

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PATAYA (REPLIKA PETA BUDAYA) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA TEMA 7
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PATAYA (REPLIKA PETA BUDAYA) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA TEMA 7
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 1 Juli 2021

Dosen Pembimbing I


Nanang Rahman, M. Pd
NIDN.0824038701

Dosen Pembimbing II


Nurshah Safi, M. Pd
NIDN.0825059102

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501

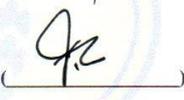
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PATAYA (REPLIKA PETA BUDAYA) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA TEMA 7
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Skripsi atas nama Megawati telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
pada hari/tanggal, 8 Juli 2021

Dosen Penguji

- | | | |
|---|------------|--|
| 1. <u>(Nanang Rahman, M. Pd)</u>
NIDN.0824038701 | Ketua |  |
| 2. <u>(Sintavana Muhandini, M. Pd)</u>
NIDN.0810118901 | Penguji I |  |
| 3. <u>(Baiq Desi Milandari, M. Pd)</u>
NIDN.0808128901 | Penguji II |  |

Mengesahkan
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Megawati
Nim : 117180103
Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 23 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



MEGAWATI
NIM. 117180103



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Megawati
NIM : 117180103
Tempat/Tgl Lahir : Dampu 01 Juli 1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 205 280776 / ghamegha@gmail.com
Judul Penelitian : -

Pengembangan media Pataya (replika Peta budaya) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kognitif Siswa Pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 23 Agustus 2021

Penulis



Megawati
NIM. 117180103

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S. Sos. M.A.
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Megawati
NIM : 11180103
Tempat/Tgl Lahir : Dompe 01 Juli 1999
Program Studi : PB SD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 205 280 776 / jhanegha@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media Paraya (replika Peta budaya) untuk meningkatkan hasil belajar FKIP siswa pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 23 Agustus 2021

Penulis



Megawati
NIM. 11180103

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu, dimana ada persiapan disitu ada kesempatan



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahillobilamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Syarifudin Abdullah dan Ibu Misbah yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatri dalam jiwa saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk kakak dan keponakanku tercinta, kakanda Jaenab, kakanda Sarafiah, abangnda Kamaludin, abangnda Salahudin, dan keempat orang keponakanku tersayang Nining karlina, Sri jumiati, Ainun rahmatillah dan M. Da'ru ma'arif, yang selalu mendukungku dan memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
3. Teruntuk keluargaku tercinta, keluarga besar ayah dan ibu terimakasih atas do'a dan motivasi yang tiada henti.

4. Teuntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
5. Teruntuk sahabatku tercinta, Niswatul magfirah dan Fitratunnisah yang selalu memberikan saran, motivasi, menghibur serta semangat dari jauh kepada saya. Terimakasih
6. Teruntuk teman-teman kelas, PGSD kelas C dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian hebat, sangat hebat.
7. Teruntuk sahabat seperjuangan saya ditanah rantauan Faryanti, Eli islamiati dan Farida yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penulisan karya ini terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini, penulis ucapkan Jazakumullahu khairan katsir.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, Juli 2021

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga Skripsi “Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,MH. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Nanang Rahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I
5. Nursina Sari, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan.Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan.Akhirnya, penulis berharap Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Juli 2021
Penulis

Megawati
NIM. 117180103



ABSTRAK

Megawati, 117180103. **Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing 2 : Nursina Sari, M.Pd

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran pataya (Replika Peta Budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran pataya (Replika Peta Budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pataya (Replika Peta Budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model Borg and Gall (penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, penyempurnaan hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan operasional/Empiris, penyempurnaan produk akhir, diseminasi dan implementasi). Pengembangan media pembelajaran telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan presentase yang didapat dari ahli media dengan presentase 90,6% atau dapat dikategorikan sangat valid sedangkan ahli materi dalam perolehan nilai presentasinya adalah 94,3% atau dapat dikategorikan sangat valid. Sedangkan berdasarkan uji kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon siswa MIS raodhatul jannah mendapatkan nilai presentase 89,16% dengan kriteria skor sangat praktis dan observasi guru mendapatkan nilai presentase 95% dengan kriteria skor sangat praktis. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai pre-test sebesar 50% dan post-test sebesar 90,4%. Hasil selisih pre-test dan post-test berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,79 yang didapat pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi tinggi.

Kata Kunci : Pengembangan, Media pataya (Replika Peta Budaya), Hasil Belajar Kognitif

ABSTRACT

Megawati, 117180103. Development of Media Pataya (Cultural Map Replica) To Improve Student Cognitive Learning Outcomes In Theme 7 Grade IV Elementary School. Essay. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Nanang Rahman, M.Pd

Consultant 2: Nursina Sari, M.Pd

Learning media development is a technique of assisting pupils in the learning process, particularly for fourth-grade elementary school kids. This study aims to (1) determine the validity of the Pataya learning media (Cultural Map Replica) on theme 7 sub-theme 1 material on *keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku* to improve the cognitive learning results of MIS Raodhatul Jannah fourth-grade students. (2) To see if the learning medium Pataya (Cultural Map Replica) on theme 7 sub-theme 1 material on *keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku* may help fourth-grade students at MIS Raodhatul Jannah improve their cognitive learning outcomes. (3) To see if the media Pataya (Cultural Map Replica) on theme 7 sub-theme 1 content on *keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku* helps fourth-grade pupils at MIS Raodhatul Jannah improve their cognitive learning outcomes. The Borg and Gall model (research and data collection, planning, product draft development, initial field trials, revising test results, main field trials, refinement of field test results, operational/empirical field implementation tests, final improvement product, dissemination, and implementation) is the research method used by the researcher. The development of learning media has resulted in learning media products that have been declared very valid by media design experts, material experts, and learning practitioners. The validity, practicality, and effectiveness of the percentage obtained from media experts with a percentage of 90.6% or can be categorized as very valid. In comparison, material experts in obtaining the percentage value are 94.3% or categorized as very valid. Meanwhile, Raodhatul Jannah received an 89.16 percent percentage value with very practical score criteria, and teacher observations received a 95 percent percentage score with very practical score criteria, based on the practicality test produced from the results of the MIS student responses. The field test findings include an average pre-test score of 50% and a post-test score of 90.4 %. Based on the computation of the standard gain formula, the difference between pre-test and post-test obtained a value of 0.79, which was obtained in field trials, indicating that the improvement in student learning outcomes was in a high position.

Keywords: Development, Media Pataya (Cultural Map Replica), Cognitive Learning Outcomes



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAM PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Pengembangan	6
1.4. Manfaat Pengembangan	7
1.5. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
1.6. Pentingnya Pengembangan.....	9
1.7. Asumsi dan keterbatasan penelitian	10
1.8. Definisi Istilah	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian yang Relevan	12
2.2. Kajian Teori.....	15
2.2.1. Media Pembelajaran	15
2.2.1.1 Fungsi Media	17
2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	19
2.2.1.3 Pataya (Replika Peta Budaya)	21
2.2.2. Hasil Belajar Kognitif.....	25
2.2.3. Pembelajaran Tematik	31

