

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA JELAJAH NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS IV SD NEGERI 4 BAJUR MATARAM PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DISUSUN OLEH :

SUCIYATI
(117180085)

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

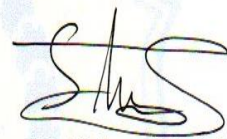
**PENGEMBANGAN MEDIA JELAJAH NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS IV SD NEGERI 4
BAJUR MATARAM PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI
NEGERIKU**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 05 Mei 2021

Dosen Pembimbing I


Hafidurrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

Dosen Pembimbing II


Johri Sabaryati, M. Pfis.
NIDN 0804048601

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 JELAJAH NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS IV SD NEGERI 4
BAJUR MATARAM PADA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI
NEGERIKU

Skripsi atas nama Suciwati telah mempertahankan didepan dosen penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal, 05 Mei 2021

Dosen Penguji:

1. Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

(Ketua)

(.....)

2. Yuni Marivati, M.Pd
NIDN 0806068802

(Anggota)

(.....)

3. Nursina Sari, M.Pd
NIDN 0825059102

(Anggota)

(.....)

Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

Dik. Muhammad Nizar, M.Pd.Si
NIDN 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Suciyati

Nim : 117180085

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sajianah Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

Mataram, 05 Mei 2021

Yang membuat pernyataan



Suciyati
Nim 117180085



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 : SuciYati

NIM : 117180085

Tempat/Tgl Lahir : Banta, 31 Desember 1998

Program Studi : PGSD

Fakultas : FKIP

No. Hp/Email : 082339426437

Judul Penelitian : -

Pengembangan Media Belajar Pusanata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek kognitif Siswa kelas IV SD Negeri 4 Bujur Mataram Pada tema 7. Inbahnya keragaman Di Pegeriku

Bebas dari Plagiarisme dan bukan karya orang lain. 45%

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.

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

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 06 Juli, 2021

Penulis



SuciYati

NIM. 117180085

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 : Suci Yati
NIM : 117180085
Tempat/Tgl Lahir : Banta 31 Desember 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082339126437
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 Jajalah Pusan Dara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri A Bajur Mataram Pada Tema 7 Ingahnya Keragaman Di Negeriku

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 : 06 Juli 2021

Penulis



Suci Yati

NIM. 117180085

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

MOTTO

Hati yang selalu bersyukur adalah kunci dari kebahagiaan dalam meraih
kesuksesan

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram Pada Tema 7 Indah nya Keragaman Di Negeriku”

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Arifudin dan Ibu Marlina yang telah memberikan doa, dukungan serta motivasi.
2. Kakaku Yulita yang selalu mensupport
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu dan membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai terselesaikan skripsi ini.
4. Ibu Johri Sabaryati, M. Pdis. selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu dan membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai terselesaikan skripsi ini.

5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017 atas semangat dan motivasi yang telah diberikan pada penulis.
7. Untuk almamater tercinta.
8. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnyamembangun. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi parapembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah membalas kebaikannya, Aamiin.

Mataram, 05 Mei 2021

Penulis

Suciyati
Nim 117180085

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya, tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku.**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani. M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd,Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. selaku pembimbing ke I.
5. Ibu Johri Sabaryati, M. PFis. Selaku pembimbing ke II.
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu memotivasi.

Dengan segala bantuanya, semoga Allah SWT menbalas semua kebaikan, akhir kata semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, 05 Mei 2021
Penulis,

Suciyati
Nim 117180085

Suciyati. 117180085. **Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Johri Sabaryati, M. Pfis.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif yaitu media jelajah nusantara untuk siswa kelas IV SD pada tema 7 indahnya keragaman di negeriku sub tema 2 pembelajaran ke 4 di SD Negeri 4 Bajur Mataram, serta untuk mengetahui tingkat keefektifan hasil belajar siswa dalam penggunaan media jelajah nusantara. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Bard and Goll* atau yang disebut juga model pengembangan *Research and Develovment (R&D)* yang terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian ini hanya terbatas pada 9 tahap, dikarenakan hanya pada satu sekolah saja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram pada tema 7 indahnya keragaman di negeriku sub tema 2 pembelajaran ke 4 berhasil dikembangkan dengan hasil rata-rata validasi ahli media sebesar 94,28% sangat valid dan validasi ahli materi sebesar 80% valid, sedangkan untuk ujicoba awal respon siswa memperoleh nilai dengan skor rata-rata sebesar 88,88% sangat praktis kemudian untuk ujicoba lapangan untuk nilai n-gain skor pres-test dan post test sebesar 0,73,43 yang termaksud dalam kategori tinggi dan nilai keterlaksanaan pembelajaran 93,33% sangat keterlaksana. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan data yang diperoleh hasil belajar aspek kognitif siswa kelas 1V SD Negeri 4 bajur pada tema 7 indahnya keragaman di negeriku sub tema 2 pembelajaran ke 4 efektif.

Kata Kunci : Media Jelajah Nusantara, Hasil Belajar Siswa.

Suciyati. 117180085. **Development of Jelajah Nusantara Media to Improve Learning Outcomes of Cognitive Aspects of Fourth Grade Students of SD Negeri 4 Bajur Mataram on Theme 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku.** Elementary School Teacher Education Department . Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1 : Haifaturrahmah, M.Pd
Consultant II : Johri Sabaryati, M. Pfis.

ABSTRACT

This research aimed to create valid, practical, and effective learning media, specifically for Jelajah Nusantara media for fourth-grade elementary school students on theme 7, Indahnya Keragaman di Negeriku, sub-theme 2 of 4th learning at SDN 4 Bajur Mataram and to determine the level of effectiveness of student learning outcomes. This development research employs the Bard and Goll development research method, also known as the Research and Development (R&D), which has ten stages, but it was limited to nine in this study since it was conducted in only one school. This study shows that the media Jelajah Nusantara was successfully developed to improve the learning outcomes of SD Negeri 4 Bajur Mataram fourth grade students on theme 7, Indahnya Keragaman di Negeriku, sub-theme 2, of 4th learning, with an average media expert validation result of 94.28 percent very valid, and material expert validation is 80% valid. While the student response scores for the initial test were 88.88 percent very practical, the n-gain value of the pre-test and post-test scores for field trials were 0, 73.43, which is in the high category, and the value of learning implementation was 93.33 percent extremely implemented. Based on the data collected from students in grade 1V SD Negeri 4 Bajur's cognitive features on theme 7, Indahnya Keragaman di Negeriku, sub-theme 2, of 4th learning is effective.

Keywords: Jelajah Nusantara Media, Student Learning Outcomes.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAM PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Pengembangan	5
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.6. Batasan Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Penelitian yang Relevan	10
2.2. Kajian Pustaka	13
2.2.1. Media Pembelajaran	13
2.2.2. Media Jelajah Nusantara.....	17
2.2.3. Hasil Belajar	19
2.2.4. Pembelajaran Tematik Di SD	26
BAB III. METODO PENELITIAN	35
3.1. Model Pengembangan.....	35
3.2. Prosedur Pengembangan	35
3.3. Uji Coba Produk.....	40
3.4. Jenis Data	41
3.5. Instrumen Pengumpulan Data	42
3.6. Metode Analisis Data.....	50
BAB 1V Hasil Dan Pembahasan.....	59
4.1. Potensi Dan Masalah.....	59
4.2. Tahap Pengumpulan Data	60

