yang dekat dengan kehidupan keseharian siswa.

2.1.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu (Majid, 2014:89), sebagai berikut.

- a. Pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu beberapa mata pelajaran dengan materi yang beragam.
- b. Pembelajaran tematik terpadu perlu memilih beberapa materi pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
- c. Pembelajaran tematik terpadu tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik terpadu harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- e. Materi pelajaran yang tidak mungkin dipadukan, tidak perlu dipaksakan.

2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Sebagai suatu model pembelajaran di SD, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik (Majid, 2014:89-90) sebagai berikut.

- a. Berpusat pada siswa (*student centered*)
Siswa menjadi subjek utama dalam kegiatan belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)
Siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas
Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kebutuhan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Dengan menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat luwes(*fleksibel*)

Guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyajikan pembelajaran dengan menarik.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Karakteristik yang dimiliki pembelajaran tematik terpadu tidak lepas dari tujuan awal yaitu untuk memberikan pembelajaran bermakna kepada siswa dengan memberikan kesempatan guru untuk mampu mengembangkan materi pembelajaran berdasar pengalaman siswa itu sendiri.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu

Kelebihan pembelajaran tematik terpadu (Hajar, 2013:23-24) diantaranya, adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan pembelajaran lebih fokus pada proses daripada produk;
- b. Memberi kesempatan para siswa untuk belajar secara kontekstual;
- c. Membiasakan para siswa untuk melihat masalah dari berbagai segi;
- d. Para siswa akan lebih antusias dalam kegiatan belajar dan mengajar di sekolah karena mereka dapat merasakan secara langsung dengan pengalaman nyata tentang materi pelajaran yang dipelajari;
- e. Dari segi efektivitas, guru dapat menghemat waktu belajar karena materi pelajaran yang diberikan kepada para siswa secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan. Sedangkan, siswa

waktu yang tersedia bisa digunakan sebagai waktu kegiatan remedial, pemantapan, ataupun pengayaan;

- f. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan bertahan lebih lama dalam memori mereka karena pembelajaran lebih berkesan dan bermakna;
- g. Kegiatan belajar dapat melahirkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain;

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki dalam pembelajaran tematik terpadu ini tidak lepas dari kemampuan guru dalam menerapkannya. Kelebihan tersebut pada dasarnya adalah untuk membentuk karakteristik siswa yang lebih baik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Beberapa kelemahan pembelajaran tematik terpadu (dalam Majid, 2014:93-94) adalah sebagai berikut.

a. Aspek Guru

Untuk dapat menerapkan pembelajaran tematik terpadu yang baik, guru harus memiliki wawasan yang luas, keterampilan, kreativitas, rasa percaya diri serta keberanian mengemas dan mengembangkan materi. Guru dituntut untuk terus menggali ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Hal ini bertujuan agar penguasaan materi tidak hanya pada bidang kajian tertentu, melainkan di bidang lain juga guru harus paham.

b. Aspek siswa

Pembelajaran tematik terpadu menuntut kemampuan akademik maupun kreativitas siswa. Hal ini terjadi karena model pembelajaran tematik terpadu menekankan kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan pembelajaran tematik terpadu sangat sulit dilaksanakan.

c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran

Pembelajaran tematik terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, serta mungkin juga fasilitas internet. Semua ini untuk menunjang dan mempermudah pengembangan

wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran tematik terpadu juga dapat terhambat.

d. Aspek kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, dan penilaian keberhasilan terhadap pembelajaran siswa.

e. Aspek penilaian

Pembelajaran tematik terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar siswa dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan.

2.2 Tema Indahnnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Bangsa

Buku guru dan buku siswa kelas IV SD memuat 8 tema. Tema pertama adalah tema Indahnnya Kebersamaan. Dalam tema 1 ini terintegrasi 7 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPS, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), PPKn, IPA, Matematika, dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran matematika dan PJOK di dalam pembelajaran, masing-masing dilaksanakan terpisah dan menggunakan buku yang berpisah dari buku guru. Materi-materi yang terkait dengan matematika dan PJOK dalam buku ini dapat digunakan sebagai penguatan dalam penguasaan matematika dan PJOK. Pembelajaran matematika dan PJOK sebagai mata pelajaran tersendiri tidak menambah alokasi waktu.

Tujuh mata pelajaran yang telah diuraikan di atas, dibahas dalam 3 subtema yaitu subtema 1 (keberagaman budaya bangsa), subtema 2 (kebersamaan dalam keberagaman), dan subtema 3 (bersyukur atas keberagaman). Setiap subtema membahas materi yang berbeda tetapi tetap saling berhubungan.

Subtema 1, yaitu keberagaman budaya bangsa merupakan salah satu subtema yang sangat substansial. Subtema ini mengenalkan pada anak tentang keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia dengan berbagai tujuan yang penting, salah satunya adalah supaya siswa mengenali bahwa Indonesia kaya akan

budaya. Perbedaan budaya ini justru merupakan hal yang harus dijaga. Tanpa mengetahui makna dibalik keberagaman ini, siswa dikhawatirkan akan apatis terhadap budayanya, tumbuh dan berkembang tanpa sikap toleransi dan kerjasama, atau bahkan tidak dapat menerima perbedaan itu sendiri sehingga berpotensi menjadi konflik.

Pada Subtema 1 ini terdapat 6 pembelajaran yang saling berkaitan dan memiliki kemiripan baik KD maupun indikatornya. Kompetensi Dasar dalam Subtema 1 dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kompetensi dasar dalam subtema 1 keberagaman budaya bangsaku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
PPKn	3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan
Bahasa Indonesia	3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan
IPS	3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
IPA	3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. 4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.
Matematika	3.8 Menganalisis sifat-sifat segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan. 4.8 Mengidentifikasi segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan
SBdP	3.3 Memahami dasar-dasar gerak tari daerah. 4.3 Meragakan dasar-dasar gerak tari daerah.
PJOK	3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
	tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
	4.1 Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar atau sederhana dan atau tradisional.

Mengenalkan berbagai kebudayaan Indonesia, salah satunya pakaian adat merupakan salah satu upaya penanaman wawasan kebangsaan. Hal ini sangat penting bagi perkembangan anak ke depannya guna memupuk rasa memiliki, bangga, dan cinta tanah airnya. Rasa memiliki, bangga, dan cinta itulah yang merupakan cikal bakal rasa menghargai budaya yang ada di tanah air.

2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar merupakan usia anak yang mengalami perubahan secara drastis, baik mental maupun fisik. Usia anak sekolah dasar berkisar antara 6-12 tahun. Berbagai karakteristik siswa sekolah dasar perlu dipahami oleh para guru, agar guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik siswa. Kurnia (2008:20) menyebutkan karakteristik masa anak akhir dengan memperhatikan sebutan atau label yang digunakan orang tua, pendidik, maupun psikolog perkembangan anak. Beberapa karakteristik psikologis tersebut antara lain.

- a. Usia sekolah dasar karena anak pada usia ini (6-12 tahun) sedang bersekolah di sekolah dasar.
- b. Usia berkelompok karena anak pada usia ini memiliki keinginan untuk diterima oleh teman-teman sebayanya. Oleh karena itu, anak berusaha menyesuaikan diri dengan standar yang disepakati dan berlaku dalam kelompok, sehingga usia anak ini disebut juga usia penyesuaian diri.
- c. Usia bermain karena minat dan kegiatan bermain anak semakin meluas dengan lingkungan yang lebih bervariasi. Mereka bermain tidak lagi hanya di lingkungan keluarga dan teman di sekitar rumah saja, tapi meluas dengan lingkungan teman-teman di sekolah.

Sugiyanto (2014:5) menyebutkan beberapa kebutuhan siswa SD berdasar pada karakteristik siswa SD.

a. Siswa Usia SD Senang Bermain

Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan. Guru SD seyogyanya merancang model, media, maupun metode yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

b. Siswa Usia SD Senang Bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model ataupun metode pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

c. Siswa Usia SD Senang Bekerja dalam Kelompok

Siswa usia SD memiliki keinginan besar untuk dapat bergaul dengan kelompok sebayanya, mereka belajar aspek-aspek yang penting melalui proses sosialisasi, seperti: belajar mematuhi aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar bertanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sportif, belajar bekerja sama, serta belajar keadilan dan demokrasi.

d. Siswa SD Senang Merasakan atau Melakukan/Memeragakan Sesuatu Secara Langsung

Harmer (2007: 82) mengemukakan bagaimana cara siswa sekolah dasar belajar, sebagai berikut.