2.2.3.1	Pengertian Pembelajaran Tematik	31
2.2.3.2	Materi Replika Peta Budaya Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3	33
2.3.	Kerangka Berpikir	40
BAB III. METODE PENGEMBANGAN		
3.1.	Model Pengembangan	41
3.2.	Prosedur Pengembangan	43
3.3.	Uji Coba Produk	46
3.4.	Jenis Data.....	47
3.5.	Instrumen Pengumpulan Data	48
3.6.	Teknik Analisis Data	55
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN		
4.1.	Penyajian Data Uji Coba	59
4.1.1.	<i>Research and information collecting</i> (penelitian dan pengumpulan data).....	60
4.1.2.	<i>Planning</i> (Perencanaan).....	60
4.1.3.	<i>Develop preliminary form of product</i> (Pengembangan draft produk)	61
4.1.4.	<i>Preliminary field testing</i> (uji coba lapangan awal).....	62
4.1.5.	<i>Main Product Revision</i> (Merevisi Hasil Uji Coba)	74
4.1.6.	<i>Main field testing</i> (Uji coba lapangan utama).....	76
4.1.7.	<i>Operational product revision</i> (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan)	78
4.1.8.	<i>Operational field testing</i> (Uji pelaksanaan lapangan operasional/empiris)	79
4.1.9.	<i>Final product revision</i> (Penyempurnaan produk akhir)	80
4.1.10.	<i>Disemination and implementation</i> (desiminasi dan implementasi)	80
4.2.	Pembahasan	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

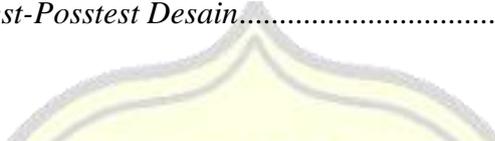


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Kisi-kisi Soal	49
3.2. Kisi-kisi Lembar observasi guru.....	51
3.3. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	53
3.4. Lembar Angket Validasi Media.....	54
3.5. Lembar Angket Respon Siswa.....	54
3.6. Skala Penilaian.....	54
3.7. Kategori Kevalidan Produk	56
3.8. Kriteria Angket Respon Siswa.....	57
3.9. Kriteria Ketuntasan Klasikal	58
3.10. Nilai Gain	58
4.1. Data Hasil Validasi Ahli Media 1 Nursina Sari M.Pd.....	63
4.2. Data Hasil Validasi Ahli Media 2 Yuliyati S.Pd	64
4.3. Data Hasil Validasi Ahli Media 3 Juriati S.Pd	65
4.4. Data Hasil Validasi Ahli Media 4 Uswatun Hasanah S.Pd	66
4.5. Hasil rata-rata presentase ke-empat validator.....	67
4.6. Hasil validasi ahli materi 1 Nanang Rahman M.Pd.....	68
4.7 Hasil validasi ahli materi 2 Yuliyati S.Pd.....	69
4.8. Hasil validasi ahli materi 3 Juriati S.Pd.....	71
4.9. Hasil validasi ahli materi 4 Uswatun Hasanah S.Pd.....	72
4.10. Data Hasil Rata-rata presentase ke-empat Ahli Materi	74
4.11. Masukan para ahli.....	75
4.12 Data Hasil Respon Siswa Uji Terbatas	76
4.13 Data Observasi Guru.....	77
4.14 Data hasil uji coba pelaksanaan lapangan operasional	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berpikir.....	40
3.1. Design Barg and Gall.....	42
3.3. <i>One Group Pretest-Posstest Desain</i>	57



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Pada hakikatnya, pendidikan memiliki faktor utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan suatu nilai kehidupan yang di genggam kuat manusia sebagai landasan kelangsungan kehidupan di masa depan. Puncak dari adanya pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia dalam mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial. Sesuai dengan diperkuatnya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1) bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual/keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk membentuk manusia yang berkarakter agamis dan mempunyai nilai-nilai spiritual dalam dirinya diperlukan pendidikan yang terarah. Chairul Anwar dalam bukunya berpendapat bahwa pendidikan yang terarah merupakan pendidikan yang berbasis pada prinsip-prinsip hakikat fitrah manusia dalam pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan terarah yaitu pendidikan yang bisa membentuk manusia secara utuh, baik dari sisi dimensi jasmani (materi) maupun dari sisi mental/ materi (rohani, akal, rasa, dan hati).

Pendidikan merupakan kunci utama peserta didik agar menentukan dan mengembangkan segala potensi diri dalam diri manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dalam bermasyarakat. Pendidikan dijadikan landasan dalam mewujudkan cita-cita bangsa sesuai dengan dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Cita-cita bangsa tersebut dapat diraih dengan adanya implementasi nyata dalam proses pendidikan yang meliputi beberapa jenjang, salah satunya pendidikan dasar. Pendidikan dasar menjadi pijakan awal bagi peserta didik yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang mencegah pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) atau madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan dasar diwujudkan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat, berupa pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar SD sederajat memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan.

Pendidikan mempunyai suatu tujuan, dan tujuan pendidikan secara nasional yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan

dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Agar mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang baik diwujudkan dengan adanya interaksi dari tiap-tiap pendukung lainnya salah satunya yakni penggunaan media. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bisa membangun keinginan dan minat yang baru, membangun motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan menimbulkan proses belajar yang lebih menyenangkan.

Dinamika pembelajaran yang telah diterapkan saat ini, peserta didik terpaku sebagai dalam mendapatkan pembelajaran dari guru, tetapi diperharuskan sebagai pemberi informasi dalam pembelajaran. Situasi saat ini menciptakan adanya komunikasi dua arah dan komunikasi banyak arah. Dalam bentuk untuk hal itu maka dalam pembelajaran sangatlah penting media untuk memberikan pesan bagi peserta didik. Pada proses pembelajaran tersebut dilakukan adanya komunikasi yang baik dalam pembelajaran. Baik buruknya sebuah komunikasi tergantung pada sumber belajar dalam kegiatan belajar tersebut. Maksud dari penjelasan diatas bahwa media merupakan sumber belajar sangatlah penting dalam menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

Media berfungsi tidak hanya berfungsi sumber belajar yang memberikan pesan tetapi sebagai alat yang menunjang dalam proses pembelajaran sehingga dalam pembelajaran yang bersifat tersirat dapat dipatahkan dan dimengerti dengan baik. Penggunaan media, tidak hanya pendidik sebagai fasilitator tetapi bantuan media memberikan stimulus atau rangsangan bagi peserta didik. Dalam mencapai suatu tujuan dari media pembelajaran yang relevan, guru sebagai fasilitator yang mengkoordinir peserta didik dalam pembelajaran agar terciptanya kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan serta edukatif.

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di MIS Raodhatul Jannah, Peneliti mendapatkan informasi bahwa MIS Raodhatul Jannah sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu peta indonesia, Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal karena hanya beberapa guru saja yang menggunakannya. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan bahwa guru masih terpaku pada buku saja, pada pembelajaran tematik. Sehingga siswa tampak kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang memiliki banyak tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti bermaksud mengembangkan media pataya sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pataya merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui media pataya.

Karakteristik yang terdapat pada media pataya ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media pataya ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isinya yang bersifat informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi media pataya ini dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah media Replika Peta Budaya. Media Replika Peta Budaya adalah Media pembelajaran berupa gambar peta Indonesia dilengkapi gambar Keragaman Budaya (rumah adat, pakaian adat dan tarian adat) dari berbagai provinsi sehingga dapat menarik perhatian siswa. Gambar berbagai keragaman budaya ditempel pada peta provinsi yang sesuai dan dapat dilepas kembali. Gambar replika peta budaya Indonesia terbuat dari papan sterofom sedangkan gambar keragaman budaya terbuat dari stiker yang didownload dari internet dan di print kemudian dilapisi kertas ivory.

Salah satu upaya adalah peneliti melakukan penelitian mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 7 kelas IV Sekolah Dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran pataya (replika peta budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran pataya (replika peta budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran pataya (replika peta budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah?