4.3. Desai Produk	60
4.4. Validasi Desain	62
4.5. Revisi Desain	63
4.6. Ujicoba Awal	66
4.7. Revisi Produk.....	67
4.8. Ujicoba Lapangan	67
4.9. Revisi Produk.....	70
4.10. Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1. Simpulan	73
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Beberapa Nama Pakaian Adat Di Provinsi Indonesia	30
Tabel 2.2 Beberapa Nama Rumah Adat Di Provinsi Indonesia	31
Tabel 2.3 Beberapa Nama Tarian Adat Di Provinsi Indonesia	32
Tabel 2.4 Beberapa Nama Hasil Bumi Di Provinsi Indonesia	33
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media	42
Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Ahli Media	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Guru	44
Tabel 3.6 Instrumen Angket Validasi Guru	44
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Respon Siswa	45
Tabel 3.8 Angket Respon Siswa	45
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Lembar Soal Tes.....	46
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran	48
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	51
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	52
Tabel 3.13 Indeks Presentase Validitas Tes	54
Tabel 3.14 Indek Realibitas Tes	55
Tabel 3.15 Indeks Presentase Tingkat Kesukaran Tes.....	56
Tabel 3.16 Indeks Presentase Daya Pembeda Tes	57
Tabel 3.17 Indeks Presentase Tingkat <i>N-Gain</i>	57
Table 3.18 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran.....	58
Tabel 4.1 Data Hasil Perolehan Nilai Validasi Dari Para Ahli	62
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Respon Siswa Ujicoba Awal	66
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran (RPP)	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Prosedur Pengembangan Media Jelajah Nusantara	36
Gambar 4.1 Desain Papan Media Jelajah Nusantara Sebelum Direvisi	65
Gambar 4.2 Desain Papan MediaJelajah Nusantara Sesudah Direvisi	65
Gambar 4.3 Desain Kartu Jelajah Sebelum Direvisi	65
Gambar 4.4 Desai Kartu Jelajah Sesudah Direvisi	65
Gambar 4.5 Grafik Perolehan Nilai <i>N-Gain</i> Ujicoba Lapangan.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP (K.13)	78
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media	91
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Materi	92
Lampiran 4 Angket Validasi Guru	93
Lampiran 5 Angket Respon Siswa Ujicoba Awal (Kepraktisan).....	94
Lampiran 6 Uji Validasi Soal Tes.....	95
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Ujicoba Lapangan (Keefektifan)	103
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran (RPP) Ujicoba Lapangan (Keefektifan)	106
Lampiran 9 Lembar Kerja Siswa (LKS)	107
Lampiran 10 Lembar Tes Soal Pilihan Ganda Sesudah Divalidasi	110
Lampiran 11 Lembar Tes Soal Pilihan Ganda Sebelum Divalidasi	117
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Validasi Para Ahli (Kevalidan).....	126
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Ujicoba Awal (Kepraktisan)	128
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Ujicoba Lapangan (Keefektifan)	130
Lampiran 15 Gambar Kegiatan Validasi Media Dan Materi	134
Lampiran 16 Gambar Kegiatan Pembelajaran Ujicoba Awal.....	135
Lampiran 17 Lampiran Kegiatan Pembelajaran Ujicoba Lapangan	136
Lampiran 18 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	137
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	138

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 19, kurikulum 2013 merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan guru sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan *skill* dan pendidikan karakter sehingga siswa paham atas materi yang disampaikan, aktif berdiskusi dalam proses pembelajaran, memiliki sopan santun serta disiplin yang tinggi. Kurikulum (2013) menggantikan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang di terapkan oleh pemerintah sejak tahun 2016 lalu. Dalam kurikulum 2013 seluruh siswa dituntut wajib mengikuti mata pelajaran dalam proses pembelajaran pada setiap satu-satuan atau jenjang pendidikan (Daryanto, 2014:16).

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter terutama pada tingkat dasar dalam proses pembelajaran yang menjadi fondasi pada tingkat satu satuan pada tingkat pendidikan berikutnya. Dengan adanya kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan (Mulyasa, 2014:6).

Adapun tugas guru dalam proses belajar mengajar, (1) guru sebagai pendidik yaitu mengajar dan mendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan kepada siswa atau yang disebut kegiatan transfer ilmu, (2) guru sebagai pengajar tugasnya yaitu menyampaikan materi kepada siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang belum diketahui, (3) guru sebagai pembimbing yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk aktif dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung, (4) guru sebagai pengarah yaitu mengarahkan dan mendengarkan siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, (5) guru sebagai pelatih yaitu untuk melatih siswa baik keterampilan intelektual maupun motorik dan (6) guru sebagai penilai yaitu mengevaluasi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran setelah menerima materi (Daryanto, 2014:17-21).

Berdasarkan peran guru dalam mendidik siswa untuk meningkatkan hasil belajar akan sangat mendukung jika menggunakan media yang tepat, termasuk di dalamnya yaitu menggunakan media jelajah nusantara. Media jelajah nusantara merupakan media yang dirancang sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media jelajah nusantara di desain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, ketertarikan dan kesedehanaan, Media ini digunakan dengan cara dimainkan sendiri oleh siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif, sistem permainannya adalah guru menyuruh

siswa perindividu untuk masuk di depan kelas secara bergilir untuk bermain keliling dan jelajah provinsi di Indonesia untuk mengetahui gambar ciri khas macam-macam pakaian adat, rumah adat, tarian adat, hasil bumi dan agama sebagai identitas bangsa Indonesia menggunakan media jelajah nusantara (Priyantini, Mas'Otte M, 2019:42).

Adapun kelebihan media jelajah nusantara adalah sebagai berikut : (1) media jelajah nusantara merupakan media yang tidak biasa dari pada media lain, (2) Media jelajah nusantara masih jarang digunakan di berbagai tempat di SD, (3) media jelajah nusantara dirancang untuk menambah pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran, (4) media jelajah nusantara digunakan siswa untuk bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, (5) saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan, (6) memacu kreativitas sederhana dan mudah dikerjakan serta (7) dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi pembelajaran yang dipelajarinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan dengan baik (Priyantini, Mas'Otte M, 2019:48).

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram untuk hasil belajar aspek kognitif materi pada tema 7 indahny keragaman di negeriku diperoleh nilai rata-rata masih rendah berdasarkan hasil UAS semester II siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram tahun pelajaran 2019/2020. diketahui ketuntasan minimal (KKM),

ada 38 jumlah siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram, yang tuntas hanya 18 siswa (45%) sedangkan yang belum tuntas 20 siswa (75%).

Penyebab rendahnya presentase hasil belajar aspek kognitif siswa materi pada tema 7 indahny keragaman di negeriku tidak memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar dikelas. Hal ini dikarenakan cara mengajar guru yang masih menggunakan media pembelajaran seperti buku pedoman. Adapun faktor lain yang teramati adalah guru kurang kreatif dalam mengelolah kelas sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang aktif dan siswa sibuk sendiri dengan aktivitasnya tanpa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pada tema 7 indahny keragaman di negeriku. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, oleh karena itu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru serta hasil belajar aspek kognitif siswa yang diinginkan, maka penelitian ini dan membahasnya dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Jelajah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram Pada Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kevalidan produk pengembangan media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram pada tema 7 indahny keragaman di negeriku.
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan produk pengembangan media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram pada tema 7 indahny keragaman di negeriku.
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan produk pengembangan media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram pada tema 7 indahny keragaman di negeriku.

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitiann pengembangan ini sebagai berikut :

1. Menjelaskan tingkat kevalidan produk pengembangan media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram pada tema 7 indahny keragaman di negeriku.
2. Menjelaskan tingkat kepraktisan produk pengembangan media Jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram pada tema 7 indahny keragaman di negeriku.

3. Menjelaskan tingkat keefektifan produk pengembangan media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram pada tema 7 indahny keragaman di negeriku.

I.4 Spesifik Produk Yang Diharapkan

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media jelajah nusantara diperuntukan untuk siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Provinsi Indonesia yang tercantum dalam media jelajah nusantara berjumlah 20 provinsi di antaranya yaitu: Nusa Tenggara Barat, Kalimantan Selatan, Kalimantan Barat, Maluku, Maluku Utara, Aceh, Sumatra Utara, Sumatra Barat, Sumatra Selatan, Bangka Belitung, Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat, Banten, DI Yogyakarta, Kepulauan Riau, Riau, Sulawesi Utara, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tengah.
3. Media jelajah nusantara dikembangkan menggunakan tripleks, lem fox, cat, kuas, dadu, wayang, kain flanel, spidol dan kartu jelajah yang berisikan gambar ciri khas macam-macam pakaian adat, rumah adat, tarian adat, agama serta hasil bumi yang ada pada 20 provinsi di Indonesia.
4. Ukuran media jelajah nusantara, panjang 60,85 cm dan lebar 60,85 cm.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media jelajah nusantara sebagai berikut:

1. Media jelajah nusantara untuk siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran karena berhubungan dengan wilayah yang ada di provinsi di indonesia yang di tempatnya yaitu di negara indonesia materi pada tema 7 indah nya keragaman di negeriku subtema 2 pembelajaran ke 4.
2. Media jelajah nusantara untuk siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran pada tema 7 indah nya keragaman di negeriku subtema 2 pembelajaran ke 4.
3. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam media jelajah Nusantara hanya pada RPP, LKS, dan Soal Tes.
4. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan media jelajah Nusantara dikemukakan oleh *Bord And Gall* menurut Sugiyono yaitu model penelitian pengembangan *Research and Development* yang terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada 9 tahap dikarenakan hanya pada satu sekolah saja.
5. Ujicoba awal (Terbatas) dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 10 siswa.