- *They respond to meaning even if they do not understand individual words.*
- *They often learn indirectly rather than directly – that is they take in information from all sides, learning from everything around them rather than only focusing on the precise topic they are being taught.*
- *Their understand comes not just from explanation, but also from what they see and hear and crucially, have a chance to touch and interact with.*
- *They generally display an enthusiasm for learning and curiosity about the world around them.*
- *They have a need for individual attention and approval from the teacher.*

- *They have a limited attention span; unless activities are extremely engaging, they can get easily bored, losing interest after ten minutes or so.*
- *Children love discovering things, and because they respond well to being asked to use their imagination, they may well be involved in puzzle-like activities, in making things, in drawing things, in games, in physical movement or in songs, a good primary classroom mixes play and learning in an atmosphere of cheerful and supportive harmony.*

Selain karakteristik aspek psikologis, guru pun juga harus memperhatikan aspek perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkenaan dengan perilaku mental seseorang yang meliputi pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah (Sanjaya, 2010:261). Ditinjau dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget (dalam Kurnia, 2008:3-6), siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain mulai berpikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh benda konkret dan pengalaman langsung. Hal ini bertujuan untuk mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri maupun berkelompok.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan secara garis besar bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar adalah suka bermain, suka berkelompok, berada pada tahap operasional konkret, dan memiliki daya perhatian yang tidak lama (mudah bosan). Oleh karena itu pembelajaran di sekolah dasar hendaklah memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2.4 Hasil Belajar Siswa

Sudjana (2016:22), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Susanto (2016:5) makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sistem pendidikan

nasional, mengadopsi teori taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Berikut adalah tiga ranah yang menjadi objek penilaian hasil belajar menurut Bloom (Sudjana, 2016:22).

2.4.1 Ranah Kognitif

Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif mengurutkan keahlian berpikir yang harus dikuasai oleh siswa agar mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Bloom (dalam Utari, 2013) mengenalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dikenal dengan Taksonomi Bloom. Taksonomi berasal dari dua kata dalam bahasan Yunani, yaitu *tassein* yang artinya mengklarifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Jadi, Taksonomi Bloom berarti hierarki klasifikasi atau prinsip dasar atau aturan. Bloom mengemukakan ranah kognitif terdiri dari enam level, yaitu (1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluastion* (evaluasi).

Pada tahun 1994, Taksonomi Bloom direvisi atau diperbaiki oleh salah satu murid Bloom yaitu Lorin Anderson Krathwohl. Hasil revisi taksonomi Bloom yang dilakukan oleh Krathwohl pada ranah kognitif terdiri dari enam level, yaitu: (1) *remembering* (mengingat), (2) *understanding* (memahami), (3) *applying* (menerapkan), (4) *analyzing* (menganalisis), (5) *evaluating* (menilai atau mengevaluasi), dan (6) *creating* (menciptakan).

Untuk dapat melihat hasil belajar atau mengetahui keberhasilan proses belajar, maka diperlukan sebuah penilaian. Penilaian digunakan sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses belajar dan hasil belajar siswa (Sudjana, 2016:3). Cara untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa adalah dengan tes, yaitu pengerjaan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Tabel 2.2 berikut ini merupakan kata kerja kunci ranah kognitif yang sesuai dengan masing-masing tingkatan ranah kognitif yang ingin dicapai (Utari, 2013:13).

Tabel 2.2 Penjelasan dan Pilihan Kata Kerja Kunci untuk Ranah Kognitif yang Telah Direvisi Oleh Anderson dan Krathwohl (2013)

REVISI RANAH KOGNITIF – PENGETAHUAN (KNOWLEDGE)			
No	Kategori	Kata Kerja Kunci	
1.	Mengingat (<i>remembering</i>)	Kemampuan menyebutkan kembali informasi/ pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh: menyebutkan arti taksonomi.	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.
2.	Memahami (<i>understanding</i>)	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Contoh: Merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri.	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
3.	Menerapkan (<i>applying</i>)	Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh: Melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem yang berlaku.	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoprasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
4.	Menganalisis (<i>analyzing</i>)	Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh:	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan, memecah menjadi beberapa bagian, menduga, mempertimbangkan,

REVISI RANAH KOGNITIF – PENGETAHUAN (KNOWLEDGE)			
No	Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
		Menganalisis penyebab meningkatnya harga rokok dalam laporan keuangan dengan memisahkan setiap komponen.	mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengkerangkakan.
5.	Mengevaluasi (<i>evaluating</i>)	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Contoh:membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
6.	Mencipta (<i>creating</i>)	Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh: membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi beberapa sumber.	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya.

Sumber: Utari (2013:13)

2.4.2 Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Menurut (Basuki & Hariyanto, 2014:183) faktor-faktor yang termasuk dalam ranah afektif yaitu motivasi, sikap, kegiatan, perasaan, dan nilai-nilainya. Menurut Krathwohl, Bloom, dan Masia (dalam Basuki & Hariyanto, 2014:186-187) domain afektif memiliki lima kompleksitas adalah sebagai berikut.

- a. Menerima (*receiving* atau *attending*) merupakan kesadaran, kemauan untuk menerima, memperhatikan.

Contoh: mendengarkan orang lain, mengingat nama dari orang yang baru saja dikenalkan.

Kata kunci: peduli, memperhatikan, menggambarkan, mengikuti, memberikan, memegang, menganali, menempatkan, menyebutkan nama, memilih, mengulang.

- b. Menanggapi (*responding*) merupakan peran serta dalam menanggapi rangsangan.

Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas, menanyakan.

Kata kunci: bertanya, menjawab, memberikan bantuan, memberi label, menuliskan.

- c. Menilai (*valuing*) terdiri dari menerima nilai, memilih nilai.

Contoh: peka terhadap perbedaan individu, perbedaan budaya, cakap menyelesaikan masalah.

Kata kunci: membedakan, mempertimbangkan..

- d. Organisasi (*organizing*) merupakan proses membandingkan, mengaitkan.

Contoh: menciptakan rencana dengan keseimbangan minat, kecakapan dan kepercayaan.

Kata kunci: mengorganisasikan, kerjasama, mengaitkan, memodifikasi.

- e. Menghayati nilai (*internalizing values*) merupakan karakteristik yang mencerminkan nilai.

Contoh: mempertontonkan, menunjukkan kepercayaan diri

Kata kunci: memverifikasi, merevisi.

2.4.3 Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (Sudjana, 2016:30). Hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Bloom, Dave (dalam Basuki & Hariyanto, 2014:211-212) menyatakan tahapan domain psikomotor adalah sebagai berikut.

- a. *Imitasi*, merupakan kegiatan mengamati dan memolakan perilaku seperti dilakukan orang lain.

Contoh: menyalin karya, melaksanakan keterampilan sambil melihat demonstrasi.

Kata kunci: menyalin, meniru, mengikuti, mengulangi, menduplikasi, melacak.

- b. *Manipulasi*, merupakan kegiatan mengingat atau mengikuti perintah/ prosedur.

Contoh: Mampu melakukan keterampilannya sendiri setelah membaca suatu pelajaran atau memperoleh penjelasan, mengikuti perintah untuk membangun model.

Kata kunci: bertindak, melaksanakan, melakukan.

- c. *Presisi*, merupakan kegiatan menghaluskan. Melakukan suatu keterampilan dengan ketepatan tinggi.

Contoh: melaksanakan tugas tanpa bantuan, mendemonstrasikan suatu tugas.

Kata kunci: mendemonstrasikan, menguasai.

- d. *Artikulasi*, merupakan kegiatan mengordinasikan dan mengadaptasikan sederetan kegiatan untuk memperoleh keselarasan.

Contoh: mengombinasikan sederetan keterampilan untuk menghasilkan suatu video yang melibatkan musik, drama, suara dan lain-lain.

Kata kunci: menciptakan, memodifikasi.

- e. *Naturalisasi*, merupakan kegiatan tingkat tinggi sehingga menjadi alamiah.

Contoh: Menjalankan komputer secara cepat dan akurat, menunjukkan kinerja.

Kata kunci: merancang, mengembangkan.

Ketiga ranah tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain. Bahkan secara tidak sadar, seseorang yang berubah tingkat kognitifnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Rogers (dalam Sudjana, 2016:31) berpendapat bahwa seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif, perilakunya sudah bisa diramalkan.

Hasil belajar siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan di dalam kelas menggunakan media baru yang dikembangkan. Hasil belajar kognitif diperoleh melalui tes meliputi kemampuan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Hasil belajar ranah afektif diperoleh melalui wawancara dan

observasi meliputi kemampuan menerima (memperhatikan penjelasan guru), menanggapi (bertanya dan menjawab pertanyaan) dan organisasi (berinteraksi dengan kelompok), serta sikap santun dan peduli. Hasil belajar ranah psikomotor yang diperoleh dari hasil pengamatan berupa kemampuan manipulasi meliputi kemampuan mencari informasi dari sebuah teks dan mengomunikasikan hasil.

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Susanto, 2016: 3). Heinich, dkk (dalam Susanto, 2016:3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, dan bahan cetakan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional, maka media itu disebut media pembelajaran.

Arsyad (2016:6) menyatakan beberapa ciri-ciri media pembelajaran, yaitu:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, diraba, didengar oleh panca indra.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam *hardware*. *Software* merupakan isi atau pesan yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

f. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal, kelompok besar dan kelompok kecil, atau perorangan.