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran pataya (replika peta budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran pataya (replika peta budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama

di negeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pataya (replika peta budaya) pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah.

1.4. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian ini memberikan manfaat :

1. Bagi Lembaga

a. Bagi Universitas Muhammadiyah Mataram

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi bahan referensi/ccontoh bagi para peneliti berikutnya, terutama di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sehingga dapat melahirkan pendidik yang kreatif dalam mengembangkan media sebagai alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu Sekolah Dasar.

2. Bagi siswa
 - a. Memberikan pengalaman langsung bagi Peserta didik.
 - b. Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi.
 - c. Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran Tematik.
 - d. Membantu mengatasi kejenuhan serta kepasifan siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Guru

Diharapkan menjadi acuan dan alternatif mengenai penggunaan media dalam pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran Tematik lebih efektif dan menyenangkan.

4. Bagi peneliti

Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran Replika peta budaya di dalam kelas.

1.5. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media yang peneliti kembangkan ini merupakan media pembelajaran, secara lebih rinci spesifikasinya:

1. Media pataya (Replika peta budaya) adalah media yang digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3.

2. Penggunaan media pataya ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa (C1-C3).
3. Media pataya (replika peta budaya) ini terbuat dari papan triplek dan styrofoam, kartu, tiruan rumah adat, pakaian adat, tari tradisional. Papan styrofoam yaitu papan yang terbuat dari gabus untuk menyimpan stiker budaya dan komponen lainnya. Ukuran papan yaitu 60 cm x 45 cm. Kartu bergambar menggunakan kertas ivory ukuran 6 cm x 7 cm yg dilaminating.
4. Produk media sebagai sumbangan pada media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Produk media pataya ini untuk mengajak siswa agar belajar dengan lebih aktif dan semangat.

1.6. Pentingnya Pengembangan

▼ Pengembangan media pembelajaran di setiap sekolah sangat dianjurkan untuk dilakukan guna meningkatkan mutu pembelajaran. Namun, ketersediaan sarana yang ada di sekolah justru belum digunakan secara maksimal oleh guru. Pembelajaran dilakukan semata-mata karena tuntutan untuk menuntaskan materi yang ada, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan siswa mendapat nilai rendah ketika mengikuti tes. Peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran pataya yang bertujuan untuk menumbuhkan gairah belajar siswa, sehingga siswa tersebut fokus mengikuti pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

1.7. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi adalah titik tolak pemikiran dalam penelitian yang dapat diterima oleh peneliti. Jadi asumsi yang dimaksud anggapan dasar yang dimiliki oleh peneliti tentang hasil pengembangan media

Adapun asumsi dalam penelitian ini, yakni:

- a) Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran memperjelas pesan pembelajaran.
- b) Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran
- c) Media pembelajaran pataya memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena bentuk dan warnanya yang menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat merangsang siswa dalam pembelajaran.
- d) Media pembelajaran ini merupakan alternatif dalam pemecahan masalah pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku

- b) Sebagai alat bantu guru untuk memberikan pembelajaran sesuai tema yang akan diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

1.8. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan *Research and Developmen* (R & D) adalah Metode Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji praktisan produk tersebut (Sugiyono, 2014:407
2. Media adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan (perantara) pesan atau materi pelajaran sehingga mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif.
3. Pataya (Replika Peta Budaya)

Media Replika Peta Budaya merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembuatan peta budaya Indonesia ini terdiri dari papan sterofoam dan papan triplek, kartu, tiruan rumah adat dll. Papan sterofoam yaitu papan yang terbuat dari gabus sebagai tempat penyimpanan komponen lainnya. Ukuran papan yaitu 60 cm x 45 cm. Kartu bergambar menggunakan kertas ivory ukuran 6 cm x 7 cm yg dilaminating.

4. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep disekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang Replika peta budaya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Herlina Ayu Ariyanti (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan. Adapun tujuan Penelitian dari penelitian pengembangan media pembelajaran menurut Herlina Ayu Ariyanti yaitu: bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MIBI yang layak digunakan untuk subtema Keberagaman Budaya Bangsaku tema Indahnya Kebersamaan kelas IV SD. Dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi tim ahli materi dan tim ahli media, serta melewati uji coba produk. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,77, termasuk dalam kategori "Baik".

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama merupakan penelitian *Research and Development (R & D)* Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada pokok bahasan yang akan dikaji. Peneliti sebelumnya membahas materi pada tema 1 indah nya kebersamaan dan tempat dilakukan penelitian di SDN Kepatihan. Sementara itu penelitian

yang dilakukan peneliti sekarang adalah mengkaji materi tema 7 Indahya keragaman di negeriku dan dilakukan di MIS Raodhatul Jannah.

2. Penelitian oleh Asma Desi Ratna Sari (2015) tentang Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Rejosari Gunung kidul. Menurut Asma Desi Ratna Sari penelitiannya bertujuan untuk menghasilkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang “Keragaman Suku dan Bangsa” yang layak bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Peta Budaya Indonesia telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4.

Adapun kesamaan penelitian Asma Desi Ratna Sari dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan, *Research and Development (R & D)* juga sama-sama menggunakan kelas IV SD. Adapun yang menjadi pembeda penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang ialah materi yang digunakan. Materi penelitian terdahulu hanya fokus pada Materi IPS. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti sekarang adalah mengkaji satu pembelajaran yang memuat tiga pokok bahasan sekaligus (Tematik) dan dilakukan di MIS Raodhatul Jannah.

3. Penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu dilakukan oleh Winda Agustin Noverita (2019) Pengembangan Media Pembelajaran

Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas IV SD/MI Di Bandar Lampung. Menurut Winda Agustin Noverita penelitiannya bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu, respon validator dan peserta didik terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai 3.78, dari ahli media menilai 3.5, dan ahli bahasa menilai 3.49 serta uji coba dari dua sekolah yaitu MIN 12 Bandar Lampung dan SDN 2 Perumnas Way Halim Bandar Lampung mendapat nilai 3.78 dengan demikian pengembangan media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI di Bandar Lampung yang dikembangkan dikategorikan sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI.

Adapun kesamaan penelitian Winda Agustin Noverita dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan, *Research and Development (R & D)* serta menggunakan media replika peta budaya. Adapun yang menjadi pembeda penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu pada materi yang akan dikaji peneliti sebelumnya menggunakan tema 1. Sementara itu, Penelitian yang telah peneliti lakukan sekarang menggunakan tema 7.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran/penerima pesan tersebut bahwa materi yang disampaikan yakni pesan pembelajaran, bahwa tujuan yang ingin dicapai yaitu terjadinya proses belajar.

Miarso (dalam Indriana (2011: 14) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Menurut Daryanto (2010: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Beberapa media menurut pendapat ahli adalah sebagai berikut:

- a. Gagne mendefinisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.
- b. Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Pembahasan diatas disimpulkan dari pendapat para ahli diatas bahwa media tidak hanya pemberi pesan dalam suatu pembelajaran tetapi hal-hal lain yang akan memberikan fasilitas peserta didik agar mendapatkan pengetahuan. Gerlach dan Ely berpendapat yang tertulis pada buku Wina Sanjaya menyatakan secara garis besar media itu terdiri orang, bahan, peralatan atau suatu kegiatan-kegiatan menciptakan peserta didik dalam memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, media tidak terpaku seperti tv, radio, *slide*, bahan cetakan tetapi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa mengadakan kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi yang diciptakan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau memberikan keterampilan.

Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan yang direncanakan atau dikondisikan secara sengaja yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran guna terjadinya proses pembelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pendapat yang dipaparkan peneliti dapat menarik kesimpulan media pembelajaran yakni suatu pengantar atau pembawa pesan dalam sebuah materi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.2.1.1 Fungsi Media

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran.

Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Seberapa pentingnya peran media dalam pengajaran, namun tetap tidak bisa menggeser peran guru, Karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pengajaran. Oleh karena itu guru tidak dibenarkan menghindar dari kewajibannya sebagai pengajar dan pendidik untuk tampil di hadapan anak didik dengan seluruh kepribadiannya.

Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Sudjana (melalui buku Fathurrahman (2010 : 66) yakni :

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk memujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus di kembangkan guru.
- 3) Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata – mata sebagai alat hiburan yang di gunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih di utamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pengajaran di utamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Lebih detail fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut pupuh faturahman dan sobry sutikno (2010:67) diantaranya :

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata- kata tertulis atau lisan)

- 4) Mengatasi keterbatasan ruang
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- 6) Waktu pembelajaran bisa di kondisikan
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
- 9) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta :
- 10) Meningkatkan kadar keaktifan /keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media sangat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar namun peran seorang guru sebagai pengajar dan pendidik juga tidak akan pernah lepas sebab dengan adanya media dapat membantu siswa dalam menangkap penjelasan yang akan diberikan oleh guru, penggunaan media juga membantu dalam menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat terhadap kegiatan belajar mengajar. Menurut Asyhar (2011 :42) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku , foto foto dan narasumber.
- 2) peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.

- 3) memberikan pengalaman belajar konkret dan langsung kepada peserta didik.
- 4) media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti tata surya terlalu kecil seperti virus dan kejadiannya sudah lama seperti terjadinya perang uhud.
- 5) media- media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan konkret.
- 6) media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi serta minat peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan.
- 7) media pembelajaran dapat merangsang peserta didik berpikir kritis
- 8) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 9) Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

Menurut Arsyad (2009:63) menyimpulkan pendapat beberapa ahli bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut. Pertama, dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil ajar. Kedua, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat memunculkan motivasi belajar, interaksi intens yang lebih antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Ketiga, dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Keempat, memberikan pengalama

yang sama kepada tiap siswa. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh pada motivasi dan semangat belajar siswa sehingga diharapkan nantinya dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011:23) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya hingga lebih dapat dipahami
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat besar dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, diantaranya, dapat menyajikan materi materi yang akurat/konkret dan proses belajar mengajar yang efektif dan tentunya menyenangkan serta pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2.2.1.3 Pataya (Replika Peta Budaya)

Banyak cara yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dilihat dari banyaknya metode mengajar menarik perhatian siswa. Gagne dan briggs dikutip dari Widiyasanti dan Ayiriza (2018: 3) Jurnal pendidikan karakter, menyatakan bahwa guru sebagai tim dalam menyusun pembelajaran yang harus tepat memilih metode, desain ataupun

strategi pembelajaran yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Replika adalah tiruan suatu benda yang mirip dengan bentuk dan fungsi dari alat atau barang dalam bentuk skala yang kecil. Dalam fungsinya peta yaitu menunjukkan lokasi relatif yang berada pada bumi. Sedangkan budaya terbentuk dari banyak unsur-unsur yang ada didalamnya seperti kearifan lokal, makanan khas tradisinalo, pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional. Indonesia memiliki kekayaan dan keberagaman budaya yang berada dari Sabang sampai Merauke.

Definisi peta menurut Erwin Raiz yaitu gambaran konvensional dari permukaan bumi yang diperkecil sebagai kenampakannya jika dilihat dari atas dengan ditambah tulisan-tulisan sebagai tanda pengenal, dalam hal ini peta sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar yang menyinggung materi (spasial) Sebagai alat belajar siswa dapat memahami dan mengerti keadaan dengan melihat peta tersebut.

Menurut Tanya (2008: 3), peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Pada kamus besar bahasa indonesia, peta adalah suatu gambaran atau lukisan pada kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya. Sedangkan menurut I Nyoman Sudana Degeng (1993: 39) peta datar adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-

titik, garis-garis, dan simbol visual yang lainnya, sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat, perbandingan dengan menggunakan skala tertentu.

Menurut Koentjaraningrat (1987: 181) bahwa kebudayaan adalah hal-hal yang bersangkutan dengan gagasan dan karya manusia akal yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari hasil budi pekertinya.

Jadi Budaya yang dimaksud pada media pataya yaitu meliputi unsur peralatan hidup dan teknologi dan wujudnya hasil karya manusia berupa rumah adat, dan pakaian adat yang ada di provinsi Indonesia. Unsur kesenian dan wujudnya hasil karya manusia yang berupa alat musik tradisional, dan tarian tradisional yang ada di provinsi Indonesia. Selain itu, terdapat unsur sosial dan wujudnya aktivitas manusia yaitu sikap *bhinneka tunggal ika* seperti menghargai budaya Indonesia, kerukunan antar umat beragama, persatuan antar suku, melestarikan budaya Indonesia dan sebagainya.

Kekayaan dan keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia sangat penting untuk diberikan pengetahuan kepada Indonesia memiliki kekayaan dan keberagaman budaya yang berada dari Sabang sampai Merauke. Kekayaan dan keberagaman budaya yang dimiliki Media replika peta budaya ini adalah media pembelajaran tematik yang dibuat dari beberapa media yang meliputi peta, replika rumah adat, kartu budaya gambar yang didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional pengelompokkan identitas dari berbagai suku bangsa. Media pembelajaran

replika peta budaya ini difungsikan untuk mata pelajaran yang diantaranya IPS, Bahasa Indonesia dan PPKN.

Penggunaan pengembangan ini difungsikan dan dirancang dalam pembelajaran tematik terpadu dapat digunakan dalam pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan PPKN yaitu terdapat dalam buku tematik kelas IV Tema 7 Indahnya keragaman di Negeriku yang didalamnya fokus pada materi Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang terdapat di Indonesia dengan mengamati peta budaya dan menaruh rumah adat sesuai dengan letak suku yang ada pada peta tersebut, mempresentasikan apa yang telah diamati selanjutnya dapat menceritakan ciri-ciri dari berbagai suku agar siswa juga paham dan mengerti keberagaman budaya dari berbagai suku bangsa yang berada di Indonesia.

Media replika peta budaya ini digunakan dengan menggunakan metode diskusi dan unjuk kerja. Kegiatan diskusi dilakukan dengan setiap siswa dibentuk dalam satu kelompok kemudian mendapatkan bagian satu rumah adat dan kartu budaya yang akan digunakan dalam fungsi media ini. Setiap kelompok akan mempresentasikan apa yang mereka dapatkan setelah itu kelompok tercepat menyelesaikan dan mempresentasikan hasil diskusi dengan baik maka akan diberikan penghargaan. Peta dirancang dengan spesifikasi khusus dan disajikan di depan kelas dengan 60x45cm sehingga peserta didik dapat mengamati. Dengan diskusi peserta didik dapat meletakkan media yang sudah dibagikan dipeta budaya yang telah diletakkan di depan kelas.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pataya adalah media yang merupakan tiruan pulau yang ada di Indonesia. Media ini bukan hanya memberikan informasi tentang bentuk dan struktur kepulauan tetapi juga memberikan informasi tentang keberagaman budaya masing-masing provinsi yang ada di kepulauan tersebut. Media peta budaya Indonesia termasuk kedalam media yang memberikan pengalaman logis atau tiruan, karena media peta budaya Indonesia termasuk kedalam golongan media model tiruan dari bentuk yang sebenarnya.

