PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUBITA (RUBIK TARI DAN ALAT MUSIK NUSANTARA) PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA UNTUK KELAS IV SDN PULOGEDANG 2 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH:

DESI HERAWATI

NPM: 19.1.01.10.0070

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

DESI HERAWATI

NPM: 19.1.01 10.0070

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUBITA (RUBIK TARI DAN ALAT MUSIK NUSANTARA) PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA UNTUK KELAS IV SDN PULOGEDANG 2 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 03 Juli 2023

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd	Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN. 0721048003	NIDN. 0719048206

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

DESI HERAWATI

NPM: 19.1.01.10.0070

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUBITA (RUBIK TARI DAN ALAT MUSIK NUSANTARA) PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA UNTUK KELAS IV SDN PULOGEDANG 2 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd .....
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd .....
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd .....

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Desi Herawati
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Jombang/ 29 Desember 1993
NPM	: 19.1.10.10.0070
Fak/Jur..Prodi.	: FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juli 2023

Yang menyatakan

DESI HERAWATI

NPM. 19.1.01.10.0070

MOTTO

“Yakin Usaha Sampai (YAKUSA)”

“Saat semua usaha sudah dilakukan, hasilnya tinggal menyerahkan kepada Allah SWT”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya ini kepada orang-orang yang saya sayangi:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Lamin dan ibu Sutami tercinta yang selalu memberikan support serta segenap ketulusan doa, cinta, kasih saying dan semua pengorbanannya yang tulus dari dulu hingga sekarang, serta telah bekerja keras agar aku dapat menuntut ilmu setinggi mungkin.
2. Suamiku, Achmad Savvy yang sudah mendukungku, menyemangati, membantu dan memberikan doa tulusnya agar aku dapat menggapai semua mimpiku
3. Anak-anakku, Muhammad Savvy Ramadhan dan Mikayla Yasmeena Savvy yang menjadi semangatku dan motivasiku agar aku segera lulus kuliah.
4. Sahabat tercintaku (Mila Miftahul Ilmi, Juni Istiningsih, Leni Novitasari, Cyiendy Oktaviana Lely Dwi Nuraini, Farihatus Solichah dan Aghnia Ilmi Chair) yang selalu mendukungku setiap keadaan, memberikan nasehat dan semangat.
5. Teman-teman PGSD dan seperjuangan yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Desi Herawati: Pengembangan Media Pembelajaran RUBITA (Rubik Tari dan Alat Musik Nusantara) Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Kekayaan Budaya Indonesia*.

Penelitian ini di latar belakangi dari hasil observasi dengan siswa kelas IV SDN Pulogedang 2 dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Pulogedang 2 ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan ketika kegiatan pembelajaran di kelas, serta guru tidak menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan pembelajaran dilakukan. Sehingga ada beberapa siswa yang ramai sendiri dan kurang memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. permasalahan penelitian ini yaitu (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran RUBITA pada materi Kekayaan Budaya Indonesai untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran RUBITA pada materi Kekayaan Budaya Indonesai untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran RUBITA pada materi Kekayaan Budaya Indonesai untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023?

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran RUBITA yang digunakan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran RUBITA yang digunakan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran RUBITA yang digunakan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan penelitian research and developmend (R&D) dengan bagan pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 10 tahapan model Borg & Gall yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk tahap akhir, (10) produksi masal. Instrumen yang digunakan berupa angket, tes, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah (1) Hasil validasi menunjukkan kevalidan yang terbukti dari persentase ahli media 84%, dan ahli materi persentase 74%. Dengan rata-rata persentase validasi ahli media 79%. Dari hasil presentase menunjukkan bahwa media pembelajaran valid. (2) hasil angket respon siswa uji lapangan menunjukkan persentase 92,5%. Dari hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis. (3) hasil keefektivan media pembelajaran yang memperoleh persentase 92,50% nilai post-test siswa ≥ 70 (KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran RUBITA ini valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUBITA (RUBIK TARI DAN ALAT MUSIK NUSANTARA) PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA UNTUK KELAS IV SDN PULOGEDANG 2 TAHUN PELAJARAN 2022/2023".**

Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya yaitu kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri,
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri,
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri,
4. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1,
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2,
6. Orang tua dan suami yang sudah memberikan dukungan moral dan materi, serta
7. Pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memotivasi sampai terselesainya skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