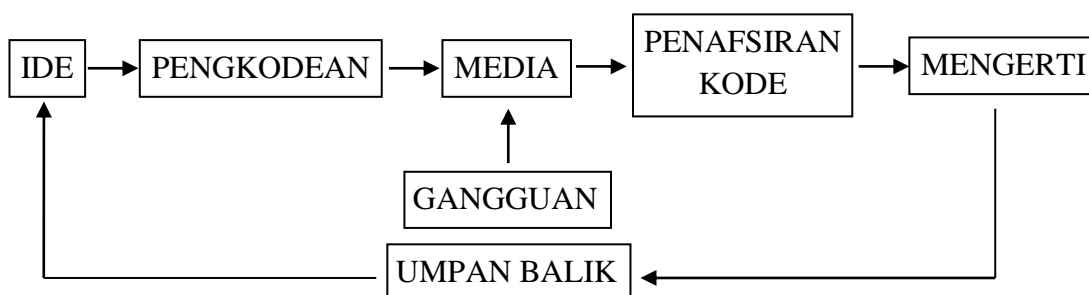
Dari pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga dapat membantu proses mencapai tujuan belajar.

2.5.2 Peranan Media Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses/usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015:2). Pengalaman yang diperoleh dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Misalnya, saat siswa akan belajar mengenal bentuk-bentuk daun. Siswa diminta mencari dan mengamati secara langsung berbagai bentuk daun yang ada di halaman sekolah. Saat itu, siswa mendapat pengetahuan secara langsung mengenai berbagai macam bentuk daun. Belajar melalui pengalaman langsung tentu saja akan sangat bermanfaat bagi siswa, sebab kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah tidak selamanya mampu menyajikan pengalaman langsung bagi siswa. Misalnya, untuk mengenalkan berbagai jenis pakaian adat dari seluruh nusantara. Terdapat 34 provinsi yang memiliki beragam pakaian adat yang berbeda. Akibat keterbatasan biaya, ruang, dan waktu, guru kemungkinan besar tidak akan mampu menyajikan keseluruhan contoh baju adat dari masing-masing daerah kepada siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan benda atau alat yang dapat membantu guru menyajikan berbagai hal abstrak yang tidak memungkinkan dibawa langsung ke dalam kelas, baik itu adalah benda asli ataupun benda tiruan. Alat atau benda yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran (Sanjaya, 2010:199).

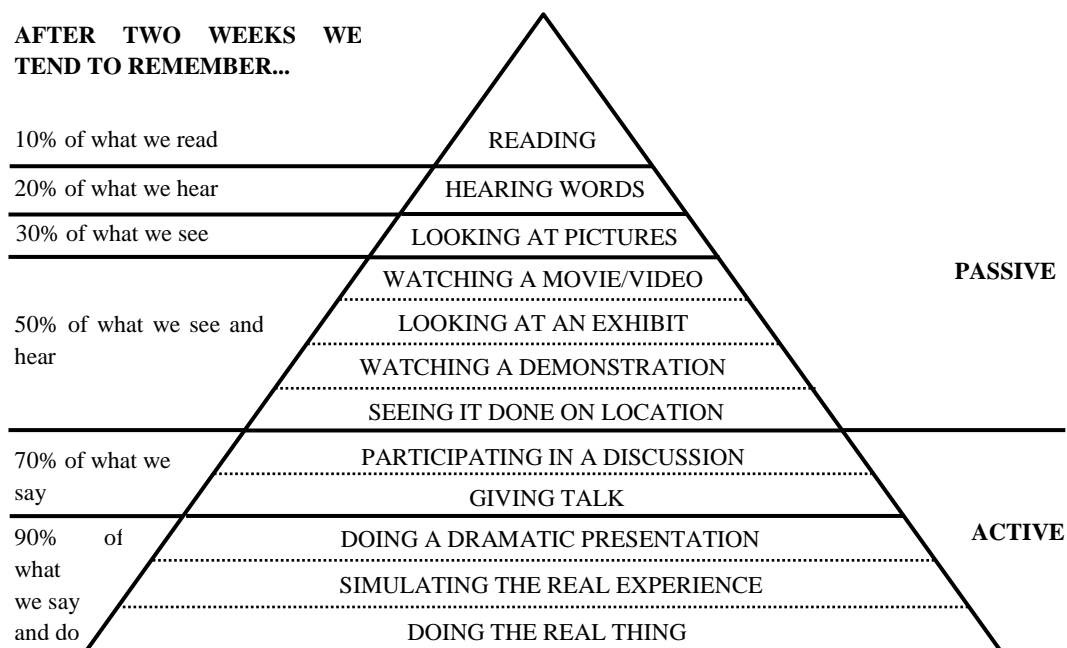
Media pembelajaran menjadi komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada Gambar 2.1 sebagai berikut.



Gambar 2.1 Posisi media dalam sistem pembelajaran (Daryanto, 2016:7)

Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Daryanto, 2015:4). Pesan berupa isi atau pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi (pengkodean) baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi oleh siswa disebut *decoding*. Dalam penafsiran tersebut, ada kalanya siswa berhasil dan adakalanya pula tidak berhasil atau gagal. Kegagalan tersebut terjadi apabila siswa tidak mampu memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, ataupun diamati. Dengan bantuan media pembelajaran, isi pembelajaran yang akan disampaikan tidak sepenuhnya dalam bentuk verbalisme. Hal ini dapat mengurangi terjadinya *barriers* atau *noise* yang artinya gangguan yang menjadi penghambat komunikasi. Karena semakin banyak verbalisme, semakin abstrak pemahaman yang diterima oleh siswa.

Untuk lebih memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman bagi belajar siswa, Dale (dalam Sanjaya, 2010:199) melukiskan pengalaman belajar siswa melalui kerucut pengalaman (*cone of experiment*), seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Dale's cone of experiment

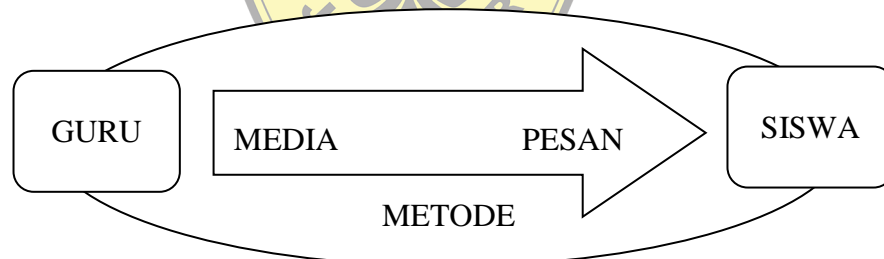
Kerucut pengalaman Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa dapat melalui proses melakukan sendiri atau pengalaman langsung, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa atau verbal. Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada yang abstrak (Daryanto, 2015:13). Melalui pengalaman langsung atau pembelajaran aktif, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Begitu pula sebaliknya, apabila siswa menerima pengalaman melalui pengalaman tidak langsung atau abstrak, misalnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka akan semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa.

Pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” termasuk dalam pengalaman *looking at picture*, *giving a talk*, dan *participation in a discussion*. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat melihat gambar-gambar (*looking at picture*) pakaian adat dari seluruh nusantara, baik dalam bentuk kartu bergambar maupun pakaian adat yang dapat dibongkar pasang. Sesuai dengan kerucut pengalaman Dale, bahwa pengalaman belajar yang didapat oleh siswa

melalui *looking at picture* atau *visual receiving* adalah sebesar 30%. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” juga menuntut siswa untuk berperan aktif dalam permainan. Siswa diberikan kesempatan untuk saling berbicara (*giving a talk*) dan berdiskusi (*participation in a discussion*). Melalui kegiatan ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih besar yaitu 70% berdasarkan apa yang siswa katakan. Dengan menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” dalam kegiatan belajar, siswa dapat dikategorikan dalam kegiatan belajar aktif.

2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa memiliki banyak hambatan. Hambatan tersebut antara lain ada verbalisme, salah tafsir, perhatian yang tidak terpusat, serta terjadinya ketidakpahaman pada siswa (Qomariyah, 2016:32). Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar berikut.



Gambar 2.3 Fungsi media dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2015:8)

Dari gambar 2.3 tersebut, dapat dilihat bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga meminimalisir kesalahan penafsiran oleh siswa. Dengan menggunakan media, guru dapat memberikan rangsangan yang sama, pengalaman yang sama, dan dapat menimbulkan persepsi yang sama pada setiap siswa.

Fungsi lain media pembelajaran dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2016:19) yaitu, bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Daryanto (2015:8) mengemukakan beberapa fungsi media, antara lain:

- a. Fungsi fiksatif, artinya kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kejadian atau benda yang telah digambar, dipotret, dan difilmkan, dapat disimpan dan diamati kembali sewaktu-waktu.
- b. Fungsi manipulatif, artinya media berfungsi untuk menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya maupun aspek lainnya. Manipulasi ini dibutuhkan oleh para guru untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh, ataupun keterbatasan biaya untuk mengobservasinya secara langsung.
- c. Fungsi distributif, artinya media berfungsi untuk membantu guru menjangkau *audiens* yang jumlahnya besar dalam satu kali penyajian secara serempak dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.
- d. Asyhar (2012:29) mengemukakan salah satu fungsi media adalah fungsi sosio-kultural, artinya penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa. Kelas dengan jumlah siswa yang cukup besar dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan budaya yang berbeda-beda pasti memiliki persepsi dan pemahaman berbeda pula tentang suatu topik pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas guru dapat memberikan rangsangan, pemahaman, dan konsep yang relatif sama. Guru dapat memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Berdasarkan fungsi media yang telah dijelaskan di atas, media pembelajaran “Keliling Nusantara” memenuhi semua fungsi tersebut.