2.2.2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (2007: 48) hasil belajar adalah “Perubahan tingkah laku subjek meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalaman berulang-ulang”.

Sudjana (2009: 22), mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dan hasil belajar itu sendiri menurut Horward Kingsley (Sudjana, 2009: 22) terbagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Sudjana (2017: 22), menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah proses pemberian nilai terhadap akhir belajar yang dicapai peserta

didik dengan kriterial tertentu. Oleh karena itu hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitanya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelum, dan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Susanto (2014: 1) menambahkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Artinya perubahan perilaku pada setiap individu dilandasi dengan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan yang terjadi pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku subjek meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dan menambahkan hasil belajar yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya, peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan agar menimbulkan perubahan tingkah laku yang relative menetap dan tahan lama.

1. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar terbagi dalam tiga jenis antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

Menurut Purwanto (2016: 44) tercapainya tujuan pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran dapat dilihat dan diketahui melalui hasil belajar siswa dalam suatu kelas. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Artinya bahwa bahan yang diajarkan oleh seseorang akan menentukan pula capaian hasil belajar seseorang.

Jufri (2017: 81) mengungkapkan bahwa hasil belajar kognitif kategori pengetahuan dan pemahaman termasuk aspek keterampilan berpikir tingkat rendah, sedangkan hasil belajar kognitif kategori penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi termasuk kedalam aspek keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sesungguhnya aspek keterampilan berpikir tingkat rendah berperan sebagai pondasi bagi perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Artinya bahwa proses awal dalam belajar yang dilalui.

Dari beberapa pendapat di atas diketahui bahwa setiap proses belajar akan mempengaruhi hasil belajar, baik itu terletak pada perubahan pengetahuan (kognitif), perubahan sikap dan tingkah laku (afektif), maupun perubahan keterampilan (psikomotorik). Perubahan yang dialami itu baik atau buruk tergantung dari bagaimana seseorang dalam melewati proses pembelajaran. Tolak ukur hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar yang dilewati.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dimana ranah kognitif ini mencakup tingkah laku dan pengetahuan peserta didik, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai pada diri peserta didik, dan psikomotorik adalah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Pengenalan terhadap factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam

mencapai hasil yang sebaik-baiknya. (Ahmadi, 1991: 130) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain, yakni.

a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:

1) Faktor fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang akan berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah dan kelainan-kelainan fungsi alat indranya serta tubuhnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga.

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Jika hal ini terjadi hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau di usahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2) Faktor psikologis (yang bersifat rohaniah)

Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor kelelahan.

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan, tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh, tidak dapat melakukan sesuatu dengan semestinya seperti kurangnya motivasi dan minat belajar dalam diri sendiri seseorang serta timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan atau melakukan sesuatu hilang.

Adapun kesimpulan dari faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu dalam kecerdasan, bakat, kemampuan dan minat, motif, kesehatan, kepribadian, cita-cita dan tujuan dalam bekerja.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, Suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi belajar disekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi

guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat yang semuanya mempengaruhi hasil belajar.

Adapun kesimpulan dari eksternal faktor adalah faktor eksternal adalah faktor yang berdiri dari aspek keluarga, aspek sekolah, dan aspek masyarakat ditemukan hasil bahwa aspek keluarga lebih dominan mempengaruhi hasil belajar siswa dengan presentasi 43,3%

2.2.3. Pembelajaran Tematik

2.2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu subtema/topik pembahasan. Menurut Mulyadin (Syarifuddin 2017:140) pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah dasar karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik. Dengan pembelajaran tematik kegiatan belajar mengajar siswa tidak akan membosankan kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan dengan pembelajaran tematik dan media

pembelajaran yang menarik.

Menurut Efendi (2009:129) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dengan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman menyenangkan dalam belajar mengajar pada siswa sejalan dengan Efendi, Trianto (2010:78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pada satu tema terdapat 6 pembelajaran, 1 pembelajaran akan di ajarkan 1 kali pertemuan artinya bahwa pada satu tema berarti satu minggu pertemuan oleh guru dan siswa dan pada setiap 1 pembelajaran terdapat beberapa pembelajaran yang digabungkan dalam satu pembelajaran.

Pembelajaran tematik lebih mengfokuskan partisipasi siswa secara aktif sehingga siswa dapat mendapat pengalaman yang berbeda dan terlatih menemukan sendiri beragam pengetahuan. Melalui pengalaman langsung siswa akan menguasai materi-materi yang mereka pelajari. Menurut Syaifudin (2017:140) pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dan proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Efendi (2009:133) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik perlu dilakukan beberapa hal yang meliputi tahap perencanaan yang mencakup kegiatan prana kompetensi dasar, pengembangan jaringan

tema, pengembangan silabus, dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Artinya bahwa pada pembelajaran tematik juga memerlukan persiapan seperti silabus /RPP (Rencana pelaksanaan pembelajaran) dan juga media pembelajaran untuk melengkapi kegiatan belajar mengajar sehingga pada saat belajar siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan, aktifitas pembelajaran akan lebih menarik, efektif dan menyenangkan.

Beberapa pendapat maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran terpadu yang terdiri atas beberapa mata pelajaran yang disatukan dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik terpadu dirancang untuk memudahkan pendidik untuk menyampaikan suatu pembelajaran langsung di dalam kelas. Keterpaduan dalam pembelajaran pembelajaran ini terintegrasi dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik diharapkan memiliki perkembangan baik pengetahuan, keterampilan, kreativitas nilai dan sikap pembelajaran yang baik yang terpacu dalam tema.

2.2.3.2 Materi Replika Peta Budaya Tema 7 subtema 1 pembelajaran 3

Media Pembelajaran Replika peta budaya memuat materi tema 7 (Indahnya keragaman di Negeriku) Subtema 1 (Keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku) Pembelajaran 3 memuat materi IPS (Hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia, Bahasa Indonesia (Menuliskan informasi baru yang ditemukan dalam teks bacaan) dan PPKN (Keragaman suku bangsa di Indonesia dan

permasalahannya. Berikut Kompetensi Dasar (KD) Pada tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3:

1) IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

3.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

2) Bahasa Indonesia

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

3) PPKn

1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.



Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut.

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Letak Indonesia sangat strategis, yaitu berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia. Mereka membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2. Kondisi Negara Kepulauan

Keadaan geografi Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 13.466 pulau. Banyaknya pulau di Indonesia menyebabkan penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa. Tiap-tiap suku bangsa memiliki budaya sendiri. Oleh karena itu, di Indonesia ada banyak suku bangsa

dengan budaya yang berbeda-beda.

3. Perbedaan Kondisi Alam

Negara Indonesia sangat luas dan terdiri atas 13.466 pulau. Tiap-tiap pulau dibatasi oleh lautan. Selain itu, Indonesia merupakan negara vulkanis dengan banyak pegunungan, baik gunung berapi maupun bukan gunung berapi. Keadaan alam Indonesia tersebut memengaruhi keanekaragaman masyarakatnya. Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemajuan dan keterbatasan sarana transportasi dan komunikasi dapat memengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Masyarakat perkotaan relatif mudah menerima orang asing atau budaya lain. Sebaliknya, masyarakat pedalaman sebagian besar sulit menerima sesuatu yang baru. Mereka tetap bertahan pada budaya sendiri dan sulit menerima budaya luar.



Itulah faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perbedaan dalam masyarakat Indonesia.