Kediri, 03 Juli 2023

DESI HERAWATI

NPM. 19.1.01.10.0070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSEETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN PERNYATAAN iv

MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR xvii

DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Batasan Penelitian 6

D. Rumusan Masalah 6

E. Tujuan Pengembangan 7

F. Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORI 10

A. Media Pembelajaran 10

1. Pengertian Media Pembalajaran 10

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran 11

3. Pengertian Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi 12

4. Jenis Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi 13

B. Media Pembelajaran RUBITA 15

1. Pengertian Media Pembelajaran RUBITA 15

2. Karakteristik Media Pembelajaran RUBITA 16

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran RUBITA 17

4. Penerapan Media Pembelajaran RUBITA Pada Materi Kekayaan Budaya Inddonesia 18

C. Materi Kekayaan Budaya Indonesia 19

1. Keragaman Tari di Indonesia 19

2. Keragaman Alat Musik di Indonesia 25

D. Kajian Terdahulu 31

E. Kerangka Berpikir 34

BAB III METODE PENGEMBANGAN 35

A. Model Pengembangan 35

B. Prosedur Pengembangan 37

1. Potensi dan Masalah 37
2. Pengumpulan Data 38
3. Desain Produk 38
4. Validasi Desain 40
5. Revisi Desain 40
6. Uji Coba Produk 41
7. Revisi Produk 41
8. Uji Coba Pemakaian 42
9. Revisi Produk Tahap Akhir 42
10. Produksi Masal 42
C. Lokasi dan Subjek Penelitian 43
D. Uji Coba Produk 44
1. Desain Uji Coba 44
2. Subjek Uji Coba 46
a. Uji Coba Kelompok Kecil 46
b. Uji Coba Kelompok Besar 47
E. Validasi Produk 47
1. Ahli Media Pembelajaran 47
2. Ahli Materi Pembelajaran 48
F. Intrumen Pengumpulan Data 49
1. Pengembangan Instrumen 49
a. Angket/Kuisioner 49
b. Tes 50

c. Wawancara 53
d. Dokumentasi 53
2. Validasi Instrumen 54
a. Ahli Media 54
b. Ahli Materi 55
G. Teknik Analisis Data 57
1. Tahapan-tahapan Analisis Data 57
a. Analisis Deskriptif/Kualitatif 57
b. Analisis Kuantitatif 57
2. Analisis Data Angket Validasi Ahli (kevalidan) 58
3. Analisis Data angket Respon Siswa (kepraktisan) 59
4. Tes Hasil Belajar Siswa (Keefektifan) 61
H. Norma Pengujian 63

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN 64

A. Hasil Studi Pendahuluan 64
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan 64
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan 67
3. Desain Awal Media Pembelajaran 67
B. Hasil Uji Validitas 71
1. Validasi Produk Media Pembelajaran RUBITA
oleh Ahli Media 71
2. Validasi Materi Media Pembelajaran RUBITA
oleh Ahli Materi 74

C. Hasil Uji Coba 77
1. Hasil Uji Coba Produk (Kelompok Kecil) 77
2. Hasil Uji Coba Pemakaian (Kelompok Besar) 79
D. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran RUBITA 83
E. Produksi Masal 86
F. Pembahasan dan Hasil Penelitian 87
1. Spesifikasi Media Pembelajaran 87
2. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Media 88
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran RUBITA 89
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Pembelajaran RUBITA 90

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN 92

A. Simpulan 92
B. Implikasi 93
C. Saran 94

DAFTAR PUSTAKA 96

LAMPIRAN 101

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 : Penelitian Terdahulu 33

3.1 : Desain Media Pembelajaran RUBITA 39

3.2 : Kisi-kisi Soal 50

3.3 : Kisi-kisi Validasi Media Pembelajaran RUBITA 55

3.4 : Kisi-kisi Validasi Materi Pembelajaran pada Media Pembelajaran RUBITA 56

3.5 : Kriteria Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran 58

3.6 : Angket Respon Siswa 59

3.7 : Kriteria Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran 61

3.8 : Kriteria Ketuntasan Tes 62

3.9 : Kriteria Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran 63

4.1 : Analisis Materi Pembelajaran dalam Media Pembelajaran RUBITA 68

4.2 : Desain Awal Media Pembelajaran RUBITA 70

4.3 : Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran 72

4.4 : Hasil Validasi Ahli Materi IPAS 75

4.5 : Hasil Uji Coba Produk Sebelum Menggunakan

Media Pembelajaran RUBITA (*Pre-Test*) 78

4.6 : Hasil Uji Coba Produk Sesudah Menggunakan

Media Pembelajaran RUBITA (*Post-Test*) 79

4.7 : Hasil Uji Coba Pemakaian Sebelum Menggunakan

Media Pembelajaran RUBITA (*Pre-Test*) 81

4.8 : Hasil Uji Coba Produk Sesudah Menggunakan

Media Pembelajaran RUBITA (*Post-Test*) 82

4.9 : Hasil Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba

Produk (Kelompok Kecil) 84

4.10 : Hasil Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba

Pemakaian (Kelompok Besar) 85

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 : Tari Tor-tor 20

2.2 : Tari Reog Ponorogo 21

2.3 : Tari Jaipong 21

2.4 : Tari Sajojo 22

2.5 : Tari Saman 22

2.6 : Tari Kecak 23

2.7 : Tari Lenggo 23

2.8 : Tari Gong 24

2.9 : Tari Selampit Delapan 24

2.10 : Tari Piring 25

2.11 : Alat Musik Sasando 26

2.12 : Alat Musik Kolintang 26

2.13 : Alat Musik Kendhang 27

2.14 : Alat Musik Tifa atau Perkusi Papua 28

2.15 : Alat Musik Ceng-ceng 28

2.16 : Alat Musik Kecapi Mandar 29

2.17 : Alat Musik Rapai 29

2.18 : Alat Musik Japen 30

2.19 : Alat Musik Bonang 30

2.20 : Alat Musik Angklung 31

2.21 : Kerangka Berpikir 34

3.1 : Bagan Pengembangan Model Borg & Gall 37

3.2 : Skema Desain Uji Coba Media Pembelajaran

RUBITA 45

4.1 : Media Pembelajaran RUBITA Sebelum di Revisi 73

4.2 : Media Pembelajaran RUBITA Sesudah di Revisi 73

4.3 : Alat Musik Ceng-ceng dan Kecapi Sebelum

Revisi Ahli Materi 76

4.4 : Alat Musik Ceng-ceng dan Kecapi Sesudah

Revisi Ahli Materi 76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia tidak dapat dilepaskan dari pendidikan karena pendidikan adalah hal penting yang menjadi suatu kebutuhan bagi manusia. Menurut Basri dalam Rasyid dan Mujtahidin (2012: 3) mengenai pengertian pendidikan sebagai berikut:

> Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik.

Dari penjabaran di atas menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia karena melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan minat, bakat ataupun potensi yang ada dalam dirinya sehingga menjadi pribadi dengan kualitas diri yang lebih baik.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan awal yang harus di tempuh oleh manusia agar bisa memperoleh ilmu dan pengetahuan. Sekolah Dasar merupakan acuan awal untuk memberikan manusia pengetahuan yang kuat yang nantinya akan digunakan untuk bekal masa depan agar menjadi manusia yang mandiri serta bertanggung jawab, untuk itu perlu pembelajaran bagi siswa. Menurut Syaifuddin dalam Herliani dkk (2021: 5) pembelajaran merupakan usaha mengorganisasikan lingkungan belajar sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar

tertentu yang akan mendukung pembelajaran nantinya. menurut Suparman (2012: 10) pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang direncanakan terlebih dahulu oleh penyelenggara pendidikan atau oleh pengajar dan terarah pada hasil belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa dalam pembelajaran harus disusun sebaik mungkin agar nanti dalam proses pembelajaran siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan terlaksananya tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Dalam pembelajaran di sekolah, guru dan siswa adalah komponen dasar atau bagian utama dalam pembelajaran karena dalam proses pembelajaran sebagian besar melibatkan interaksi antara guru dengan siswa.

Menurut Suparman (2012: 41) guru yang disebut juga pendidik harus dapat menciptakan pembelajaran secara kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berdasarkan hal tersebut maka seorang guru harus dapat memunculkan suatu proses pembelajaran yang kreatif, sehingga dapat menarik minat belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat menghindari adanya kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran utamanya di sekolah dasar sangatlah penting karena anak sekolah dasar umumnya belajar lebih mudah dengan hal-hal yang bersifat konkret.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga terjadi di salah satu sekolah dasar Kabupaten Jombang yakni SDN Pulogedang 2. Hal demikian dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru Kelas IV SDN Pulogedang 2. Diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran IPAS yaitu hanya magnet saja yang digunakan pada saat pembelajaran gaya magnet. Guru pada umumnya menggunakan buku paket siswa dan *slide power point* sebagai media pembelajaran. Peran guru lebih mendominasi proses pembelajaran, dimana sumber belajar IPAS yang digunakan pada umumnya bersumber dari penjelasan guru, *slide power point* dan buku paket siswa. Selain hasil wawancara dengan guru kelas IV, hasil wawancara pada siswa menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik materi pada kekayaan budaya Indonesia karena materinya cukup banyak. Materi kekayaan budaya Indonesia tersebut memiliki tujuan agar siswa dapat menghargai dan menghormati keragaman budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu perlu kita ketahui karena di Indonesia sangat kaya akan keragaman budaya, seperti banyaknya ras, Bahasa daerah, alat musik tradisional, tarian daerah dan yang lainnya. Apabila keadaan tersebut tidak dimengerti oleh bangsa Indonesia maka Indonesia akan terpecah belah karena kurangnya rasa menghormati dan menghargai sesama bangsa Indonesia. Pada pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia ini guru hanya menggunakan metode ceramah, yang menekankan pada penjelasan verbal, sehingga merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Pembelajaran yang

kurang bervariasi sehingga keadaan kurang aktif, inisiatif dan partisipasi siswa menjadi pasif dan hanya menunggu perintah dari guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat berupa media RUBITA, media ini termasuk media visual. Menurut Arsyad (2005: 91) "Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media visual dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Media RUBITA adalah sebuah media permainan edukatif dalam bentuk persegi dengan sisi berukuran 40 cm. Media RUBITA terbuat dari bahan karton kraft *(Brown* Kraft) dengan ketebalan 300 gsm. Dalam penggunaan media RUBITA hampir sama dengan cara mnggunakan permainan rubik yaitu dengan cara dibolak-balikkan sesuai dengan susunan gambar dan penjelasannya. Beberapa tantangan pertanyaan nanti siswa berkesempatan untuk membolak-balikkan media RUBITA serta membacakan keterangan yang ada pada sisi setiap persegi. Dalam media RUBITA ini membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam mempelajari materi kekayaan budaya Indonesia, karena banyaknya kekayaan budaya di Indonesia yang tidak mungkin disampaikan guru hanya dengan ceramah saja.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dipilih judul penelitian sebagai berikut "Pengembangan Media Pembelajaran RUBITA (Rubik Tari dan Alat Musik Nusantara) pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022-2023."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dari hasil pengamatan peneliti di SDN Pulogedang 2, guru menggunakan buku paket dan *slide power point* ketika pembelajaran. Dari ulasan tersebut dapat diidentifikasi "Bagaimana dampak dari penggunaan buku paket dan *slide power point* terhadap pemahaman materi siswa"?

Siswa hanya memiliki buku paket dari sekolah serta *slide power point* yang diberikan guru untuk belajar. Siswa tidak memiliki sumber belajar lainnya untuk menunjang prestasi belajar, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang kebutuhan belajar siswa selain dari buku paket. Dari ulasan tersebut dapat diidentifikasi "Bagaimana pengembangan media yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran?"

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar serta untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya karena media pembelajaran difungsikan sebagai alat yang tepat dan efektif yang dapat digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi dikelas. Media visual yang dapat digunakan pada materi kekayaan budaya Indonesia yaitu media RUBITA yang dimana setiap sisisnya menampilkan gambar tari dan alat

musik nusantara beserta penjelasannya. Dari ulasan tersebut dapat diidentiikasi "Bagaimana kesesuaian media RUBITA pada materi kekayaan budaya Indonesia?"

Pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat keadaan kurang aktif, inisiatif dan partisipasi siswa menjadi pasif dan hanya menunggu perintah dari guru. Pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV belum adanya media yang tepat untuk digunakan sehingga ketika pembelajaran guru hanya terfokus pada buku. Guru belum menggunakan alat bantu atau media pembelajaran untuk materi kekayaan budaya Indonesia. Dari ulasan tersebut dapat diidentifikasi "Bagaimana penggunaan media RUBITA pada materi kekayaan budaya Indonesia?"

C. Batasan Penelitian

Pada batasan masalah ini yang akan dibahas yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media RUBITA pada materi kekayaan budaya Indonesia pada kelas IV SDN Pulogedang 2 Kabupaten Jombang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran RUBITA pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran RUBITA pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran RUBITA pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran RUBITA yang digunakan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran RUBITA yang digunakan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran RUBITA yang digunakan pada Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Penulisan pada Bab I ini terdapat enam sub-bab yaitu latar belakang yang berisi konteks pengembangan media RUBITA dalam masalah yang akan dipecahkan. Selanjutnya identifikasi masalah yang membahas masalah yang terdapat pada penelitian ini. Selanjutnya setelah identifikasi masalah yaitu pembatasan masalah selanjutnya rumusan masalah yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang hendak dipecahkan. Selanjutnya tujuan pengembangan yang berisi jawaban dari pertanyaan pada rumusan masalah, serta sistematika penulisan yang memaparkan inti pembahasan dari bab I sampai dengan bab III.

Pada Bab II dipaparkan tentang teori yang digunakan sebagai landasan penelitian dalam memecahkan masalah serta mengembangkan produk yang diinginkan.

Pada Bab III dipaparkan tentang model pengembangan yang digunakan serta prosedur pengembangan. Kemudian membahas tentang lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk yang memaparkan mengenai desain uji coba dan subjek uji coba. Selanjutnya dipaparkan validasi produk. Selanjutnya dipaparkan instrumen pengumpulan data berupa pengembangan instrumen dan validasi instrumen. Selanjutnya dipaparkan teknik analisis data yang berupa tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian.

Pada Bab IV dipaparkan tentang deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang meliputi hasil studi pendahuluan terdiri dari deskripsi, hasil studi lapangan yaitu identifikasi masalah dan pengumpulan data. Selanjutnya interpretasi hasil studi pendahuluan lalu desain media pembelajaran RUBITA yang terdiri dari analisis materi dan pembuatan sketsa bentuk media pembelajaran RUBITA. Selanjutnya hasil uji validitas terdiri dari validasi media pembelajaran RUBITA oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya hasil uji coba yang terdiri dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Selanjutnya hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran RUBITA. Selanjutnya produksi masal. Selanjutnya pembahasan dan hasil penelitian yang terdiri dari spesifikasi media pembelajaran, kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran RUBITA. Selanjutnya pembahasan prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan media pembelajaran RUBITA. Yang terakhir pembahasan faktor pendukung dan penghambat implementasi media pembelajaran RUBITA.

Pada Bab V dipaparkan tentang simpulan yang berisi mengenai simpulan secara singkat hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selanjutnya implikasi meliputi teoritis dan praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Selanjutnya saran-saran yang berisi saran sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Ajinatha. 2015. Asal Usul dan Sejarah Tari Selampit Delapan. (online). Tersedia:https://seringjalan.com/asal-usul-sejarah-tari-selampit-delapan/, diunduh tanggal 27 November 2021.

Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ananda. 2021. Mengenal Sejarah Tari Pring, Perkembangan, Ciri Khas dan Gerakannya. (Online). Tersedia: https://gramedia.com/literasi/sejarah-tari-piring/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Ananda. 2021. Tari Tor Tor: Sejarah, Gerakan, Jenis, Keunikan, Hingga Musik Pengiring. (Online). Tersedia: https://www.gramedia.com/literasi/tari-tor-tor/, diunduh tanggal 27 November 2021

Ananda. 2022. Alat Musik Sasando: Sejarah, Jenis, dan Cara Memainkannya. (Online). Tersedia: https://www.gramedia.com/best-seller/alat-musik-sasando/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.

Azizah, Laeli Nur. 2021. Tari Jaipong: Budaya, Sejarah dan Asal Tari Jaipong. (Online). Tersedia: https://www.gramedia.com/literasi/tari-jaipong/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Basmatulhana, Hanindita. 2022. Alat Musik Tifa Berasal dari Mana? Simak Jawabannya di Sini. (Online). Tersedia: https://www.detik.com/edu/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Chair, Aghnia Ilmi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran *Orrechio* sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas IV Materi Indera Pendengar. *Skrpsi: Universitas Trunojoyo Madura*.

Daniswari, Dini. 2022. Tari Sajojo dari Papua: Asal-usul, Gerakan, Makna, Kostum Penari dan Foto. (Online). Tersedia: https://makassar.kompas.com/read/2022/02/06/131912378/ , diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Dwitama, Annisa Trista. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Rubik Pintar Pada Materi Bangun Ruang Kubus. *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Jakarta*.

Edwin. 2021. Tari Saman: Pengertian, Sejarah, Makna Gerakan. (Online). Tersedia: https://www.gramedia.com/literasi/tari-saman/, diunduh tanggal 27 November 2021.

Emzir. 2015. Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fitri, Amalia, dkk.2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Hardi, M. 2021. Mengenal Alat Musik Bonang: Jenis, Fungsi dan Cara Menggunakannya. (Online). Tersedia: https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-bonang/, diunduh tanggal 27 november 2021.

Herliani, dkk. 2021. Teori Belajar dan Pembelajaran. Klaten: Lakeisha.

Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang.

Mahfud, Teuku. 2014. Mengenal Alat Musik Rapai. (Online). Tersedia: https://musik.or.id/megenal-alat-musik-rapai/, diunduh tanggal 27 November 2021.

Meizke. 2021. Serba Serbi Alat Musi Angklung dan Cara Memainkannya. (Online). Tersedia:https://orami.co.id/magazine/alat-musik-angklung/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Murezki, Ade Ilham. 2021. Pengembangan Rubik Education Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di MTsN 7 Aceh Besar. *Skripsi: Universitas negeri Islam AR-RANIRY BANDA ACEH*.

Nuryati, Sarah. 2019. Pengembangan Media *Cube Slide* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi: Universitas Negeri Raden Intan Lampung*.

Rachman, Ani. 2022. Reog Ponorogo: Pengertian, Asal, Sejarah, Pementasan, dan Tokohnya. (Online). Tersedia: https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/20/120000469/reog-ponorogo-pengertian-asal-sejarah-pementasan-dan-tokohnya/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Ramadhanti. 2022. 9+ Alat Musik Bali, Ada yang Kamu Kenal?. (Online). Tersedia: https://www.pinhome.id/blog/alat-musik-bali/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Rasyid dan Mujtahidin. 2012. Ilmu Pendidikan.Bangkalan: UTM Press.

Ruswandari, Rheno. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Magic Cube Box Pada Materi Sistem Indra Untuk Kelas XI. *Skripsi: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.

Rohman, Fathnur. 2021. Sejarah Tari Kecak dan Kisah Penciptanya yang Jarang Diketahui. (Online). Tersedia: https://katadata.co.id/safrezi/berita/61/a89ad3c04ce/sejarah-tari-kecak-dan-kisah-penciptanya-yang-jarang-diketahui/, diunduh tanggal 27 November 2021.

Sadiman, Arief S, dkk. 2009. Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya.Jakarta: Rajawali Pers

Salfachira. 2021. Mengenal Tarian Gong yang Berasal Kalimantan Timur. (Online). Tersedia: https://student-activity.binus.ac.id/himja/2021/05/mengenal-tarian-gong-yang-berasal-kalimantan-timur/, diunduh tanggal 27 November 2021.

Sari, Ayu Tia Nurita. 2021. Kolintang, Kesenian Tradisional Minahasa yang Mendunia. (Online). Tersedia: https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil/suluttenggomalut/baca-artikel/14198/kolintang-kesenian-traisional-minahasa-yang-mendunia/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran.Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D.Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Suparman. 2012. Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa.Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Tifani. 2022. Alat Musik Tradisional Kendhang, Sejarah dan Aneka Jenisnya. (Online). Tersedia: https://katadata.co.id/intan/berita/6315a6b265d05/alat-musik-tradisional-kendhang-sejarah-dan-aneka-jenisnya/, diunduh tanggal 24 Februari 2023.

Utami, Silmi Nurul. 2021. 4 Alat Musik Daerah Sulawesi Barat. (Online). Tersedia: https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/17/130000069/4-alat-musik-daerah-sulawesi-barat/, diunduh tanggal 27 November 2021.

Utami, Silmi Nurul. 2021. Japen dan Garantung, Alat Musik Daerah Kalimantan Tengah. (Online). Tersedia: https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/11/140932309/japen-dan-garantung-alat-musik-daerah-kalimantan-tengah/, diunduh tanggal 27 November 2021.

Wardani, Putri Wisni. 2019. Pengembangan Media Puzzle Kubus “Pak Rando” Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Baciro Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 14 tahun ke-8*.

Wicaksono, Adi. 2012. Tips dan Trik Jago Main Rubik. Jogjakarta: Graden Mediatama

Welinto, Ari. 2021. Tari Lenggo, Tarian Klasik NTB. (Online). Tersedia: https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/15/150000269/tari-lenggo-tarian-klasik-ntb/, diunduh tanggal 27 November 2021.