6. Ujicoba lapangan (Keefektifan) dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 18 siswa, dikarenakan situasi dan Pandemi Covid-19,

1.6 Batasan Operasional

1. Pengertian penelitian pengembangan.

Media jelajah nusantara dikatakan valid jika telah divalidasi oleh validator ahli serta memenuhi kriteria nilai dengan skor minimal 69% pada kategori sangat valid. Media jelajah nusantara dikatakan praktis jika memenuhi kriteria kepraktisan respon siswa memperoleh nilai dengan skor minimal 69% pada kategori sangat praktis, selain itu media jelajah nusantara dikatakan efektif jika dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa yang di ukur menggunakan indikator C1 pengetahuan, C2 memahami, C3 mengaplikasikan memperoleh nilai dengan skor *pres-test* dan *post-test* pada skor minimal 0,7 pada kategori efektif.

2. Pengertian media jelajah nusantara

Media jelajah nusantara ini di desain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, ketertarikan dan kesedehanaan, sehingga dengan menggunakan media jelajah nusantara dalam proses pembelajaran berlangsung dapat menumbuhkan pemahaman dan pengetahuan terhadap materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan.

3. Pengertian hasil belajar aspek kognitif siswa

Hasil belajar merupakan tolak ukur pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilihat dari respon siswa terhadap materi pembelajaran menggunakan media jelajah nusantara. Untuk mengukur hasil belajar aspek kognitif siswa dengan menggunakan indikator C1 pengetahuan, C2 memahami dan C3 mengaplikasikan. Dalam penelitian ini hasil belajar aspek kognitif siswa bisa dilihat dan di analisis setelah siswa menerima materi pembelajaran menggunakan media jelajah nusantara yang dibuat oleh peneliti dengan mengerjakan soal pilihan ganda terkait dengan materi yang disampaikan.

BAB II

Landasan Teori

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini, penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Priyantini, Mas'Otte M, dengan judul “pengembangan media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ips tema 8 “daerah tempat tinggalku” Siswa Kelas IV SD Negeri Cepokomulyo 01 Kepanjen Tahun Pelajaran 2019”. Desain media ini disusun secara melingkar dan menghadirkan gambar serta materi mengenai ciri khas kebudayaan dan hasil bumi beserta pekerjaan-pekerjaan masyarakat pada masing-masing 16 provinsi di Indonesia. Bahan yang digunakan dalam media ini menggunakan lembaran-lembaran berkancing, Hal tersebut menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan desain pengembangan media jelajah nusantara, (2) Mendeskripsikan kelayakan media jelajah nusantara dan (3) Mendeskripsikan kemenarikan media jelajah nusantara dan keefektifan media jelajah nusantara pada mata pelajaran Ips tema 8 “daerah tempat tinggalku”sebelum dan sesudah

penggunaan media jelajah nusantara pada siswa kelas IV SDN Cepokomulyo 01 Kapanje.

Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and development (R&D)* dimana metode penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan suatu media pembelajaran berupa media jelajah nusantara. Metode penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dari model penelitian dan pengembangan *Borg and Gall*.

Berdasarkan hasil validasi media jelajah nusantara ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata hasil dari validasi ahli materi sebesar 93%, validasi desain sebesar 99% menyatakan valid dan layak, hasil dari ahli pembelajaran sebesar 89% menyatakan valid, presentase tingkat kemenarikan dari sasaran uji coba yaitu siswa kelas IV SDN Cempokumulyo 01 Kapanje diperoleh sebesar 99% menyatakan valid dan menarik, kemudia hasil analisis data rumus uji t-test menunjukkan *thitung* sebesar 2,028, sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media jelajah nusantara. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media jelajah nusantara yang telah dikembangkan oleh peneliti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media jelajah nusantara untuk meningkatkan hasil belajar dan merupakan penelitian pengembangan. Perbedaan kedua peneliti yaitu materi pada penelitian yang dilakukan Priyantini, Mas'Otte

M. Mata pelajaran Ips tema 8 daerah tempat tinggalku siswa kelas IV SD Negeri Cepokomulyo 01 Kapanjenyang berlangsung pada tahun 2019.

Sedangkan materi pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku subtema 2 pembelajaran ke 4 yang terdapat dalam muata pelajaran IPS, PPKn dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram.

2. Eko Prasetyo Utomo, dengan judul pengembangan media Janus (Jelajah nusantara) pada mata pelajaran Ips SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro Tahun Pelajaran 2020. Desain media ini menggunakan papan peta budaya dan menghadirkan gambar yang berisi ciri khas kebudayaan yang ada di provinsi di indonesia. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Dick dan Carey*.

Berdasarkan hasil Pengembangan produk media janus (jelajah nusantara) ini menunjukan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata hasil dari validasi ahli materi studi sosial sebesar 97,17% menyatakan valid, validasi ahli desain media pembelajaran 94, 83% menyatakan valid dan layak, uji coba individu 85,05% menyatakan valid, uji coba kelompok kecil 90,17%, dan uji coba lapangan 90,47% valid. Hasil uji-t menunjukan bahwa dalam uji coba lapangan terbukti produk media janus (jelajah nusantara) ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro Tahun Pelajaran 2020.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media jelajah nusantara dan merupakan penelitian pengembangan. Perbedaan kedua peneliti yaitu materi pada penelitian yang dilakukan Eko Prasetyo Utomo, mata pelajaran Ips siswa SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro yang berlangsung pada tahun pelajaran 2020. Sedangkan materi pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada tema 7 indahny keragaman dinegeriku subtema 2 pembelajaran ke 4 yang terdapat dalam muatan pelajaran IPS, PPKn dan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara hanafiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Arsyad, 2014:3).

Menurut Suprihatiningrum, (2016:319) media pembelajaran merupakan alat-alat bantu untuk mengirim pesan ke penerima pesan yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan di ciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar terhadap

siswa. Media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi merupakan salah satu faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dan erat hubungannya dengan cara belajar siswa dalam menerima materi pelajaran, dikarena media yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa dalam menerima bahan/materi yang disampaikan.

Menurut Daryanto, (2016:4-5) menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien adalah mencari, memilih, menemukan, menyenangkan, memenuhi kebutuhan perkembangan belajar, siswa ikut terlibat aktif dalam proses menerima materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu, prantara atau pengantar untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesanyang diartikan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan.

2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Berberapa fungsi media dalam proses belajar (Munadi, 2013:37).

1. Fungsi media sebagai sumber belajar

Dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu atau sumber belajar. “dalam sumber belajar” tersirat makna keefektifan

yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Fungsi sematik

Dalam proses pembelajaran, yakni kemampuan media dalam membantu perbendaharaan kata (simbol) yang dimana, maksudnya benar-benar dipahami siswa simbo-simbol kata verbal tersebut hanya merujuk pada benda, misalnya keterangan gambar ciri khas macam-macam pakaian adat, rumah adat tarian adat, hasil bumi serta agama yang ada di provinsi jawa barat, nusa tengara barat, aceh, jawa tengah, maluku, riau dan provinsi lainnya yang ada di indonesia, maka masalah komunikasi guru dan siswadalam proses pembelajaran akan menjadi sederhana artinya guru tidak terlalu kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa yang berlangsung.

3. Fungsi manipulasif

Dalam proses pembelajaran yaitu kemampuan media menarik perhatian siswa sehingga materi yang di sampaikan dapat direrima dan dipahami oleh siswa dengan baik.

Dapat disimpulkan fungsi media pembelajara sebagai sumber belajar, sematik dan manipulasif yang bertujuan untuk membantu perbendaharaan kata terhadap materi yang susah dipahami menjadi mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diinginkan.

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses belajar adalah sebagai berikut (Suprihatiningrum, 2016:320).

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi untuk memperlancar dan mempermudah sehingga interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu yakni kemampuan media menyita waktu panjang menjadi pendek sehingga pembelajaran menjadi menarik.
3. Memperbesar perhatian siswa dalam berlangsungnya pembelajaran.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung guru, siswa, masyarakat dan lingkungannya.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama dalam memahami dan mengingat kembali materi yang di sampaikan.

Dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga interaksi guru dan siswa dapat terselesaikan dengan baik.

2.2.2 Media Jelajah Nusantara

2.2.2.1 Pengertian Media Jelajah Nusantara

Media Jelajah nusantara merupakan media yang dirancang sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media jelajah nusantara di desain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, ketertarikan dan kesedehanaan, Media ini digunakan dengan cara dimainkan sendiri oleh siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif, sistem permainannya adalah guru menyuruh siswa perindividu untuk masuk di depan kelas secara bergilir untuk bermain keliling dan jelajah provinsi di indonesia untuk mengetahui gambar ciri khas macam-macam pakaian adat, rumah adat, tarian adat, hasil bumi dan agama sebagai identitas bangsa indonesia menggunakan media jelajah nusantara (Priyantini, Mas'Otte M, 2019:42).