Bagaimana dengan kondisi di daerahmu? Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerahmu berbeda dengan daerah lain? Bagaimana sikap kita terhadap keragaman suku bangsa di Indonesia? Keragaman suku bangsa hendaknya menjadi kekayaan bangsa. Hendaknya kita dapat menerima keragaman itu. Kita saling menghargai dan bekerja sama dengan semua suku bangsa di Indonesia. Dengan bekerja sama dan saling menghargai, kita akan hidup damai.

Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil. Berikut daftar suku bangsa di seluruh provinsi yang ada di Indonesia.



Di Indonesia ada ribuan suku bangsa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Suku bangsa apa yang kamu lihat pada gambar di samping?

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Aceh	Aceh, Alas, Gayo, Gayo Lut, Gayo Luwes, Singkil, Simeulue, Aneuk Jame, Tamiang, dan Kluet.
2.	Sumatra Utara	Batak Angkola, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Toba, Ulu, dan Nias.
3.	Sumatra Barat	Mentawai, Minangkabau, Guci, Jambak, Piliang, Caniago, Tanjung, Sikum Bang, dan Koto.
4.	Jambi	Anak Dalam, Jambi, Kerinci, Melayu, Bajau, Batin, Kubu, dan Penghulu.
5.	Riau	Akit, Melayu Riau, Rawa, Hutan, Sakai, Bonai, Laut, dan Talang Mamak.
6.	Kepulauan Riau	Melayu, Laut, dan Batak.
7.	Sumatra Selatan	Gumai, Kayu Agung, Kubu, Pasemah, Palembang, Ranau Kisan, Komeriing, Ogan, Lematang, Lintang, Semendo, dan Rejang.
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Bangka, Belitung, Lom, Sawang, Sekak, Pangkal Pinang, Melayu, dan Toboali.
9.	Bengkulu	Enggano, Kaur, Lembak, Muko-Muko, Semendo, Serawai, Melayu, Sekah, Rejang, dan Lebong.
10.	Lampung	Abung, Krui, Melayu, Lampung, Rawas, Semendo, dan Pasemah.
11.	Banten	Baduy, Sunda, dan Banten.
12.	DKI Jakarta	Betawi.
13.	Jawa Barat	Cirebon dan Sunda.
14.	DI Yogyakarta	Jawa.
15.	Jawa Tengah	Jawa dan Samin.
16.	Jawa Timur	Jawa, Bawean, Madura, Tengger, dan Osing.
17.	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit.
18.	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa, Bima, Dompu, Donggo, Mandar, Bali, dan Sasak.
19.	Nusa Tenggara Timur	Alor, Rote, Timor, Sabu, Helong, Sumba, Dawan, Belu, dan Flores.
20.	Kalimantan Utara	Tidung, Bulungan, Banjar, dan Dayak.
21.	Kalimantan Barat	Dayak (Bidayuh, Desa, Iban, Kanoyatan, Kantuk, Limbai, Mali, Mualang, Sambas, Murut, Ngaju, Punan, Ot Danum, dan Kayan).

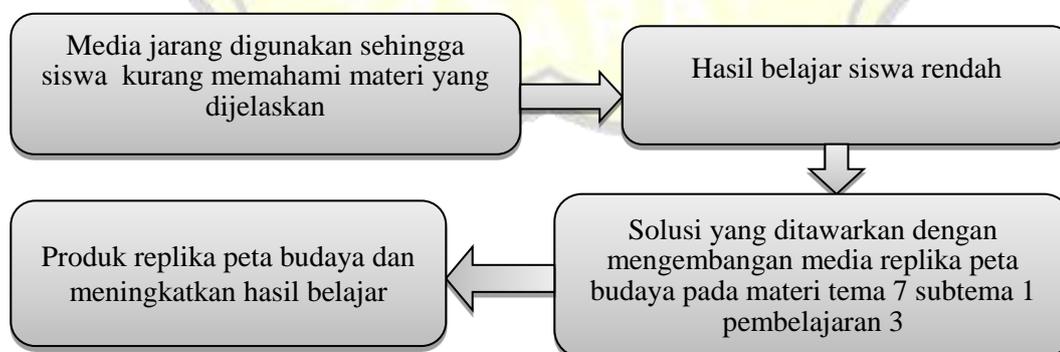
No.	Provinsi	Suku Bangsa
22.	Kalimantan Tengah	Dayak (Bara Dia, Bawa, Dusun, Lawangan, Maayan, Ot Danum, Punan, Siang Murung, Ngaju, Maanyan, Dusun, Lawangan, Bukupao, dan Ot Dusun).
23.	Kalimantan Timur	Dayak (Bulungan, Tidung, Kenyah Berusu, Abai, Kayan, Bajau Berau, Kutai, dan Pasir).
24.	Kalimantan Selatan	Dayak (Banjar, Bakumpai, Bukit, Pitap, Orang Barangas, Banjar Hulu, dan Banjar Kuala).
25.	Sulawesi Utara	Sangir, Talaud, Minahasa, Bolaang Mongondow, dan Bantik.
26.	Sulawesi Tengah	Kailili, Pamona, Mori, Balatar, Wana, Ampana, Balantak, Bungku, Buol, Dampelas, Dondo, Kulawi, Lore, dan Banggai.
27.	Gorontalo	Gorontalo, Suwawa, Atinggola, Mongondow, dan Bajo Manado.
28.	Sulawesi Tenggara	Laki, Malio, Muna, Kulisusu Moronene, Wolio, Wononii, dan Buton.
29.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Bentong, Duri, Konjo Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar.
30.	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Pattae, Tosumunya, dan Mamasa.
31.	Maluku	Ambon, Aru, Ternate, Tidore, Furu-furu, Alifuru, Togutil, Rana, Banda, Buru, dan Tanibar.
32.	Maluku Utara	Seram, Banda, Buru, Fufur, Aru, Bacan, Gane, Kadai, Kau, dan Loloda.
33.	Papua	Arfak, Mandacan, Bauzi, Biak Muyu, Ekagi, Fak-Fak, Asmat, Kaure, Tobati, Dera, dan Dani.
34.	Papua Barat	Doteri, Kuri, Simuri, Iraputu, Sebyar, Onim, Atam, Atori, Ayamaru, Ayfat, Baham, Kambrau, Karas, Karon, Koiwai, dan Biak.

2.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar di bawah ini dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini media pembelajaran yang ada disekolah masih jarang digunakan oleh guru maka dari itu dikembangkan media pataya supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran di tema 7 sub tema 1 untuk siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah hanya menggunakan gambar-gambar yang sederhana juga masih berpatokan pada buku akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan pemahaman siswa. Perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan karena karakteristik siswa Sekolah Dasar masih ingin bermain dalam nuansa belajar.