2.5.4 Jenis Media Pembelajaran

Sanjaya (2006:172) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa klasifikasi, tergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam beberapa macam.

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya memiliki unsur suara, misalnya radio dan rekaman suara.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja. Media visual tidak mengandung unsur suara. Media ini dapat berupa *film slide*, lukisan, foto, gambar, dan berbagai bentuk bahan cetak lainnya.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan gambar. Misalnya rekaman video, berbagai jenis film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung unsur suara dan gambar.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam 2 macam sebagai berikut.

1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Contohnya seperti radio dan televisi. Media ini dapat menyajikan kejadian-kejadian yang aktual secara serentak, sehingga siswa dapat mempelajari hal-hal baru tanpa menggunakan ruang khusus.

2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas. Contoh media ini antara lain seperti *film slide*, film, dan video, sehingga untuk menggunakan media ini dibutuhkan ruang khusus.

Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2016:35) membagi jenis media dilihat dari perkembangan teknologi. Media dibagi dalam 2 kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Media Tradisional

1) Media visual diam yang diproyeksikan, seperti *filmstrips*, proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), *slides*, dan proyeksi *overhead*.

- 2) Media visual yang tak diproyeksikan, seperti papan info, pameran, *charts*, grafik, diagram, gambar, poster, dan foto.
- 3) Media audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *catridge*.
- 4) Penyajian multimedia, seperti slide plus suara (tape) dan *multi-image*.
- 5) Media visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video.
- 6) Media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan, seperti permainan teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- 8) Realita seperti pemodelan, *specimen* (contoh) dan media manipulatif (peta, boneka).

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi, misalnya telekonferen dan kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia* dan *compact (video) disc*.

Dari berbagai jenis media di atas, media “Keliling Nusantara” merupakan jenis media visual yaitu gambar. Baju-baju adat yang tidak dapat dibawa secara langsung ke kelas, diubah dalam bentuk gambar yang sudah dimanipulatif dan disesuaikan dengan karakteristik anak. Tidak hanya berbentuk gambar manipulatif, media “Keliling Nusantara” ini juga merupakan pengembangan dari permainan papan yaitu salah satu media tradisional yang dikemukakan oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad. 2016:34).

2.6 Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara”

Berdasarkan teori *brain-based learning* atau pembelajaran berbasis otak, bahwa proses pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik, dapat berhasil dalam waktu yang relatif singkat serta informasi yang diperoleh dapat menggugah kesadaran dan tersimpan dalam ingatan yang kuat (*long term memory*) (Purwati, 2016:11). Maka dari itu, pembelajaran seyogyanya dapat membuat siswa tertarik, senang dan tidak bosan supaya proses penyerapan informasi dapat terjadi lebih

optimal. Pernyataan tersebut bertolak belakang dengan kenyataan yang ada di sekolah dasar, dimana siswa masih merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Media yang digunakan di sekolah untuk mengajarkan tema 1 kebanyakan hanya berupa gambar dan tabel. Media tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Pembelajaran yang dilakukan berpusat pada siswa dan terkesan monoton.

Media pembelajaran “Keliling Nusantara” adalah salah satu solusi untuk memecahkan masalah-masalah yang ada di sekolah. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” merupakan sebuah media pembelajaran jenis media visual (gambar) yang dipadukan dengan media tradisional dalam bentuk permainan papan. Media gambar yang disajikan tidak hanya dapat dilihat oleh siswa, namun dapat langsung dimainkan dan dimanipulasi oleh siswa dengan melakukan bongkar pasang pada bidak-bidak yang telah disediakan. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” tidak menggunakan gambar-gambar yang ada di internet, namun telah memanipulasi gambar-gambar tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD, sehingga dapat disukai, dimainkan dan dimanipulasi langsung oleh siswa. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” juga menyediakan berbagai kartu yang berisikan pertanyaan dan wawasan nusantara, sehingga siswa bisa berlatih menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri di depan teman-teman kelompoknya.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan mampu memberikan beberapa keuntungan, salah satunya yaitu apa yang dipelajari siswa tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara langsung dan nyata (Rahayu, 2017:26). Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Piaget (dalam Rifa, 2012:13) mengemukakan bahwa anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Melalui berbagai permainan juga anak diperkenalkan terhadap aturan-aturan, sehingga sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap anak akan belajar melaksanakan aturan-aturan yang berlaku. Kemampuan sosial anak

berkembang akibat interaksi dengan lingkungannya (keluarga dan teman). Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain (Rifa, 2012:14). Hal itu pun merupakan tahap awal dari perkembangan moral.

Media pembelajaran “Keliling Nusantara” memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengenal kebudayaan di Indonesia, khususnya pakaian adat di Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan disukai oleh siswa. Pembelajaran sebelumnya yang hanya mengandalkan gambar dan daftar tabel nama pakaian adat di Indonesia dianggap sangat membosankan, sehingga dengan media pembelajaran “Keliling Nusantara” siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi keberagaman pakaian adat di Indonesia melalui gambar-gambar menarik yang dikemas dalam bentuk permainan. Siswa dapat memasang baju-baju adat tersebut pada masing-masing bidak sesuai daerah asal pakaian adat. Melalui kartu-kartu Jendela Nusantara, siswa dapat belajar menyampaikan hasil analisis dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri di depan teman kelompoknya maupun di depan kelas. Melalui permainan papan ini siswa dapat berdiskusi dan saling mengevaluasi permainan temannya

Dari berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh media pembelajaran “Keliling Nusantara”, terdapat beberapa kelemahan diantaranya kemampuan penyajian materi hanya dalam bentuk gambar (visual).

2.7 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan merupakan indikasi adanya masalah dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu, perlu dilakukan evaluasi atau kegiatan mereview kualitas media pembelajaran yang dikembangkan atau yang telah ada. Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2016:219) mengemukakan beberapa kriteria dalam mereview media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas, sebagai berikut.

- a. Kualitas isi dan tujuan
 1. ketepatan;

2. kepentingan;
 3. kelengkapan
 4. keseimbangan;
 5. minat/perhatian;
 6. keadilan;
 7. kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas instruksional
1. memberikan kesempatan belajar;
 2. memberikan bantuan untuk belajar;
 3. kualitas memotivasi;
 4. fleksibilitas instruksional;
 5. hubungan dengan program pembelajaran lainnya;
 6. kualitas sosial interaksi instruksionalnya;
 7. kualitas tes dan penilaiannya;
 8. dapat memberi dampak bagi siswa;
 9. dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- c. Kualitas teknis
1. keterbacaan;
 2. mudah digunakan;
 3. kualitas tampilan/tayangan;
 4. kualitas penanganan jawaban;
 5. kualitas pengelolaan programnya;
 6. kualitas pendokumentasiannya.

Berdasarkan kriteria kualitas media yang telah disampaikan oleh Walker dan Hess, indikator validasi media pembelajaran “Keliling Nusantara” yang akan dikembangkan dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan. Masyhud (2016:243) menyatakan kriteria kualitas media pembelajaran memiliki derajat validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah layak.

2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ariyanti (2015) melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kapatihan. Hasil pengembangan media MIBI tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi tim ahli materi, tim ahli media, dan praktisi, serta melewati uji coba produk. Skor rata-rata yang diperoleh

sebagai hasil validasi oleh kedua ahli materi adalah 4, termasuk dalam kategori “Baik”. Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi media adalah 3,75 dan 3,625, termasuk kategori “Baik”. Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi praktisi adalah 3,75 dengan kategori “Baik”. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,66 termasuk kategori “Baik”. Uji coba operasional memperoleh skor 3,77 termasuk kategori “Baik”. Ketiga tahapan uji coba produk media yang menggunakan siswa sebagai subjek uji coba menyatakan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran subtema Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahnya Kebersamaan.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember Tahun 2016” dengan hasil penelitian sebagai berikut.

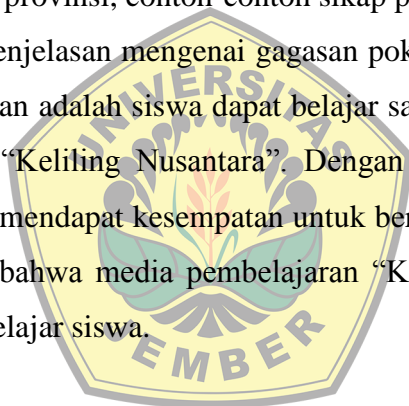
Hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis telah dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kriteria, yaitu: rata-rata nilai validasi dari ketiga validator sebesar 97,91% yang menunjukkan bahwa media monopolis yang dikembangkan termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sangat layak. Praktis karena diperoleh hasil analisis angket pendapat murid mengenai media pembelajaran monopolis yang menunjukkan bahwa murid memberikan respon positif terhadap media monopolis. Efektif karena hasil analisis aktivitas murid dan tes hasil belajar murid menunjukkan kategori aktif, dan terdapat 89,47% murid dari jumlah murid secara keseluruhan yang mencapai ketuntasan belajar atau mencapai skor minimal 70 atau kategori baik.

Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk APEM pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Makanan Khas Daerah untuk Siswa Kelas IV SDN Antirogo 01 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan hasil sebagai berikut.

Hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk APEM pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan makanan khas daerah untuk kelas IV SD semester 1 telah memenuhi 2 kriteria, yaitu: (1) Valid, ditunjukkan dari hasil analisis data validasi tiga validator

dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak. Rata-rata hasil presentasi dari semua validator adalah sebesar 86% sehingga media pembelajaran dalam bentuk APEM yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan. (2) Efektif, ditunjukkan dari hasil presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 86,66% dan presentase respon positif siswa yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk APEM yang dikembangkan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan seperti yang telah disebutkan di atas, maka dilakukanlah penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran “Keliling Nusantara”. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” dapat menyajikan secara konkret pakaian adat yang beragam dari 34 provinsi, contoh-contoh sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman, serta penjelasan mengenai gagasan pokok dan gagasan pendukung. Konsep yang dihasilkan adalah siswa dapat belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”. Dengan bermain, siswa tidak akan merasa tertekan serta mendapat kesempatan untuk berbicara dan berdiskusi dalam permainan. Diyakini bahwa media pembelajaran “Keliling Nusantara” ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini akan dibahas tentang: 1) jenis penelitian, 2) langkah-langkah penelitian, 3) penentuan lokasi penelitian, 4) metode pengumpulan data (validasi produk, uji skala kecil, uji penggunaan dan keefektifan produk), 5) instrumen pengumpulan data, 6) pengembangan instrumen pengumpulan data, 7) teknik analisis data (validasi produk, uji skala kecil, uji penggunaan dan keefektifan produk), 9) kerangka pemecahan masalah.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Jenis penelitian ini dikenal juga dengan "*Research Based Development*". Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016:222) mengatakan bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Sementara itu, Seals and Richey (dalam Masyhud, 2016:222) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Gooch (2012:8) menyatakan bahwa tujuan utama dari penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan adalah tidak untuk menghasilkan teori akan tetapi mengembangkan produk yang dapat digunakan di sekolah secara efektif. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran "Keliling Nusantara".

3.2 Langkah-langkah Penelitian

Menurut Masyhud (2016: 227) penelitian pengembangan memiliki banyak variasi langkah, namun berbagai variasi langkah tersebut dapat diringkas menjadi 10 langkah sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3) pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi desain

produk, (8) uji coba keefektifan, (9) produk final dan produk massal, dan (10) desiminasi produk serta implementasi.

Langkah-langkah dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ke-8 yaitu uji keefektifan karena pada tahap ini peneliti telah dapat menyimpulkan kelayakan dan keefektifan produk yang dihasilkan. Masyhud (2016: 258) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bagi mahasiswa strata satu (S1) dapat berhenti sampai langkah kedelapan dan diakhiri dengan laporan pertanggung jawaban.



Sumber: Diadaptasi dari Masyhud (2016: 228)

Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan

Rincian kegiatan pada setiap langkah-langkah dalam gambar 3.1 di atas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.2.1 Penelitian Pendahuluan

Sebelum melakukan pengembangan, kegiatan yang pertama kali harus dilakukan adalah penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan dimaksudkan untuk mendapat data dan informasi yang tepat berkaitan dengan kebutuhan produk yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dalam melakukan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

Penelitian pendahuluan dapat dilakukan dengan cara 3P (*Paper, Place, dan Person*).

a. *Paper*

Dilakukan dengan banyak membaca literatur, penelitian sebelumnya, serta berbagai dokumen yang terkait dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

b. *Place*

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara mengunjungi atau mengobservasi tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian.

c. *Person*

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan seseorang yang ahli dalam bidang yang kita teliti.

3.2.2 Perencanaan Pengembangan Produk

Setelah mendapatkan berbagai informasi dan data yang dibutuhkan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan perencanaan dan pengembangan berdasarkan data dan informasi yang diperoleh ketika melakukan penelitian pendahuluan. Proses perencanaan dituangkan dalam pembuatan proposal penelitian. Proposal penelitian yang disusun berisi hal-hal berikut: (1) judul penelitian, (2) rumusan masalah penelitian, (3) tujuan dan manfaat penelitian, (4) kajian pustaka, (5) metode dan prosedur penelitian, serta berbagai instrumen yang dibutuhkan serta jadwal kegiatan penelitian.

3.2.3 Pengembangan Desain Produk Awal

Setelah perencanaan selesai dilakukan, maka mulai dilakukan pengembangan desain produk awal. Desain produk awal ini selanjutnya diuji validitas oleh validator ahli. Hasil uji validator akan dijadikan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti juga harus menyusun kisi-kisi mengenai isi desain produk yang akan dihasilkan supaya pengembangan desain produk awal dapat mencapai sasaran yang tepat dan memiliki nilai validitas yang tinggi.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media Pembelajaran “Keliling Nusantara” tema Indahnya Kebersamaan

No.	Isi Komponen Desain Produk	Satuan	Jumlah
1.	Buku Panduan Penggunaan	1 macam	8 halaman
2.	Papan Permainan “Keliling Nusantara”	1 buah	-
3.	Dadu	1 buah	-
4.	Bidak (orang-orangan)	4 pasang	8 bidak
5.	Baju-bajuan (Pakaian adat)	34 pasang	64 baju
6.	Kartu Jendela Nusantara	30 buah	-

3.2.4 Validasi Desain Produk

Masyhud (2016:239) mengatakan bahwa validasi pengembangan produk awal adalah kegiatan untuk menilai apakah desain rancangan produk yang dikembangkan, yaitu berupa media pembelajaran secara rasional berdasarkan teori dan pengalaman para validator akan lebih efektif dari media yang lama atau tidak. Validasi desain produk dilakukan dengan menyerahkan seperangkat media pembelajaran “Keliling Nusantara” kepada validator untuk dinilai produk yang sudah dirancang. Penilaian dari validator dapat digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang akan dikembangkan.

Uji validitas desain produk menggunakan instrumen berupa skala penilaian yang diberikan kepada validator bersamaan seperangkat media yang sudah dikembangkan. Validator terdiri dari 3 validator, yaitu 2 validator ahli teori dan seorang praktisi. Hasil uji para validator minimal menyatakan layak uji coba, baru peneliti dapat melangkah pada tahapan selanjutnya yaitu uji lapangan skala kecil dan uji keefektifan.

3.2.5 Revisi Desain Produk Awal

Melalui kegiatan validasi desain produk awal, maka akan diketahui kelemahan dan kelebihan media yang sudah dikembangkan, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan kritik validator supaya media yang dikembangkan benar-benar memiliki kualitas yang baik.

3.2.6 Uji Coba Penggunaan

Uji coba penggunaan desain produk dapat dilakukan pada suyek skala kecil sekitar 10-20 siswa atau 1 kelas siswa. Tujuannya adalah memperoleh baikan terhadap desain media pembelajaran yang sudah dibuat (Masyhud, 2016:247). Secara detail, tujuan uji coba penggunaan desain produk dalam skala kecil adalah untuk mendapatkan balikan tentang:

- a. kejelasan petunjuk penggunaan;
- b. kesalahan cetak dan kesalahan berbagai penggunaan istilah yang mungkin terjadi;
- c. penggunaan bahasa (mudah dipahami atau tidak);
- d. kesesuaian waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaannya;
- e. relevansi materi dan media yang dikembangkan
- f. kemenarikan materi pembelajaran;
- g. urutan materi;
- h. kemampuan ilustrasi yang ada dalam produk mendukung keefektifan pembelajaran
- i. kemampuan memotivasi siswa aktif;
- j. kemampuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Uji coba penggunaan ini disertai dengan *checklist* atau skala penilaian yang diberikan kepada siswa untuk di isi setelah mengikuti pembelajaran. Keputusan hasil uji coba penggunaan didasarkan pada perolehan prosentase jawaban siswa yang dikumpulkan melalui *check list*. Jika sebageian besar (minimal 80%) menyatakan bagus (YA) pada setiap poin, maka produk yang dikembangkan layak diuji cobakan lebih lanjut dalam skala besar. Dalam penelitian ini, subyek uji coba penggunaan adalah siswa-siswi kelas IV SDN Jember Lor 04.

3.2.7 Revisi Desain Produk

Revisi desain produk awal dilakukan berdasarkan balikan yang diperoleh dari hasil uji coba penggunaan produk yang telah dilakukan. Frekuensi jawaban siswa YA atau TIDAK menjadi bahan yang sangat bermanfaat bagi revisi setiap

poin produk pengembangan (Masyhud, 2016:250). Setiap komentar dari siswa pada uji coba produk juga perlu diperhatikan dan dijadikan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi. Setiap poin yang mendapat respon positif dibawah 80% perlu ditinjau ulang dan kemudian direvisi.