Janah, (2016:24) media jelajah nusantara merupakan media yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa supaya proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam hal ini keunggulanya yaitu kemampuannya menghadirkan gambar-gambar ciri khas kebudayaan yang ada pada provinsi indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia.

Dapat disimpulkan dalam pembuatan media jelajah nusantara menggunakan tripleks, kater, gunting, kain flanel, dadu, cat, uang mainan, wayang, kacing baju, lem fox, benang, jarum, kartu jelajah berupa gambar pakaian adat, rumah adat, tarian adat, hasil bumi serta agama yang ada pada 20 provinsi di Indonesia, materi yang digunakan yaitu pada tema 7 indahny keragaman di negeriku sub tema 2 pembelajaran ke 4 yang memuat mata pelajaran Ips, Ppkn dan Bahasa Indonesi.

2.2.2.2 Tujuan Media Jelajah Nusantara

Menurut Jannah, (2016:31) tujuan menggunakan media jelajah nusantara diataranya sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan pemahaman dalam menerima materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ingin dicapai.
- b. Dapat menunjukan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- c. Memberikan pengalaman secara langsung.
- d. Dapat menjelaskan gambar ciri khas macam-macam pakaian adat, rumah adat, tarian adat, hasil bumi dan agama yang ada pada 20 provindi di Indonesia.

Dapat disimpulkan tujuan media jelajah nusantara dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalan menerima materi sehingga suasana proses pembelajaran yang berlangsung menjadi menyenangkan.

2.2.2.3 Kelebihan Media Jelajah Nusantara

Adapun kelebihan media jelajah nusantara sebagai berikut (Priyantini, Mas'Ontte M. 2019:48)

1. Media jelajah nusantara merupakan media yang tidak biasa dari pada media lain.
2. Media jelajah nusantara masih jarang digunakan diberbagai tempat di SD.
3. Media jelajah nusantara dirancang untuk menambah pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.
4. Media jelajah nusantara digunakan siswa untuk bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.
5. Saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan.
6. Memacu kreativitas sederhana dan mudah dikerjakan serta.
7. Dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi pembelajaran yang di pelajarnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang di inginkan dengan baik.

2.2.3 Hasil Belajar

2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne (Aunurrahman, 2010:37) adalah perubahan-perubahan tingkah laku siswa dalam menerima materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Perubahan tingkah laku aspek-aspek motorik melalui kemampuan yang dimiliki siswa dalam

proses belajar yang dapat diamati melalui respon siswa terhadap materi yang disampaikan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Perubahan aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat akan tetapi sering kali dalam rentang waktu yang relatif lama dalam proses pembelajaran.

Terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli antara lain Gagne (Aunurrahman, 2010:47) mengemukakan lima tipe hasil belajar yaitu:

1. Keterampilan intelektual siswa yakni pengetahuan yang mencakup belajar konsep, prinsip serta pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian dalam menerima materi pembelajaran.
2. Strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu siswa dalam menerima dan memperhatikan materi yang disampaikan serta kemampuan siswa belajar berpikir.
3. Informasi verbal yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan menggunakan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang dapat dipahami.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan kemampuan otot.

5. Sikap yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang siswa yang didasari oleh emosi dan kepercayaan secara faktor intelektual.

Menurut Suprihatiningrum, (2013:37) Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian siswa dalam memperoleh kemampuan memahami materi sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan, dengan demikian tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Sanjaya, (2013:13) Hasil belajar berkaitan dengan tingkah laku siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan, dengan begitu guru harus merancang media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Dapat disimpulkan dari pendapat beberapa ahli bahwa hasil belajar sangat erat hubungannya dengan cara belajar ataupun proses belajar, baik berkenaan dengan pengertian, konsep serta mengevaluasi tingkah laku siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Aunurrahman, (2010:48-52) hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga aspek dalam taksonomi, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Setiap aspek disusun menjadi beberapa jenjang

kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks.

Adapun rincian aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aspek kognitif (*Bloom, dkk*), ini memiliki enam jenjang kemampuan
 - a. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan siswa tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori atau prinsip.
 - b. Pemahaman, mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menangkap makna hal-hal yang dipelajari dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung.
 - c. Mengaplikasikan, mencakup kemampuan guru dalam menerapkan materi menggunakan media pembelajaran yang dapat dipahami oleh siswa.
 - d. Analisis, mencakup kemampuan guru dalam melihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
 - e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola yang menuntut siswa untuk menghasilkan ide yang baru dengan cara guru menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat dipahami siswa, sehingga hasil belajar dapat diperoleh.
 - f. Evaluasi, mencakup kemampuan guru dalam menilai respon siswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran.

2. Ranah afektif (*Krathwohl & Bloom dkk*), terdiri atas beberapa jenjang kemampuan sebagai berikut:

- a. Penerimaan, mencakup respon siswa yang didapatkan pada saat menerima materi pembelajaran.
- b. Partisipasi, mencakup kebersamaan guru dan siswa dalam berinteraksi di kelas dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
- c. Penilaian, mencakup mengevaluasi nilai hasil belajar yang diperoleh siswa.
- d. Organisasi, yang mencakup kemampuan menghayati nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.

3. Ranah psikomotorik (*Simpson*), berkaitan dengan keterampilan *skill*, kemampuan bertindak mencakup kesiapan, gerakan serta tingkah laku siswa dalam proses menerima materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek kognitif yang dimana kemampuan yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

2.3.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Susanto, (2016:14) faktor yang mempengaruhi hasil belajar, secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi intern (dari dalam) diri subjek belajar dan faktor ekstrem (dari luar) diri subjek belajar. Guru juga harus memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung terhadap hasil belajar siswa.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Faktor internal (dari dalam)

- a. Faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang tidak keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- b. Faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajar. Berberapa faktor psikologis meliputi, IQ, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif dan nalar siswa.

2. Faktor eksternal (dari luar)

Faktor eksternal adalah keberadaan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dan berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Adapun faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar (Fathurrahman, 2010:115) keberhasilan belajar bukanlah yang berdiri sendiri melainkan banyak yang dipengaruhi faktor-faktor lain adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Merupakan alur kegiatan yang direncanakan dalam proses belajar mengajar yang menjadi pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai diinginkan dalam pencapaian hasil belajar siswa.

2. Guru

Dalam mengajar banyak dipengaruhi faktor kepribadian, latar belakang guru, pengalaman yang tak kalah pentingnya berkaitan dengan filosofis guru terhadap siswa.

3. Tingkah laku siswa

Dengan segala perbedaannya seperti motivasi minat, bakat, perhatian, harapan, latar belakang sosio-kultural, tradisi keluarga menyatuh dalam sistem belajar dikelas. Perbedaan-perbedaan inilah yang wajib dikelola guru untuk mencapai proses pembelajaran yang efisien dan optimal dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas.

4. Kegiatan pengajaran

Dalam kegiatan pengajaran terjadinya interaksi antara guru dan siswa dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang baik maka kepentingan belajar siswa terpenuhi. Siswa merupakan objek belajar yang memasuki suasana belajar yang diciptakan guru. Oleh karena itu guru dengan gaya mengajarnya berusaha mempengaruhi gaya dan cara belajar siswa.

5. Evaluasi

Memiliki cakupan bahan ajar dalam kurikulum yang biasanya menjadi rujukan pembuatan item-item soal evaluasi.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu ada faktor internal dan eksternal dan juga ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar seperti tujuan, guru, tingkah laku siswa, kegiatan pengajaran dan evaluasi untuk melihat hasil belajar yang dicapai siswa.

2.2.4 Pembelajaran Tematik Di SD

2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam kurikulum 2013 pengertian pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik serta dapat memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2014:3). Sedangkan menurut Trianto, (2010:78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Menurut Majid, (2017:89) dalam dunia pendidikan kurikulum 2013 di SD menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan guru yaitu sebagai berikut:

1. Bersifat terintegrasi (kurikulum k.13) pembelajaran dilakukan perlu dikemas dalam suatu format keterkaitan, maksudnya pembahasan suatu topik di kaitkan dengan kondisi yang dihadapi siswa atau ketika siswa menemukan masalah dan memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang akan dibahas.
2. Bentuk belajar harus dirancang agar dapat menarik perhatian siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan.
3. Efisiensi pembelajaran tematik (kurikulum k.13) memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, media, penggunaan sumber belajar yang autentik sehingga dapat mencapai kompetensi dasar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat ahli dalam dunia pendidikan pembelajaran tematik (kurikulum 2013) yaitu mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran dalam satu tema untuk mempermudah guru dan memusatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2.2.4.2 Manfaat Pembelajaran Tematik

Menurut Danyanto, (2014:33-34) dengan menerapkan pembelajaran tematik guru dan siswa mendapatkan banyak manfaat diantaranya sebagai berikut: Banyak materi-materi yang tertuang dari

berberapa mata pelajaran sehingga pembelajaran mempunyai ketertarikan dan lebih bermakna.