Keberadaan siswa sebagai objek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasan belajar sesuai dengan keinginan serta karakteristik yang dimilikinya sepanjang itu tidak diartikan salah. Karakteristik siswa SD yang senangnya bermain dan memasuki tahap operasional konkret. Maka peneliti menggunakan media pataya dalam pembelajaran tema 7 subtema 1 di siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1. Model Pengembangan

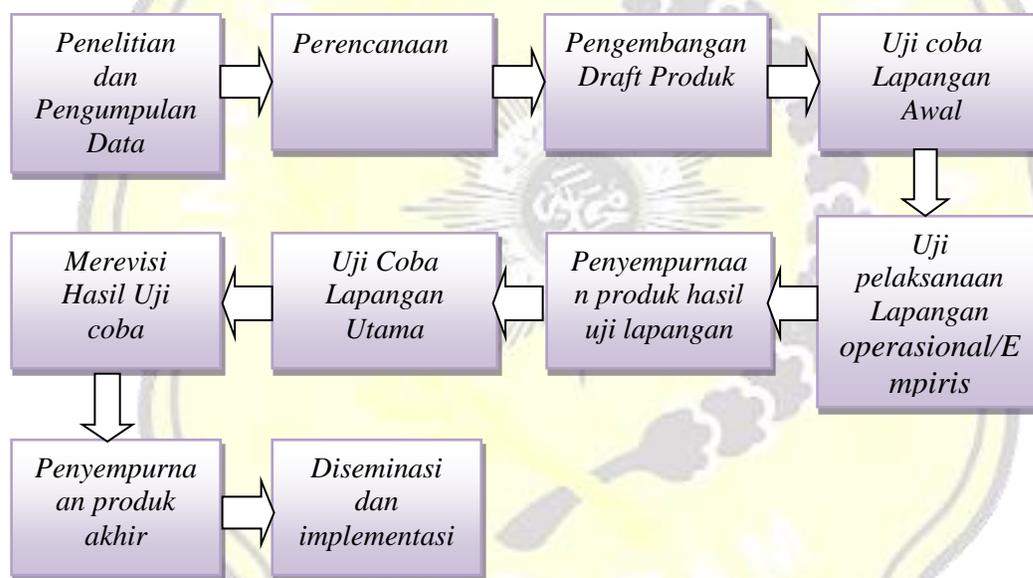
Dalam penelitian pengembangan ini model yang dilakukan mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu model pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Borg and Gall, dalam Sugiyono, 2015: 9). Metode penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407).

Pada model Borg and Gall yang hanya dibatasi pada beberapa tahapan saja yakni sampai uji terbatas. Sehingga dalam uji terbatas ini aspek dalam pengembangan media pembelajaran dilihat dari uji validasi yang dinilai oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi dan pada uji kepraktisan dalam hal ini diambil dari hasil respon siswa untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Borg and Gall ada sepuluh tahap, diantaranya yaitu:

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)
4. *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)

5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)
6. *Main field testing* (Uji Coba Lapangan Utama)
7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)
8. *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/Empiris)
9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)
10. *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan design yang di adaptasi dari design Borg and Gall yaitu pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Design Borg and Gall

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran pataya materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu dengan model penelitian pengembangan R&D yang terdiri dari sepuluh tahapan.

Berikut penjelasan langkah-langkah pengembangan dari tahapan menurut model Borg and Gall:

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Tahap studi pendahuluan merupakan tahap awal untuk hal persiapan pengembangan dalam penelitian ini. Tahap ini terdiri dari studi pustaka/studi literatur dan observasi. Studi pustaka/ literatur dilakukan untuk memperoleh informasi terhadap kebutuhan yang mendukung pengembangan produk yang sesuai dengan kurikulum 2013. Sekolah yang dituju pada studi lapangan dalam penelitian ini adalah MIS Raodhatul Jannah Kelas IV

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Analisis ini penting untuk menentukan pola keterkaitan KI dan KD yang dipilih pada suatu tema. Hasil dari analisis dijadikan sebagai dasar untuk analisis indikator pembelajaran hingga tujuan pembelajaran untuk mengembangkan produk. Perumusan tujuan pembelajaran ini dapat mempermudah peneliti dalam menentukan cakupan materi yang disampaikan, menentukan jenis penilaian yang digunakan, menyusun kisi-kisi penilaian, dan dapat menentukan ketercapaian kompetensi yang diambil. Adapun permasalahan yang timbul dalam pembelajaran yang dapat diidentifikasi antara lain:

- Hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang rendah, terukur dari kurangnya penggunaan media.
- Guru hanya berpatokan pada buku saja sehingga siswa tampak kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang memiliki banyak

tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif.

Permasalahan tersebut di atas dijadikan sebagai dasar dalam menentukan media pataya yang dibutuhkan agar dalam penerapannya tepat dan efisien.

3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)

Tahap pengembangan draft merupakan kegiatan penyusunan produk pataya dengan tema 7 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah

Penyusunan produk awal media pataya pembelajaran akan menghasilkan produk pataya yang didalamnya mencakup:

- a. Papan sterofom
- b. Papan triplek
- c. gambar tiruan rumah adat, pakaian adat dan tari adat
- d. kartu budaya

4. *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)

Tahap uji coba lapangan merupakan kegiatan melakukan tahap validasi pada draft produk pataya yang dikembangkan. Tahap validasi melibatkan dua dosen sebagai ahli materi maupun media, dan tiga guru. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli, guru mengenai kebenaran isi dan format atau desain dari media pataya yang dikembangkan.

5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan

pedoman dalam merevisi media pataya di tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi yang layak dan siap diuji cobakan secara terbatas pada tahap uji coba lapangan utama.

6. *Main field testing* (Uji Coba Lapangan Utama)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dalam skala terbatas (kecil). Hasil uji coba terbatas akan dijadikan sebagai dasar pelaksanaan dalam revisi untuk penyempurnaan produk hasil uji lapangan operasional/empiris.

7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam merevisi produk pataya yang layak dan siap diuji cobakan dalam skala besar pada tahap uji coba lapangan utama.

8. *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/Empiris)

Pada tahap uji coba lapangan operasional/empiris ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah Uji coba ini akan dilakukan pada siswa kelas IV sebanyak (15 siswa) yang terdiri dari dua kelas. Kelas pertama sebagai kelas kontrol dan kelas kedua yaitu sebagai kelas eksperimen.

9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan sehingga dapat diterapkan untuk sekolah lainnya.

10. *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Produk akhir pada penelitian ini berupa media pataya yang telah melewati proses validasi oleh ahli, dan guru yang kemudian melalui uji coba skala terbatas serta uji coba skala luas yang kemudian dapat di implementasikan kepada siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah untuk meningkatkan hasil belajar.

3.3. Uji Coba Produk

3.3.1. Desain Uji Coba

Dari penelitian terhadap produk yang dikembangkan peneliti yang dilakukan oleh para ahli, baik ahli media maupun ahli materi maka diperoleh produk akhir. Kemudian produk akhir tersebut akan dilakukan uji coba yang dilakukan dikelas IV Pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Hal tersebut dilakukan untuk menguji apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa melalui pengembangan produk media pataya pembelajaran.

3.3.2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah kepada siapa melakukan uji coba tersebut. Subjek uji coba lapangan utama siswa kelas V MIS Raodhatul Jannah dengan jumlah 6 orang dan uji coba lapangan operasional kelas IV MIS Raodhatul Jannah.

3.4. Jenis Data

Data yang yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa tanggapan dan saran dari ahli materi, ahli media, guru dan respon siswa. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi produk dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan, skor lembar validasi, penilaian siswa dan nilai tes hasil belajar. Data kuantitatif ini yang dijadikan penentuan kualitas produk yang dikembangkan.

3.5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non tes yang terdiri dari angket.

3.5.1. Instrumen Tes

Menurut Arikunto (Dalam priatna 2008) tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur proses pembelajaran dengan memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang mencerminkan tingkat penguasa materi siswa. Sedangkan menurut Endang Poerwanti dijelaskan bahwa tes sekumpulan tugas yang harus diselesaikan atau serangkaian soal yang harus dijawab siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan cakupan materi yang dibutuhkan serta untuk memenuhi tujuan pengajaran tertentu.