3.2.8 Uji Coba Keefektifan

Setelah melakukan revisi desain produk dan telah dipastikan semua poin menunjukkan rata-rata layak, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba keefektifan. Tujuan dilakukan uji coba keefektifan adalah untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai keefektifan yang cukup tinggi (Masyhud, 2016:250). Uji coba keefektifan produk ini menggunakan cara uji coba keefektifan eksternal.

Uji coba keefektifan eksternal dilakukan dengan menggunakan metode eksperimental. Uji coba produk dalam hal ini dilakukan terhadap sasaran dua kelas yang paralel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Materi kedua kelas tersebut sama persis, namun karena materi tema Indahnya Kebersamaan telah pernah disampaikan sebelumnya, maka kedua kelas tersebut diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu. Setelah *pre-test* selesai dilakukan, maka dimulai metode eksperimental dengan cara pemberian *treatment* pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran yang baru pada kelas eksperimen. Sementara satu kelas yang lainnya diberi pembelajaran dengan menggunakan produk lama. Setelah proses pembelajaran selesai, maka kedua kelas tersebut diukur menggunakan alat ukur (test) yang sama. Hasil test kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *t-test Independent Sampling*.

3.3 Penentuan Lokasi dan Subyek Penelitian

Uji coba hasil pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” untuk tema Indahnya Kebersamaan, Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dilaksanakan di SDN Jember Lor 02, dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang digunakan di SDN Jember Lor 2 sangat terbatas dan kurang menarik bagi siswa, sehingga menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar.
- b. Adanya kesediaan dari SDN Jember Lor 02 untuk dijadikan sebagai tempat pelaksanaan uji coba pengembangan.
- c. Adanya kerja sama yang baik dengan pihak sekolah, sehingga memperlancar penelitian ini.

Uji coba penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

Terdapat tiga kelas pararel di SDN Jember Lor 02, yaitu kelas IV A, IV B dan IV C, sehingga untuk menentukan subyek dalam penelitian ini dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui dan memastikan bahwa rata-rata ketiga kelas tersebut adalah homogen. Data yang digunakan untuk uji homogenitas adalah nilai hasil ulangan tengah semester dari ketiga kelas. Hasil uji homogenitas menggunakan uji Anova dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Hasil uji homogenitas menggunakan ANOVA

Nilai	Jumlah	df	Sig
Antar grup	155.301	2	.120
Dalam grup	3368.472	94	
Total	3523.773	96	

Sig : Signifikansi

df : Derajat Kebebasan

Hipotesis =

H_0 : diduga bahwa ketiga kelas adalah sama (homogen)

H_1 : diduga bahwa ketiga kelas adalah tidak sama (tidak homogen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas, dapat diketahui probabilitas nilai ulangan tengah semester ketiga kelas tersebut adalah sebesar 0,120, sehingga dapat dinyatakan probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, yang artinya nilai rata-rata dari ketiga kelas IV SDN Jember Lor 02 adalah homogen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol pun dapat dilakukan dengan

menggunakan teknik *simple random sampling* atau sampel acak sederhana. Berdasarkan hasil undian, kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV B, sedangkan kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas IV C.

Kelas IV B sebagai kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan produk baru, yaitu media pembelajaran “Keliling Nusantara”. Sementara kelas IV C sebagai kelas kontrol akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan produk lama, yaitu media gambar dan tabel. Setelah proses pembelajaran, maka kedua kelas tersebut diukur dengan menggunakan alat ukur (test) yang sama. Test dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sikap, pengetahuan, dan keterampilan awal siswa. *Posttest* dilakukan setelah kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan dan untuk mengetahui sikap serta keterampilan siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.4.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpul data yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui pertanyaan yang diberikan kepada narasumber. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali informasi awal atau data awal mengenai pembelajaran di SDN Jember Lor 02, penggunaan media dalam pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam mengajarkan tema Indahnya Kebersamaan. Wawancara juga dilakukan terhadap siswa-siswi kelas IV untuk mengetahui proses pembelajaran, media yang digunakan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

3.4.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian validator terhadap media yang dikembangkan, serta pendapat siswa saat uji coba penggunaan produk guna mengumpulkan data mengenai kelebihan dan kelemahan produk.

3.4.3 Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu, misalnya berkaitan dengan hasil belajar (pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap), intelegensi (IQ), bakat, minat, kepribadian, dan potensi lainnya yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Masyhud, 2015). Tes dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

- a. *Pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. *Post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui buku guru dan buku siswa yang digunakan dalam kelas, mencari tahu nama dan jumlah siswa kelas VI, nilai ulangan tengah semester. Nilai ulangan tengah semester akan digunakan untuk uji homogenitas.

3.4.5 Observasi

Metode observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengamati perilaku siswa selama pembelajaran. Sikap yang diamati antara lain sikap santun, peduli, dan kerjasama.

3.4.6 Kepustakaan

Metode kepustakaan digunakan peneliti untuk menggali informasi mengenai teori yang mendukung penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dan pengembangan media pembelajaran serta penelitian-penelitian terdahulu yang terkait.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, maka harus disusun dan dikembangkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, kuesioner respon siswa, dan tes hasil belajar.

3.5.1 Lembar Validasi Media

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dari segi isi dan konstruksinya berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen media. Validasi media pembelajaran “Keliling Nusantara” dilakukan oleh 3 (tiga) orang validator, yaitu 2 (dua) orang validator ahli media yang merupakan dosen ahli media, dan seorang ahli materi atau praktisi yang merupakan guru wali kelas VI di tempat uji coba.

Teknik pengumpulan data hasil validasi media dilakukan dengan cara memberikan satu set media pembelajaran “Keliling Nusantara” dan lembar validasi kepada para ahli dan praktisi (validator). Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan cara menuliskan penilaian atas aspek yang ada dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

3.5.2 Lembar Angket Uji Coba Penggunaan

Angket merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi mengenai pendapat dan komentar siswa terhadap komponen dan

penggunaan media pembelajaran “Keliling Nusantara”. Hasil angket respon siswa akan digunakan untuk respon siswa dalam menggunakan media yang telah dikembangkan dan memperbaiki kualitas media.

3.5.3 Soal

Soal tes hasil belajar ini digunakan untuk mengukur kompetensi siswa yaitu penguasaan isi dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang sesuai dengan indikator atau tujuan yang telah ditetapkan. Pengembangan media ini disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada di lapangan, sehingga untuk mengukur keefektifannya digunakanlah tes hasil belajar sebagai salah satu indikator apakah media yang dikembangkan dapat memecahkan masalah yang ada di lapangan atau tidak.

Soal-soal yang dikembangkan dalam tes hasil belajar ini berpacuan pada taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson (dalam Utari, 2013) yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi atau menilai), dan C6 (mencipta). Namun, soal-soal tes yang dikembangkan hanya terdiri dari C1 (mengingat) – C4 (menganalisis).

3.5.4 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan untuk melakukan wawancara kepada guru wali kelas VI SDN Jember Lor 02. Pedoman wawancara yang digunakan adalah bentuk *semi structured* yaitu wawancara yang dimulai dengan memberikan pertanyaan yang sudah terstruktur, namun kemudian satu per satu diperdalam untuk mendapatkan keterangan lebih lanjut (Arikunto, 2014:270).

3.5.5 Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan berupa *checklist* atau skala penilaian yang berisi skala 1-4. Setiap siswa akan diamati tingkah lakunya dan diberi tanda centang pada kolom dan nilai yang sesuai.

3.6 Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa harus dikembangkan terlebih dahulu supaya instrumen dapat berfungsi secara efektif dan memiliki keterandalan yang tinggi (Masyhud, 2016:292). Pengembangan instrumen pengumpulan data mencakup 2 hal, yaitu berkaitan dengan validitas dan reliabilitas. Validitas dan realibilitas instrumen penelitian merupakan hal yang utama dalam meningkatkan efektivitas proses pengumpulan data. Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur tes hasil belajar harus merupakan instrumen yang valid dan reliabel. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, maka hasil penelitian diharapkan valid dan reliabel juga. Oleh karena itu, sebelum tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, instrumen tes hasil belajar yang telah dibuat oleh peneliti perlu diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu.

3.6.1 Uji Validitas Instrumen

Validitas instrumen berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai, sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai (Sudjana, 2016:12). Menurut Masyhud (2016:293) sebuah instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur. Untuk mencapai validitas instrumen tes hasil belajar, dapat dilakukan melalui 2 macam cara, yaitu validitas isi dan validitas empirik. Validitas isi diwujudkan dengan cara menyusun kisi-kisi instrumen, sehingga instrumen yang dirumuskan memadai untuk ditinjau dari isinya. Tolak ukur untuk menyimpulkan validitas isi ini didasarkan pada akal sehat dan pengalaman. Oleh karena itu, untuk mengukur validitas isi dari instrumen yang dikembangkan, dilakukan dengan cara mengkonsultasikan instrumen tes hasil belajar yang terdiri dari 45 soal kepada validator (dosen pembimbing) yaitu Ibu Dra. Yayuk Mardiaty, M.A. Validator menyatakan bahwa 45 butir soal yang sudah dibuat layak diuji cobakan dengan sedikit revisi.

Instrumen yang telah divalidasi oleh validator, kemudian direvisi dan diuji cobakan di lapangan untuk mengetahui validitas empirik dari instrumen tersebut. Data yang diperoleh dalam uji coba tersebut kemudian dianalisis dengan

cara mengkorelasikan skor butir dan skor faktor, dan skor faktor dengan skor total dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson. Instrumen dinyatakan valid jika hasil perhitungan korelasi faktor atau korelasi total lebih besar atau sama dengan r-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Uji validitas instrumen dilakukan pada siswa kelas IV SDN Jember Lor 04 yang berjumlah 29 orang. Rangkuman hasil uji validitas di SDN Jember Lor 04 disajikan pada Tabel 3.3 sebagai berikut.

Tabel 3.3 Ringkasan Uji Validitas Instrumen

Nomor	rXY Faktor	rXY Total	r-tabel	Keterangan
1	0,604	0,460	0,367	Valid
2	0,559	0,529	0,367	Valid
3	0,593	0,402	0,367	Valid
4	0,692	0,556	0,367	Valid
5	0,432	0,341	0,367	Valid
6	0,585	0,723	0,367	Valid
7	0,546	0,506	0,367	Valid
8	0,401	0,555	0,367	Valid
9	0,212	0,216	0,367	Tidak Valid
10	0,480	0,265	0,367	Valid
11	0,306	0,337	0,367	Tidak Valid
12	0,422	0,420	0,367	Valid
13	0,401	0,220	0,367	Valid
14	0,482	0,545	0,367	Valid
15	0,449	0,341	0,367	Valid
16	0,611	0,445	0,367	Valid
17	0,451	0,343	0,367	Valid
18	0,672	0,555	0,367	Valid
19	0,285	0,148	0,367	Tidak Valid
20	0,411	0,363	0,367	Valid
21	0,500	0,426	0,367	Valid
22	0,347	0,442	0,367	Valid
23	0,083	0,119	0,367	Tidak Valid
24	0,547	0,351	0,367	Valid
25	0,599	0,472	0,367	Valid
26	0,393	0,388	0,367	Valid
27	0,438	0,363	0,367	Valid
28	0,561	0,472	0,367	Valid
29	0,439	0,360	0,367	Valid
30	0,547	0,455	0,367	Valid
31	0,600	0,489	0,367	Valid
32	0,430	0,419	0,367	Valid

Nomor	rXY Faktor	rXY Total	r-tabel	Keterangan
33	0,668	0,486	0,367	Valid
34	0,419	0,128	0,367	Valid
35	0,515	0,305	0,367	Valid
36	0,481	0,284	0,367	Valid
37	0,482	0,460	0,367	Valid
38	0,413	0,496	0,367	Valid
39	0,058	0,164	0,367	Tidak Valid
40	0,578	0,250	0,367	Valid
41	0,592	0,579	0,367	Valid
42	0,324	0,445	0,367	Valid
43	0,506	0,376	0,367	Valid
44	0,483	0,255	0,367	Valid
45	0,421	0,247	0,367	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, terdapat 5 item soal yang tidak valid dan 40 soal yang dinyatakan valid. Soal yang tidak valid yaitu soal nomor 9, 11, 19, 23 dan 39 karena t-hitungnya kurang dari t-tabel yang bernilai 0,367.

3.6.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Sudjana (2016:16) menyatakan reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil belajar yang relatif sama. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi, baik secara internal maupun eksternal. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas konsistensi internal dengan menggunakan metode *Test-Retest*. Dengan menggunakan metode *Test-Retest* berarti peneliti melakukan 2 kali test dengan menggunakan instrumen dan subyek yang sama yaitu siswa kelas IV SDN Jember Lor 04 dengan instrumen sebanyak 45 soal. Peneliti melakukan test pertama pada hari Selasa, 2 November 2017, dan test kedua dilakukan pada hari Sabtu, 9 November 2017.

Hasil test pertama dan kedua ditabulasikan kemudian dikorelasikan menggunakan rumus korelasi product moment Pearson. Jika hasil korelasi positif dan signifikan pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% maka

instrumen yang telah dibuat dinyatakan reliabel. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi skor test pertama dengan test kedua
 X = skor test pertama
 Y = skor test kedua
 N = jumlah sampel

Hasil uji reliabilitas tes/instrumen tersebut kemudian ditafsirkan sebagaimana Tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4 Penafsiran hasil uji reliabilitas instrumen

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reliabel
0,80 – 0,84	Reliabilitas cukup
0,85 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Masyhud (2016:302)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas (Lampiran I.2) diketahui bahwa instrumen yang telah dibuat mempunyai reliabilitas 0,88. Nilai tersebut dikategorikan reliabilitas tinggi setelah dikonsultasikan pada Tabel 3.4.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. Berikut adalah teknik analisis untuk masing-masing data.

3.7.1 Analisis Data Hasil Validasi

Media yang telah dikembangkan harus diuji validitasnya terlebih dahulu oleh validator (ahli materi dan ahli media). Untuk dapat memperoleh gambar

kelayakan desain produk yang telah dihasilkan, para validator diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan dengan cara memberikan skor 1-5 yang maknanya telah dideskripsikan di bagian bawah angket. Terdapat 23 pertanyaan dalam angket, sehingga skor maksimal yang dapat dicapai adalah 115, dan skor minimal yang dapat diperoleh adalah 23. Jika nilai ketiga validator digabung, maka skor maksimal yang didapat adalah yang didapat adalah 345 dan skor minimal yang didapat adalah 69.

Untuk dapat diolah berdasarkan kriteria validasi yang ada, maka skor yang diperoleh dari semua validator harus diubah menjadi skala 100 dengan rumus sebagai berikut (Masyhud, 2016:242).

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = validitas Produk

srt = skor riil tercapai

smt = skor maksimal yang dapat tercapai



Hasil analisis validasi produk tersebut kemudian dikonfirmasi dengan kriteria validitas produk pada Tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skala Presentase Kevalidan Media Pembelajaran

No.	Presentase Penilaian	Interpretasi
1.	81 – 100	Sangat Layak
2.	61 – 80	Layak
3.	41 – 60	Cukup Layak
4.	21 – 40	Kurang Layak
5.	0 – 20	Sangat Kurang Layak

Sumber: Masyhud (2016:243)

Kriteria menyatakan suatu media memiliki derajat validitas yang baik, jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat layak. Jika tingkat pencapaian validitas di bawah kategori layak maka perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan (koreksi) dari para validator. Selanjutnya dilakukan validasi

kembali, demikian seterusnya sampai didapatkan produk media pembelajaran yang layak.

3.7.2 Analisis Data Hasil Uji Coba Desain Awal

Angket berupa *check list* yang telah dibagikan ketika uji coba desain awal perlu dianalisis untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang sudah dikembangkan. *Check list* berisi 10 pertanyaan (poin a-j) yang telah diuraikan di lampiran G. Setiap poin terdapat pilihan YA dan TIDAK. Analisis data dilakukan dengan menjaring jawaban siswa yang menyatakan YA dan TIDAK, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Prosentase poin} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab YA}}{\text{Banyak Siswa}} \times 100\%$$

Jika sebagian besar siswa (minimal 80%) menyatakan bagus (YA) dalam setiap poin dalam *check list* tersebut, maka poin produk yang kita kembangkan tersebut menunjukkan layak diuji cobakan lebih lanjut dalam uji coba keefektifan produk. Jika sebuah poin mendapatkan prosentase dibawah 80%, maka perlu dilakukan revisi sesuai masalah saat uji coba penggunaan produk.

3.7.3 Analisis Data Uji Coba Penggunaan dan Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil uji *t* menggunakan teknik analisis *t-test Independent Sampling*. Data yang digunakan dalam uji *t* menggunakan *t-test Independent Sampling* adalah data nilai hasil belajar siswa. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, maka selanjutnya dilakukanlah analisis terhadap selisih antara *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungannya dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- M_1 : Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)
 M_2 : Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)
 x_1 : Deviasi setiap nilai x_1 dari rata-rata x_1
 x_2 : Deviasi setiap nilai x_2 dari rata-rata x_2
 N : Banyaknya subjek/sampel penelitian (Masyhud, 2015:118)

Hasil analisis *t-test* kemudian dikonsultasikan dengan *t-tabel*. Jika nilai *t-test* lebih besar atau sama dengan *t-tabel*, maka dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang kita hasilkan lebih efektif dari produk lama. Sebaliknya, jika hasil perhitungan nilai *t-test* lebih rendah daripada nilai *t-tabel*, maka dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang kita hasilkan memiliki tingkat keefektifan yang lebih rendah daripada produk lama.

Jika hasil uji *t-test* menunjukkan ada perbedaan yang signifikan dan menunjukkan bahwa produk baru yang kita kembangkan lebih efektif dari pada produk sebelumnya, maka uji keefektifan produk kita dilanjutkan dengan uji keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui seberapa besar tingkat keefektifannya dibandingkan dengan produk sebelumnya. Rumus untuk mencari keefektifan relatif tersebut adalah sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

ER : Tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX_1 : Rata-rata beda kelas kontrol

MX_2 : Rata-rata beda kelas eksperimen

Hasil perhitungan keefektifan relatif kemudian dikonsultasikan kepada Tabel 3.6 tentang kriteria penafsiran uji keefektifan relatif berikut ini.

Tabel 3.6 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0%-10%	Keefektifan sangat rendah

Sumber: Masyhud (2015:146)

3.8 Kerangka Pemecahan Masalah

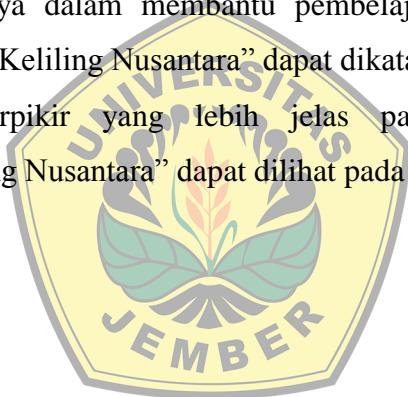
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Jember Lor 02, bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini sangatlah terbatas dan kurang bervariasi, media yang digunakan sebatas gambar yang berupa poster dan daftar nama pakaian adat yang berupa tabel. Bahkan pembelajaran yang dilakukan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Buku guru dan buku siswa ini memiliki kelebihan dan kelemahan, salah satu kelemahannya adalah penyajian materi bersifat terlalu umum, sehingga pembelajaran yang diperoleh siswa kurang mendalam mengenai materi-materi pokok yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang diperoleh, karena guru kelas IV B mengatakan bahwa kesulitan dalam menyampaikan subtema 1 adalah ketersediaan sumber, alat, dan media untuk menyampaikan keberagaman budaya Indonesia. Peta maupun atlas yang tersedia di perpustakaan sekolah tidak digunakan dengan maksimal karena peta dan atlas yang tersedia adalah peta dan atlas yang sudah usang. Jadi, media yang digunakan oleh guru ketika mengajar materi pembelajaran keberagaman sosial budaya hanyalah berupa beberapa gambar dan tabel daftar nama keberagaman yang ada pada buku paket siswa.

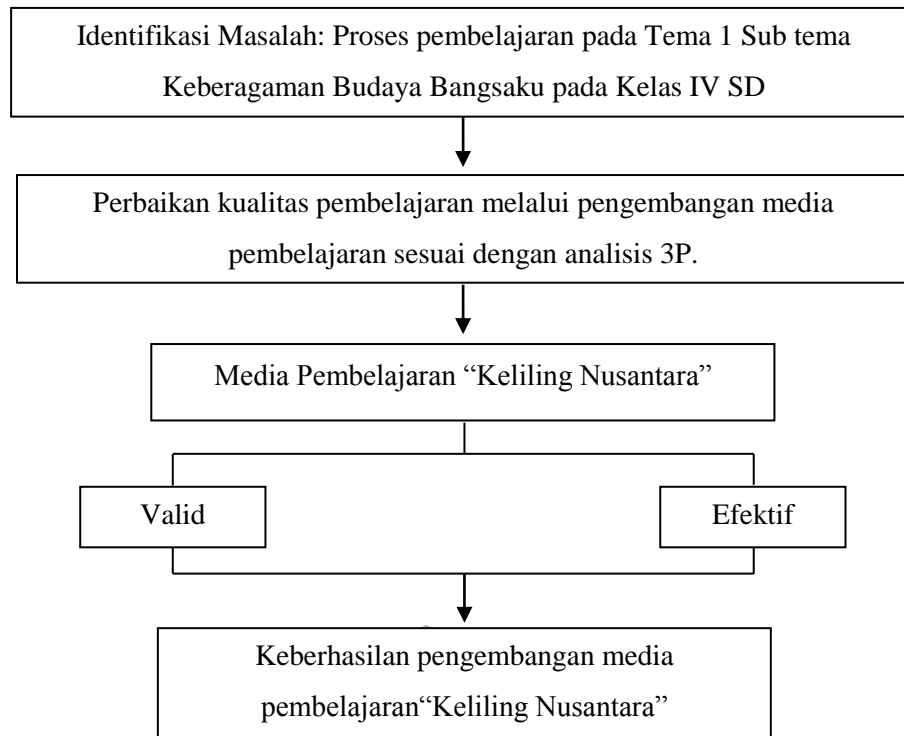
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran “Keliling Nusantara” yang bertujuan untuk mengenalkan secara lebih detail mengenai keberagaman budaya, khususnya pakaian adat di Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan disukai oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dibanding hanya penjelasan

verbal. Hal tersebut sesuai dengan kerucut pengalaman Dale, bahwa pengalaman belajar siswa melalui *looking at picture* atau *visual receiving* adalah sebesar 30%. Media “Keliling Nusantara” juga menuntut siswa untuk berperan aktif dalam permainan. Siswa diberikan kesempatan untuk saling berbicara (*giving a talk*) dan berdiskusi (*participation in a discussion*). Melalui kegiatan ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih besar yaitu 70% berdasarkan apa yang siswa katakan.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, maka media yang telah dikembangkan diukur dengan melihat dua aspek kualitas media, yaitu aspek validitas dan aspek keefektifan. Apabila media pembelajaran “Keliling Nusantara” telah dikatakan valid dan terbukti keefektifannya dalam membantu pembelajaran, maka pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” dapat dikatakan berhasil.

Kerangka berpikir yang lebih jelas pada pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut.





Gambar 3.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran "Keliling Nusantara"



BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan metode eksperimen yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa.

- a. Hasil pengembangan media pembelajaran “Keliling Nusantara” menunjukkan hasil yang baik dan valid. Tingkat validitas yang telah dilakukan oleh validator yaitu mencapai nilai 89,59% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran “Keliling Nusantara” adalah valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Efektivitas media pembelajaran “Keliling Nusantara” berpengaruh secara sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa, baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa. Hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” menunjukkan lebih efektif 37% jika dibandingkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”. Hasil belajar ranah afektif siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” juga menunjukkan lebih efektif 61% dibandingkan kelas kontrol. Begitu pula hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”, menunjukkan lebih efektif sebesar 49% dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara”

5.2 Saran

- a. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “Keliling Nusantara” dapat menjadi pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan. Melalui hal tersebut, siswa disarankan untuk selalu belajar dengan semangat dan tekun.

- b. Bagi guru, hendaknya selalu berusaha memanfaatkan dan mengembangkan media yang bersifat inovatif agar siswa menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi kepala sekolah, hendaknya selalu memberikan semangat, motivasi dan bantuan kepada guru-guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran “Keliling Nusantara” juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau acuan pengembangan kualitas pembelajaran yang lebih baik.
- d. Bagi pengawas sekolah, hendaknya selalu mengawasi kinerja guru dan pembelajaran di kelas, sehingga dapat memberikan solusi serta membina guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e. Bagi peneliti, hendaknya mampu melanjutkan tahapan proses pengembangan ini ke tahap yang lebih tinggi yaitu diseminasi. Selain itu, diharapkan dapat selalu menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi baru yang dapat membantu dan mengembangkan proses pembelajaran di SD.
- f. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang lebih kreatif dan inovatif untuk perkembangan proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, H.A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Atlas Super Lengkap Indonesia dan Dunia. 2017. Yogyakarta: Cemerlang Publishing
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Hajar, I. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Harmer, J. 2007. *The Practice of English Language Teaching*. New Delhi: Pearson Education India.
- Kurnia, dkk, 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Masyhud, M.Sulthon. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK
- Masyhud, M.Sulthon. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember: LPMPK

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta

Purwati, E. 2016. Optimalisasi Pendidikan Islam melalui Pembelajaran Berbasis Cara Kerja Otak. *Jurnal Studi Keislaman*. 11 (1): 11.

Qomariyah, H. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. *Thesis*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Rahayu, M. W. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk APEM Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Makanan Khas Daerah untuk Siswa Kelas IV SDN Antirogo 01 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Rifa, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks

Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Setiyawan, J. A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember. *Skripsi*. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyanto, 2014. Karakteristik Anak Usia SD. Staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/karakteristik%20siswa%20SD.pdf. [Diakses pada 7 Agustus 2017]

Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Sutarno, 2008:1-30. *Bahan Ajar Cetak Pendidikan Multikultural*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Taher, M. 2013. Implementasi Penilaian Sikap pada Pembelajaran Kurikulum 2013. <http://sumutkemeneq.go.ig>. [Diakses pada 19 Agustus 2017]

Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Cetakan Pertama Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia

Utari, R. 2013. Taksonomi Bloom: Apa dan Bagaimana Menggunakannya?. Pusdiklat KNKP. Setiabudi.ac.id/web/images/files/Revisi-Taksonomi%20Bloom%20.pdf [Diakses pada 1 Maret 2017].