1. Siswa mudah memusatkan perhatian karena berberapa mata pelajaran di kemas dalam satu tema yang sama.
2. Pembelajaran tematik memusatkan perhatian siswa dalam menerima materi sehingga banyak ide-ide baru yang dapat disajikan.
3. Menghemat waktu karena berberapa mata pelajaran dikemas dala satu tema dan disajikan secara terpadu dalam lokasi pertemuan-pertemuan yang direncanakan.

Dapat disimpulkan manfaat pembelajaran tematik (kurikulum 2013) dalam proses pembelajara yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.2.4.3 Pembelajaran Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Sub Tema 2 Pembelajaran Ke 4

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan berberapa muata mata pelajaran kedalam satu tema pembelajaran pada tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 4 materi pakaian adat, rumah adat, tarian adat, hasil bumi serta agama yang ada pada 20 provinsi di indonesia yang memuat 3 mata pelajara PPKn, IPS dan Bahasa Indonesia.

Kompetensi Inti (KI) dalam materi yaitu sebagai berikut:

KI 1 : PPKn dengan KD

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terkait 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.
- 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 Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

KI 2 : IPS dengan KD

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik Ruang
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

KI 3 : Bahasa Indonesia dengan KD

3.7 Menggalih pengetahuan baru yang terdapat pada teks.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahas sendiri.

Berikut materi dalam muatan pembelajaran PPKn, IPS dan Bahasa Indonesia :

1. Ragam pakaian adat di Indonesia

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termaksud salah satu kekayaan budaya. Penduduk tiap-tiap provinsi biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Contohnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat provinsi setempat.

Di beberapa provinsi di Indonesia pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan, berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa. (Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017).

Berikut beberapa nama pakaian adat di provinsi yang ada di Indonesia:

Tabel 2.1 Beberapa Nama Pakaian Adat Di Provinsi Indonesia

No	Nama Pakaian Adat	Provinsi Asal
1.	Elee Balang	Aceh
2.	Ulos	Sumatra Utara
3.	Bundo Kanduang Limpapeh Rumah Nan Gadang	Sumatra Barat

4.	Pakaian Tradisional Melayu	Riau
5.	Teluk Balanga	Kepulauan Riau
6.	Aesan Gede	Sumatra Selatan
7.	Paksia	Bangka Belitung
8.	Baju Pangsi	Banten
9.	Kebaya	Jawa Barat
10.	Kebaya	Jawa Tengah
11.	Kebaya Ksatrian	DI Yogyakarta
12.	Pesa'an	Jawa Timur
13.	Perang	Kalimantan Barat
14.	Pengantian Bagajah Gamuling Baular Lulut	Kalimantan Selatan
15.	Baju Cele	Maluku
16.	Pakaian Mantero Lamo	Maluku Utara
17.	Kulavi (Donggola)	Sulawesi Utara
18.	Baju Nggembe	Sulawesi Tengah
19.	Baju Bado	Sulawesi Selatan
20.	Baju Pegon dan Baju Lambung	Nusa Tenggara Barat

(Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017)

2. Rumah adat di Indonesia

Masing-masing provinsi di Indonesia memiliki ciri khas keberagaman rumah adat yang berbeda-beda. Keberagaman tersebut disesuaikan dengan letak wilayah sehingga dibuatlah rumah adat yang berbeda-beda sesuai dengan ciri khas kebudayaan yang ada diberbagai provinsi di Indonesia.

Berikut beberapa nama rumah adat di provinsi yang ada di Indonesia:

Tabel 2.2 Beberapa Nama Rumah Adat Di Provinsi Indonesia

No	Nama Rumah Adat	Provinsi Asal
1.	Krong Bolon	Aceh
2.	Bolon	Sumatra Utara
3.	Gadang	Sumatra Barat
4.	Selaso Jatuh Kembar	Riau
5.	Belang Bumbang	Kepulauan Riau
6.	Limas	Sumatra Selatan

7.	Rakit Limas	Bangka Belitung
8.	Badui	Banten
9.	Kesepuhan	Jawa Barat
10.	Joglo	Jawa Tengah
11.	Bangsai Kencono	DI Yogyakarta
12.	Jonglo Situbondo	Jawa Timur
13.	Panjang	Kalimantan Barat
14.	Banungan Tinggi	Kalimantan Selatan
15.	Baoleo	Maluku
16.	Sasadu	Maluku Utara
17.	Pewaris	Sulawesi Utara
18.	Tamping	Sulawesi Tengah
19.	Tongkonan	Sulawesi Selatan
20.	Bale	Nusa Tenggara Barat

(Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017)

3. Tarian adat di Indonesia

Masing-masing provinsi di Indonesia memiliki ciri khas keberagaman tarian adat yang berbeda-beda. Keberagaman tersebut disesuaikan dengan letak wilayah sehingga dibuatlah tarian adat yang berbeda-beda sesuai dengan ciri khas kebudayaan yang ada diberbagai provinsi di Indonesia.

Berikut beberapa nama tarian adat di provinsi yang ada di Indonesia:

Tabel 2.3 Beberapa Nama Tarian Adat Di Provinsi Indonesia

No	Nama Tarian Adat	Provinsi Asal
1.	Saman	Aceh
2.	Piso Surit	Sumatra Utara
3.	Piring	Sumatra Barat
4.	Persembahan	Riau
5.	Dramatari Mak Yong	Kepulauan Riau
6.	Tunggal	Sumatra Selatan
7.	Sekapur Sirih	Bangka Belitung
8.	Rampak Bedung	Banten
9.	Jaipong	Jawa Barat
10.	Bonda	Jawa Tengah

11.	Serimpi Yokyakarta	DI Yokyakarta
12.	Gandrung	Jawa Timur
13.	Kinya Uut Danum	Kalimantan Barat
14.	Bangsa Kembang	Kalimantan Selatan
15.	Lalayo	Maluku
16.	Lenso	Maluku Utara
17.	Tempurung	Sulawesi Utara
18.	Lemense	Sulawesi Tengah
19.	Bugis Makasar	Sulawesi Selatan
20.	Gendang Beleq	Nusa Tenggara Barat

(Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017)

4. Hasil bumi di Indonesia

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam (SDA), sehingga dimasing-masing provinsi di Indonesia memiliki sumber daya alam (SDA) yang berbeda-beda disesuaikan dengan letak wilayah yang ada di berbagai provinsi di Indonesia.

Berikut beberapa nama hasil bumi di provinsi yang ada di Indonesia:

Tabel 2.4 Beberapa Nama Hasil Bumi Di Provinsi Indonesia

No	Nama Hasil Bumi	Provinsi Asal
1.	Pabrik semen andalas	Aceh
2.	Minyak bumi	Sumatra Utara
3.	Timah	Sumatra Barat
4.	Emas	Riau
5.	Pakaian jadi	Kepulauan Riau
6.	Karet	Sumatra Selatan
7.	Timah	Bangka Belitung
8.	Pipa	Banten
9.	The	Jawa Barat
10.	Udang	Jawa Tengah
11.	Batik	DI Yokyakarta
12.	Perkapalan	Jawa Timur
13.	Minyak kelapa	Kalimantan Barat
14.	Kerajinan rotan	Kalimantan Selatan
15.	Minyak kayu putih	Maluku
16.	Pala	Maluku Utara

17.	Kopi	Sulawesi Utara
18.	Kelapa	Sulawesi Tengah
19.	Ikan Tuna	Sulawesi Selatan
20.	Padi	Nusa Tenggara Barat

(Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017)

5. Agama yang ada di Indonesia

Negara Indonesia merupakan negara yang beragam memiliki keyakinan yang berbeda beda. Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya macam-macam keyakinan yang berbeda-beda tiap-tiap provinsi yaitu islam, Kristen, hindu, budha, katolik dan konghucu. (Buku Guru Kelas IV SD Tema 7 Edisi Revisi 2017).



BAB III

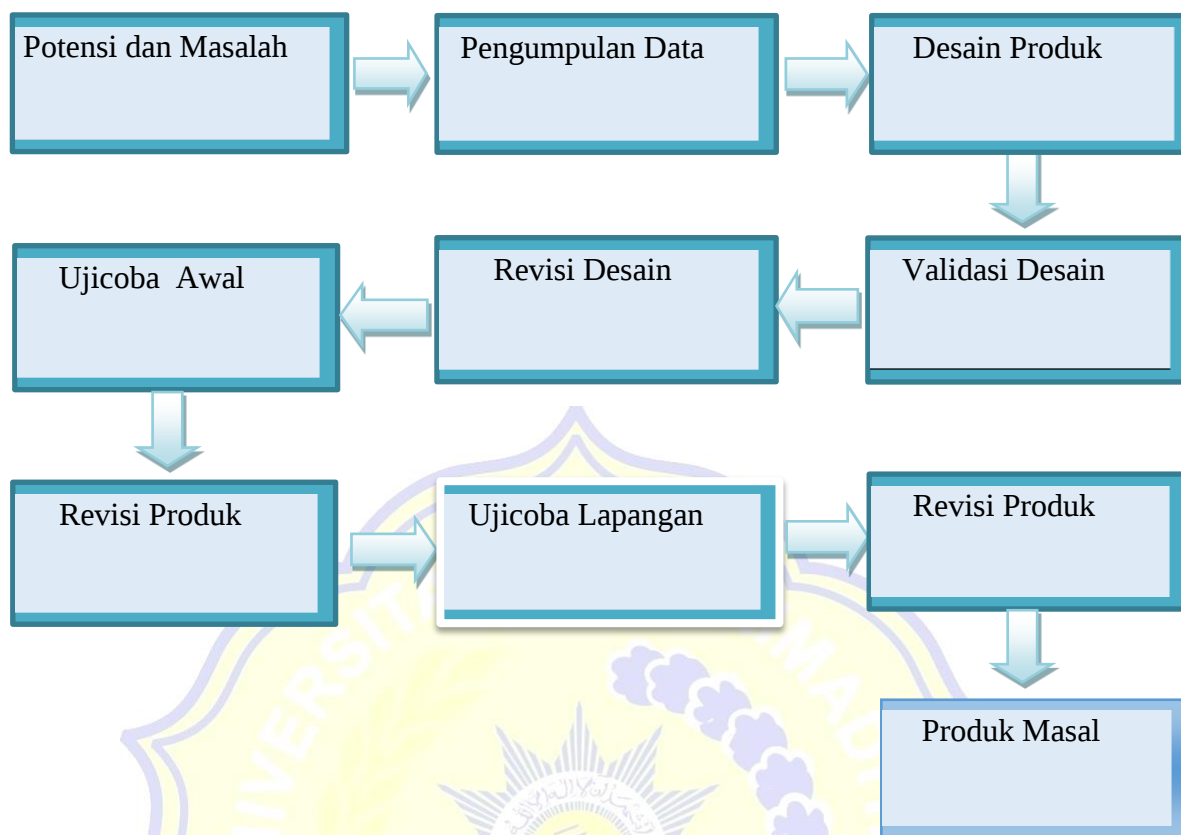
Metode Pengembangan

3.1 Model Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Bord and Gall* atau yang disebut juga model penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* Menurut Sugiyono, (2018:394) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat dimanfaatkan masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam pengembangan media jelajah nusantara pada tahap ini diadaptasi dari metode penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh *Bord and Gall* menurut Sugiyono, (2018:404) yaitu pengembangan *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari 10 tahap, namun dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada 9 tahap, dikarenakan hanya pada satu sekolah saja. Adapun langkah-langkah prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1 Tahap Prosedur Pengembangan Media Jelajah Nusantara (Sugiyono, 2018:404)

1. Potensi Dan Masalah

Tahap potensi dan masalah berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan didalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Ada beberapa jenjang yaitu sebagai berikut:

a. Analisis kurikulum

Pada tahap awal penelitian perlu menganalisis kurikulum yang berlaku saat ini. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingi dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media pembelajaran tersebut akan dikembangkan.

b. Analisis tugas

Bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas yaitu terdiri dari kompetensi Inti (KI) dan kompetensi (KD) terkait dengan materi yang akan dikembangkan melalui produk media jelajah nusantara.

c. Analisis konsep

Bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media jelajah nusantara yang dikembangkan yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

2. Tahap Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek dapat di tunjukan faktual dan uptodate, selanjutnya dilakukan tahap pengumpulan data. Tahap pengumpulan data ini bertujuan untuk merancang suatu produk media jelajah nusantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajara. Tahap pengumpulan data ini yaitu mengobservasi dengan cara mewawacarai guru kelas dan melihat data nilai siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram, setelah mengumpulkan data berbagai informasi, langkah berikutnya adalah mengembangkan produk media jelajah nusantara menjadi sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan.

3. Desain Produk

Desain produk pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang dikembangkan lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk dalam tahap penelitian ini meliputi pemilihan media yang tepat dan disesuaikan dengan materi pada tema 7 indahna keragaman di negeriku sub tema 2 pembelajaran ke 4.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang telah dibuat. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan media jelajaran nusantara. Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang di kembangkan. Dalam penelitian ini validasi desain produk akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi dan guru, melalui angket validasi media yang telah dikembangkan.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan desain produk divalidasi melalui angket validasi berupa komentar dan pendapat sebagai penyempurna produk oleh para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan produk tersebut selanjutnya diuji cobakan untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Revisi desain akan dilakukan oleh peneliti yang mau menghasilkan produk media jelajah nusantara.

6. Ujicoba Awal

Seperti yang telah dikemukakan dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media jelajah nusantara. Produk yang dihasilkan inilah yang kemudian diujicoba. Dalam model pengembangan desain produk dapat diujicoba setelah divalidasi dan direvisi. Ujicoba awal dilakukan pada kelompok kecil atau uji terbatas yang

bertujuan untuk mengetahui kepraktisan sehingga media jelajah nusantara dapat diterapkan di ujicoba lapangan. Peneliti mengambil sampel untuk ujicoba awal siswa kelas V SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 10 siswa. Dalam pengambilan sampel ujicoba awal ini diambil berdasarkan prestasi belajar siswa yaitu 3 siswa prestasi belajarnya tinggi, 3 siswa prestasi belajarnya sedang dan 4 siswa prestasi belajarnya rendah.

7. Revisi Produk

Hasil ujicoba awal dilakukan untuk merevisi produk media jelajah nusantara untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa dengan cara merevisi produk dibagian-bagian yang menjadi sasaran-sasaran.

8. Ujicoba Lapangan

Setelah pengajuan ujicoba awal produk berhasil, maka tahap selanjutnya produk yang berupa media jelajah nusantara diterapkan untuk lingkup yang lebih luas. Adapun jumlah siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 35, dikarenakan situasi dan kondisi Pandemi Covid-19 dalam Ujicoba lapangan pada penelitian ini dilakukan siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 18 siswa. Dalam ujicoba lapangan produk tersebut tetap dinilai kekurangannya atau hambatan-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran berlangsung guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam ujicoba lapangan terdapat kekurangan atau kelemahan, sehingga dapat direvisi lagi guna untuk mencapai penyempurnaan atau pembuatan produk baru lagi agar dapat digunakan.

3.3 Ujicoba Produk

3.3.1 Desain Ujicoba

Desain ujicoba ahli, produk yang akan divalidasi dan diujicobakan adalah media jelajah nusantara pada tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 2 pembelajara ke 4 siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram, Desain ujicoba ahli dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kevalidan.

Desain ujicoba produk pengembangan media jelajah nusantara dilakukan dalam penelitian ini melalui dua tahap yaitu ujicoba awal dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 10 siswa dan ujicoba lapangan pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 18 siswa. Desain ujicoba produk ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari media jelajah nusantara guna untuk perbaikan lebih lanjut.

3.3.2 Subjek Ujicoba

1. Subjek Ujicoba Ahli

a. Ahli media

Ahli media dalam pengembangan media jelajah nusantara ini adalah seorang ahli dosen media yakni dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram yaitu Ibu Nursina Sari, M.Pd.

b. Ahli materi

Ahli materi dalam pengembangan media jelajah nusantara ini adalah seorang ahli dosen materi yakni dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram yaitu Ibu Yuni Mariyati, M. Pd.

c. Guru

Ahli materi dan media dalam pengembangan media jelajah nusantara pada tema 7 indahhnya keragaman di negeriku sub tema 2 pembelajaran ke 4 adalah seorang ahli guru di SD Negeri 4 Bajur Mataram yang sudah berpengalaman dalam materi SD.

2. Subjek Ujicoba Produk

Subjek ujicoba produk, ujicoba awal pada penelitian ini dilakukan siswa kelas V SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 10 siswa dan ujicoba lapangan dilakukan pada penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 4 Bajur Mataram sebanyak 18 siswa.

3.4 Jenis Data

Data merupakan fakta, informasi atau keterangan yang dijadikan sebagai sumber atau bahan untuk menemukan kesimpulan dan membuat keputusan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan produk adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif diperoleh berupa tanggapan dan saran dari para ahli media dan respon siswa. Data kuantitatif ini diperoleh pada saat proses validasi produk yang digunakan sebagai acuan revisi produk yang di dikembangkan.
2. Data kualitatif berupa data diperoleh dari skor penilaian produk oleh validator, skor lembar penilaian respon siswa, dan tes hasil belajar siswa. Data kualitatif ini yang dijadikan sebagai penentu kualitas produk yang telah dikembangkan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, (2015:156) instrumen yang di gunakan dalam penelitian dan pengembangan untuk pengumpulan data ini ada beberapa tahap, yang masing-masing jenjang digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk pengumpulan data berupa angket lembar validasi produk oleh ahli, angket lembar penilaian respon siswa terhadap produk media jelajah nusantara dan tes berupa soal pilihan ganda terhadap produk media jelajah nusantara yang dikembangkan.

1. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan (Validator ahli)

Instrumen untuk mengukur kevalidan media berupa angket. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data, memperoleh nilai berupa kualitas produk media jelajah nusantara yang dikembangkan.

Berikut adalah tabel instrumen oleh para ahli terhadap media jelajah Nusantara:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Butir Angket
1.	Media	1, 2
2.	Ilustrasi	3
3.	Kualitas dan tampilan media	4, 5, 6, 7
Jumlah		7

(Sugiyono, 2015:412)

Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek		Indikator	Desain Media					Nilai				
				1	2	3	4	5					
1.	Media	1.	Jenis dan bahan yang digunakan media jelajah nusantara.										
		2.	Kerapian bentuk dan ukuran desain media jelajah nusantara menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.										
2.	Ilustrasi	3.	Media jelajah nusantara membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.										
	Kualitas Dan Tampilan Media	4.	Tingkat keawetan Media jelajah nusantara										
		5.	Tingkat kemenarikan media jelajah nusantara										
		6.	Kesederhanaan tampilan media jelajah nusantara										
		7.	Kejelasan tampilan media jelajah nusantara membuat siswa memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dengan baik										
Jumlah Skor													

(Sugiyono, 2015:412)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Intrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Butir Angket
1.	Materi	1, 2, 3
2.	Pembelajaran	4,5
Jumlah skor		5

(Sugiyono, 2015:412)

Tabel 3.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Keakuratan Materi	Nilai				
						4	5
1.	Materi	1.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				
		2.	Keluasan materi				

		3.	Kedalaman materi					
2.	Pembelajaran	4.	tembantu siswa memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran					
		5.	apat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran					
Jumlah skor								

(Sugiyono, 2015:412)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Intrumen Angket Validasi Guru

No	Aspek	Butir Angket
1.	Media	1, 2, 3, 4
2.	Materi	5
3.	Pembelajaran	6
Jumlah		6

(Sugiyono, 2015:412)

Tabel 3.6 Instrumen Angket Validasi Guru

No	Aspek	Indikator Respon Guru	Nilai				
			5	4	3	2	1
1.	Media	1. Desain media jelajah nusantara					
		2. Penggunaan media jelajah nusantara dalam pembelajaran					
		3. Media ini membantu saya dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran					
		4. Media jelajah nusantara ini tidak membosankan					
2.	Materi	5. Penyajian materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
3.	Pembelajaran	6. Dampak penggunaan Media jelajah nusantara dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan baik					
Jumlah skor							

(Sugiyono, 2015:412)

2. Instrument yang digunakan untuk mengukur kepraktisan (Ujicoba awal)

Instrument yang digunakan untuk mengukur kepraktisan produk adalah angket. Angket kepraktisan diperoleh dari respon siswa terhadap media jelajah nusantara yang dikembangkan.

Berikut adalah tabel instrumen respon siswa terhadap media jelajah nusantara:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek	Butir Angket
1.	Media	1, 2, 3, 4
2.	Materi	5, 6, 7, 8
3.	Pembelajaran	9
Jumlah skor		9

(Sugiyono, 2015:413)

Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek		Indikator Respon Siswa	Nilai				
				5	4	3	2	1
1.	Media	1.	Tampilan media jelajah nusantara bagus					
		2.	Bentuk media jelajah nusantara yang digunakan sangat menarik					
		3.	Media ini tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran					
		4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan					
2.	Materi	5.	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi					
		6.	Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya dalam proses pembelajaran dalam menerima materi pembelajaran					
		7.	Media ini membuat saya lebih bersemangat belajar dalam menerima materi pembelajaran					
		8.	Media ini sangat menarik sehingga banyak ide dan informasi baru yang didapatkan dalam proses pembelajaran dalam					

			menerima materi					
3.	Pembelajaran		Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi yang disampaikan dengan cara belajar saya					
Jumlah skor								

(Sugiyono, 2015:413)

3. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan (Ujicoba lapangan)

Menurut Sugiyono, (2015:193) Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk media jelajah nusantara adalah tes. Tes yang digunakan adalah tes yang berbentuk soal pilihan ganda. Tes dilakukan sebelum menerima materi menggunakan media jelajah nusantara dan sesudah menerima materi menggunakan media jelajah nusantara yang dikembangkan dan dilakukan pada akhir pembelajaran.

Lembar soal tes diartikan sebagai alat ukur untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan validasi soal, soal yang terdiri dari 28 soal pilihan ganda, berdasarkan validasi terdapat 20 soal pilihan ganda yang valid, butir soal pilihan ganda di ambil dari ranah kognitif yaitu: (C1) Mengingat, (C2) Memahami dan (C3) Mengaplikasikan.

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Soal Tes

Tema	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			Jumlah soal
				C1	C2	C3	
Tema 7 indahny keragaman di negeriku	Ips	3.2Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama yang ada di provinsi di Indonesia 4.2Menyajikan hasil identifikasi mengenai	3.2.1Menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama yang ada di provinsi di Indonesia 3.2.2Menyebutkan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai	1,3 ,5, 6	2,4 ,7		7

		keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang 4.2.1 Mengidentifikasi hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang 4.2.2 Mendiskusikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang				
	PKn	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	1.4.1 Memahami berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah tuhan yang maha esa 2.4.1 Menerapkan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4.1 Menceritakan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 4.4.1 Menyebutkan berbagai bentuk keragaman suku	10, 12, 15	13, 14	11	8

		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 sebagai anugerah tuhan yang maha esa	bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah tuhan yang maha esa.				
	Bahasa Indonesia	3.7 Mengali pengetahuan baru yang terdapat pada teks 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks notifikasi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri	3.7.1 Menceritakan kalimat pengetahuan baru yang terdapat pada teks 4.7.1 Menuliskan kalimat pengetahuan baru dari teks notifikasi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri	18	17, 19, 20	16	5

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek-Aspek Yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kegiatan Awal						
1.	Guru mengucapkan salam dan mengondisikan kelas.					
2.	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a.					
3.	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.					
4.	Guru mengajak siswa melakukan tepuk semangat dan meneriakan yel- yel untuk mencairkan suasana.					

5	Guru memberikan motivasi kepada siswa.					
Kegiatan Inti						
Mengamati						
6.	Muru menjelaskan keragaman budaya di Indonesia					
7.	Guru memperlihatkan media jelajah nusantara					
	Guru menjelaskan cara bermain media jelajah nusantara.					
Mencoba						
8.	Guru meminta siswa maju didepan kelas perindividu secara bergilir untuk bermain berkeliling dan jelajah provinsi di Indonesia untuk mengetahui gambar pakaian adat, rumah adat, tarian adat, hasil bumi dan agama menggunakan media jelajah nusantara					
Berdiskusi						
10.	Setelah semua siswa maju didepan kelas bermain berkeliling dan jelajah provinsi di indonesia menggunakan media jelajah nusantara dan sudah mengetahui gambar pakain adat, rumah adat, tarian adat, hasil bumi dan agama, kemudian guru membagi siswa menjadi 3-4 orang dalam satu kelompok					
11.	Guru membagikan LKS tentang teks keragaman budaya di indonesia kepada masing-masing kelompok					
12.	Guru meminta masing-masing kelompok berdiskusi mengamati teks tentang keragaman budaya di indonesia pada LKS yang diberikan					
13.	Guru meminta masing-masing kelompok menuliskan jawaban terkait dengan teks pada LKS yang diberikan					
14.	Setelah semua kelompok menuliskan jawaban pertanyaan tentang teks keragaman budaya di indonesia pada LKS yang diberikan, kemudian guru meminta masing-masing kelompok secara bergilir mempresentasikan hasil diskusi jawabannya.					
Penutup						
15.	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan proses pembelajaran					
16.	Guru memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar					

17.	Kegiatan belajar diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.					
18.	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam					
Jumlah						

3.6 Metode Analisis Data

Menurut Sugiyono, (2015:265) metode analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh berupa masukan dari angket validasi ahli dan angket respon siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian validator, skor penilaian respon siswa dan tes hasil belajar siswa. Hal ini diperoleh untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media jelajah nusantara.

1. Analisis kevalidan (Validator ahli)

angket validasi media pembelajaran oleh para ahli menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

Untuk menghitung nilai perindividu

$$X_I = \frac{X}{Y} \times 100 \%$$

Keterangan:

X_I = Presentasi Kevalidan

X = Jumlah skor yang didapat

Y = Jumlah skor maksimal

Untuk menghitung nilai rata-rata

$$V = \frac{S}{n}$$

Keterangan:

V = Skor rata-rata validator

S = Jumlah skor keseluruhan validator

n = Jumlah validator

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Validasi Ahli

No	Presentase	Kriteria
1.	85 – 100%	Sangat Valid
2.	69 – 84%	Valid
3.	53 – 65%	Cukup Valid
4.	37 – 52%	Kurang Valid
5.	20 – 36%	Tidak Valid

(Ridwan, 2015:15)

2. Analisis kepraktisan (Ujicoba awal)

Analisis presentase angket respon siswa terhadap media jelajah nusantara menggunakan perhitungan dengan rumus:

Untuk menghitung nilai perindividu

$$X_I = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

X_I = Presentasi kepraktisan

X = Jumlah skor yang didapat

Y = Jumlah skor maksimal

Untuk menghitung nilai rata-rata

$$P = \frac{S}{n}$$

Keterangan:

P = Presentase kepraktisan

S = Jumlah skor keseluruhan siswa

n = Jumlah siswa

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

No	Presentase	Kriteria
1.	86 – 100%	Sangat Praktis
2.	69 – 84%	Praktis
3.	53 – 65%	Cukup Praktis
4.	37 – 52%	Kurang Praktis
5.	20 – 36%	Tidak Praktis

(Eka Wulandari, 2018:55)

3. Analisis keefektifan (Ujicoba lapangan)

Analisis untuk menguji keefektifan media jelajah nusantara diuji menggunakan tes. Untuk mengetahui apakah terdapat soal yang valid sehingga memperoleh hasil belajar aspek kognitif dengan baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada satu sampel yang sama pada periode pengamatan yang berbeda-beda, dalam hal ini penelitian memberikan *pres-test* dan *post-test* berupa lembar soal pilihan ganda.

Sebelum mengetahui apakah terdapat hasil belajar maka dilakukan pengujian untuk mengumpulkan data dengan baik menggunakan:

a. Uji validitas Soal Tes

Uji validitas merupakan suatu ciri yang menandai tes hasil belajar. Untuk mengukur keberhasilan siswa dalam suatu tes hasil belajar kognitif, valid atau tidaknya maka dilakukan pengujian yaitu menggunakan *pres-test* dan *post-test* yang berupa soal pilihan ganda sebagai berikut (Arikunto, 2014:211-213).

Rumus:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X

N = Jumlah siswa

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan

$(\sum Y^2)$ = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

Jika butir-butir soal itu valid, maka dapat dilihat penafsiran indeks korelasinya (r) 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui hasilnya dan disesuaikan dengan nilai r tabel *product moment* dengan taraf signifikansi 5% keputusannya dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} adalah sebagai berikut:

Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut valid.

Jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut tidak valid.

Tabel 3.13 Indeks Presentase Validitas Soal Tes

Presentase	Kriteria
$0,8 < r \leq 1,0$	Validitas Sangat baik
$0,6 < r \leq 0,8$	Validitas Baik
$0,4 < r \leq 0,6$	Validitas Cukup
$0,2 < r \leq 0,4$	Validitas Kurang
$0,0 < r \leq 0,2$	Validitas Sangat kurang

(Arikunto, 2013:89)

b. Uji reabilitas Soal Tes

Uji reabilitas merupakan tingkat ketepatan, ketelitian dan keakuratan sebuah tes hasil belajar yang diukur untuk mengumpulkan data yang baik. menurut Arikunto, (2014:221-223) Menyatakan bahwa reabilitas menunjukan suatu pengertian bahwa suatu data tes hasil belajar yang diperoleh cukup dapat dipercaya untuk digunakan untuk mengumpulkan data karena analisis data tersebut sudah baik.

Pengujian reabilitas tes hasil belajar dengan menggunakan teknik *alpha Cronbach's* yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 16.00 sebagai berikut (Arikunto, 2014: 223).

Rumus:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefesien reabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{11}{22}}$ = Korelasi antar skor yang diperoleh dari tiap-tiap belahan tes adapun taraf signifikan yang digunakan terdapat 5%

Untuk mengetahui tinggi rendahnya analisis data sebuah tes yang diperoleh dengan menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.14 Indek Realibitas Soal Tes

Intervak Koefisien	Kriteria
$80 < r \leq 1,00$	Reabilitas sangat baik
$60 < r \leq 0,80$	Reabilitas baik
$40 < r \leq 0,60$	Reabilitas cukup
$20 < r \leq 0,40$	Reabilitas kurang
$0,00 < r \leq 0,20$	Reabilitas sangat kurang

(Arikunto, 2013:89)

c. Uji tingkat kesukaran Soal Tes

Menurut Arikunto, (2013:208-209) tingkat kesukaran soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi menggunakan media. Soal tersebut yang berbentuk tidak terlalu mudah dikerjakan atau sulitnya suatu soal disebut indek tingkat kesukuran. Untuk mengukur tingkat kesukuran menggunakan soal *pres-test* dan *porst-test* sebagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

p = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah siswa yang ikut tes

Tabel 3.15 Indeks Presentase Tingkat Kesukaran Soal Tes

Tingkat Kesukaran	Kriteria
$0,7 < r \leq 1,0$	Tingkat Kesukaran Mudah
$0,3 < r \leq 0,7$	Tingkat Kesukaran Sedang
$0,0 < r \leq 0,3$	Tingkat Kesukaran Kurang

(Arikunto, 2013:225)

d. Uji daya pembeda Soal Tes

Menurut Arikunto, (2013:213-214) uji daya pembeda merupakan soal yaitu kemampuan soal untuk mengukur kemampuan siswa, mana siswa yang mampu menjawab dengan tepat dan siswayang kurang mampu menjawab dengan tepat. Angka yang menunjukkan daya pembeda disebut indek diskriminasi (D), untuk mengetahui indeks kemampuan siswa dalam menjawabsoal menggunakan indeks diskriminasi (D) dengan menggunakan rumus sebagai berikut

Rumus:

$$D \frac{Bb}{Jb} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

Ba = Banyak peserta kelompok yang menjawab soal dengan benar

Bb = Banyak kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Ja = Banyak peserta kelompok atas

Jb = Banyak peserta kelompok bawah

Pa = Proposi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

Pb = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

Tabel 3.16 Indeks Presentase Daya Pembeda Soal Tes

Indek Presentase	Kriteria
$0,7 < r \leq 1,0$	Daya Pembeda Sangat baik
$0,4 < r \leq 0,7$	Daya Pembeda Baik
$0,2 < r \leq 0,4$	Daya Pembeda Cukup
$0,0 < r \leq 0,2$	Daya Pembeda Sangat kurang

(Arikunto, 2013:232)

e. Uji N-Gain

Setelah mengetahui perbedaan rata-rata data hasil tes, kemudian dilanjutkan dengan uji *n-gain*. Berdasarkan *gain score* yaitu menggunakan selisi nilai *pres-test* dan *post-test* dihitung menggunakan *n-gain score* menggunakan rumus sebagai berikut menurut (Hake,1998:3)

$$N-Gain = \frac{\text{skor post-test} - \text{skor pres-test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pres-test}}$$

Adapun kriteria menentukan hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.17 Indeks Presentase Tingkat N-Gain

Nilai N-Gain	Keterangan
$\geq 0,7$	N-Gain Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	N-Gain Sedang
$< 0,3$	N-Gain Rendah

(Melzer dalam Syahfitri, 2008:33)

f. Uji Keterlaksanaan Pembelajaran

Analisis presentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan perhitungan dengan rumus:

$$K = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Skor keterlaksanaan pembelajaran

x = Jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = Skor maksimal keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 3.18 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1.	86 – 100%	Sangat keterlaksana
2.	69 – 84%	Keterlaksanaan
3.	53 – 65%	Cukup Keterlaksanaan
4.	37 – 52%	Kurang Keterlaksanaan
5.	20 – 36%	Tidak Keterlaksana

(Nurjanah, 2010)