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran tematik melalui media pataya. Adapun tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 25 soal. Sedangkan untuk mengukur indikator soal tersebut peneliti menggunakan Taksonomi Bloom dengan tingkatan C1, C2, C3.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Soal

T/TS	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang di ukur			Jumlah Soal
				C1	C2	C3	
Indahnya Keragaman di Negeriku/ Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku	IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik	3.2.1 Mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia	19, 22	21, 24	14, 8	6
		4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial ekonomi, budaya, entis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.	4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia	9, 20	3	16, 18	5
	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan yang terdapat pada teks	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat dalam teks.			7	1
		4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonviki kedalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Menuliskan informasi baru yang terdapat dalam teks.			5,6	2

	PPKn	1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah tuhan yang maha esa.	1.4.1 Mensyukuri keragaman suku bangsa sebagai anugerah tuhan yang maha esa	1,2,1 0,23	13		5
		2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	2.4.1 Menunjukkan sikap kerja sama dalam diskusi kelompok.			11	1
		3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Mengidentifikasi permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia.		25	12,1 5	3
		4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	4.4.1 Menyajikan berbagai bentuk solusi terhadap permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia.	4		17	2
		Jumlah					25

(Sumber: Eko Cahyono dkk, 2020:8)

3.5.2. Instrumen Non Tes

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan baik orang maupun objek lainnya. (Sugiyono, 2019: 203) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas IV MIS Raodhatul Jannah untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang nantinya akan diberi masukan berupa saran dan kritikan sebagai perbaikan proses pembelajaran. Observasi guru juga dimaksudkan untuk memperkuat data penelitian sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar observasi guru

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Aspek Management	Mampu menciptakan suasana kondusif	1	7
2		Mampu mengolah kelas	2	
3		Mampu menciptakan komunikasi yang baik	3	
4		Pembelajaran secara runtut	7	
5		Kemampuan menanggapi pertanyaan	9	
6		Melatih siswa berbicara	8	
7		Peningkatan gairah belajar	6	
	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	3
		Menguasai materi yang di ajarkan	5	
		Kemampuan menyesuaikan waktu	10	
Jumlah				10

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bentuknya tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data disekolah dan identitas antara lain nama siswa, nomor induk siswa dan daftar nilai siswa dengan melihat dokumen yang ada disekolah. Dokumentasi juga digunakan untuk pengambilan foto dan video dalam pelaksanaan penelitian.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, ketepatan rancangan atau desain media pembelajaran, serta ketepatan isi media pembelajaran apakah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Angket yang dibuat oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli media, guru dan respon siswa mengenai kelayakan dan ketertarikan media yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut untuk bahan pengembangan produk selanjutnya.

a. Lembar Angket validasi ahli materi

Validasi materi diberikan pada satu dosen atau guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh dosen atau guru ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan. Hal-hal yang divalidasi oleh ahli materi antara lain: kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3.3 Lembar angket validasi ahli materi

NO	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan KI pada K13	1	9
2		Kesesuaian materi dengan KD pada K13	2	
3		Kesesuaian materi dengan Indikator pada K13	3	
4		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	
5		Kesesuaian media dengan materi	5	
6		Kemudahan dalam memahami materi	6	
7		Adanya peningkatan hasil belajar pada materi tema 7	8	
8		Mencakup keseluruhan materi	9	
9		Kelayakan materi sebagai media pembelajaran	10	
10	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa yang komunikatif, jelas, serta mudah dipahami	7	1
Jumlah				10

b. Lembar Angket validasi ahli media

Hal-hal yang divalidasi oleh ahli media pembelajaran antara lain: kesesuaian dan kebenaran materi/konsep, adanya kegiatan siswa untuk melakukan pemecahan masalah. Adapun kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.4 Lembar angket validasi media

NO	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1		Kemenarikan media	1	
		Media tidak rusak	2	

2	Penyajian media	Kesesuaian media dengan materi	3	7
3		Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	
4		Kemudahan mengoperasikan media	5	
5		Media dapat menarik rasa ingin tahu	6	
6		Media dapat meningkatkan hasil belajar	7	
7	Model Tampilan	Huruf	8,9	3
8		Media mudah digunakan	10	
Jumlah				10

c. Lembar Angket respon siswa

Tabel 3.5 Lembar angket respon siswa

No	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Penyajian media	Media dapat memotivasi siswa	1	3
2		Media dapat meningkatkan pengetahuan	2	
3		Tampilan media pataya jelas	3	
4	Aspek bahasa	Mudah memahami bahasa	4	1
5	Aspek Materi	Mudah memahami materi	5,6	2
6	Aspek Sikap	Antusiasme	7	4
7		Tidak membosankan ketika digunakan	8	
8		Tidak mengandung unsur negative	9	
9		Dapat digunakan diluar jam pelajaran	10	
Jumlah				10

Tabel 3.6 Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Sugiyono 2019:412)

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis kemudian digunakan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan sehingga diperoleh media pembelajaran Replika

peta budaya yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid, praktis dan efektif

1. Analisis Kevalidan

Rochmad(2012: 69) kevalidan suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Validitas perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila perangkat pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator. Suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila skornya lebih dari 75, minimal 76.

Analisis data hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil validasi yang dinilai oleh validator adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak data}}$$

Keterangan X= Nilai rata-rata

Untuk memperkuat data hasil penilain kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan kriteria analisi nilai rata- rata yang digunakan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.7 Kategori Kevalidan Produk

interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Tidak sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup valid	kurang sesuai

$75 < NV \leq 85$	Valid	cukup sesuai
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid	Sesuai

Purwanto (Septiyanti, 2017).

2. Analisis Kepraktisan

Rochmad (2012:70) mengemukakan bahwa suatu perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika praktisi atau ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang di kembangkan dapat diterapkan dilapangan. Suatu perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila skornya adalah lebih dari 60 minimal 61. Data tentang respon siswa diperoleh dari angket siswa terhadap media pembelajaran pataya yang dianalisis. Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :P = respon peserta didik

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil respon siswa adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak data}}$$

Keterangan X= Nilai rata-rata

Tabel 3.8 Kriteria Angket Repon Siswa

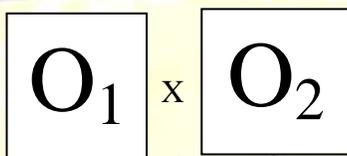
interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Ridwan (dalam Septiyanti, 2017)

3. Analisis keefektifan

Peneliti melakukan analisis data uji coba produk lapangan dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design (after-before)*. Untuk menganalisis data perbandingan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:114).

Pada desain ini terdapat *pretest* yaitu observasi sebelum dilakukan eksperimen dan *posttest* setelah dilakukan eksperimen, dengan kata lain menggunakan dua kali perlakuan sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media. *One-Group Pretest-Posttest Design* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 *One Group Pretest-Posttest Desain*. Sumber Sugiyono (2019: 114)

Keterangan :

- O1 = Nilai pretest (sebelum diberi media)
- X = Treatment (pembelajaran dengan media pembelajaran pataya)
- O2 = Nilai posttest (setelah diberi media)

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis melalui tes hasil belajar siswa kelas IV MIS Raodhatul Jannah dengan memberikan pre-test dan post-test. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar tersebut adalah:

$$\text{Skor perolehan siswa\%} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

Menghitung ketuntasan hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan rumus:

$$\text{Presentasi ketuntasan} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kategori ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dalam tabel 3.10

Tabel 3.9 Kriteria ketuntasan klasikal

Presentase (%)	Kategori
----------------	----------

0 % - 75 %	Tidak tuntas
76 % - 100 %	Tuntas

(Aqib, 2011)

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dihitung melalui pretest dan posttest dapat dihitung dengan rumus N-Gain, Hake (dalam Mastang 2017: 67)

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Skor uji N-gain dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3.10 Nilai Gain

Nilai-gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Lestari, 2017:)

Untuk menghitung tingkat perbandingan yaitu dengan menggunakan rumus tingkat kemaknaan 0,05% adalah:

