

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
PADA SISWA KELAS IV SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

MUNIKA SEPTI PERMATASARI

NPM: 18.1.01.10.0062

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

2022

Skripsi oleh:

MUNIKA SEPTI PERMATASARI

NPM: 18.1.01.10.0062

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA SISWA
KELAS IV SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

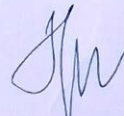
Tanggal: **18** Juli 2022

Pembimbing I



Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0719048206

Pembimbing II



Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi
NIDN. 0714118403

Skripsi oleh:

MUNIKA SEPTI PERMATASARI
NPM: 18.1.01.10.0062

Judul:

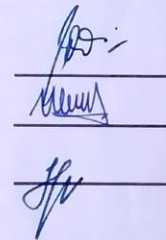
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SDN SUKORAME 2 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.
2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn.
3. Penguji II : Novi Nitya Santi, S.Pd. M.Psi.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Munith Nurmilawati, M.Pd
NIDN0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Munika Septi Permatasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir: Kediri/03 September 2000
NPM : 18.1.01.10.0062
Fak/Jur/Prodi : FKIP/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, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan



MUNIKA SEPTI PERMATASARI

NPM: 18.1.01.10.0062

MOTTO

*“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar.
Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang
senantiasa berusaha.”*

(B.J. Habibie)

Ku persembahkan karya ini untuk:

Keluarga tercinta terutama kedua orang tua dan adikku, sahabat dan teman yang aku sayangi, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasinya selama ini.

Terima kasih juga kuucapkan pada diri sendiri.

ABSTRAK

Munika Septi Permatasari, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: pengembangan, media web, keragaman budaya.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil penelitian awal di SDN Sukorame 2 Kota Kediri yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV pada materi keragaman budaya masih terpaku pada buku teks. Materi yang terdapat dalam buku kurang mendukung siswa dalam memahami materi budaya Indonesia yang sangat beragam. Hal ini disebabkan karena materi yang disajikan kurang lengkap sehingga siswa hanya mengenal keragaman dari daerah tertentu saja. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri? (2) bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri? serta (3) bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, (2) untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, serta (3) untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media web materi keragaman budaya. Tahap penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran berbasis web dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor dari ahli media sebesar 84% dan 95% dari ahli materi, (2) media pembelajaran berbasis web dikategorikan sangat praktis dan sangat baik digunakan tanpa perbaikan, dengan perolehan skor 84% dari angket guru dan 90,77% dari angket siswa, dan (3) media pembelajaran berbasis web efektif digunakan dalam pembelajaran, diperoleh dari hasil rata-rata *pre test* siswa sebesar 70,38 dan rata-rata *post test* siswa sebesar 83,46, dari hasil tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan dibuktikan dengan uji t nilai Sig (0,000) < Alpha (0,05).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Keragaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri yang telah memberikan motivasi dan dorongan agar terselesaikannya skripsi ini.
4. Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
5. Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
6. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator media yang telah memberikan penilaian dan memvalidasi media.

7. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku validator materi yang telah memberikan penilaian dan memvalidasi materi.
8. Erna Kuntariwati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDN Sukorame 2.
9. Anis Wahyuni, S.Pd. selaku guru kelas IV yang telah memberikan izin dan membantu selama penelitian.
10. Seluruh siswa kelas IV selaku subjek penelitian yang telah membantu dalam penelitian.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 18 Juli 2022



MUNIKA SEPTI PERMATASARI
NPM. 18.1.01.10.0062

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Sistematika Penulisan	8
BAB II : LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10

1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
c. Manfaat Media Pembelajaran	12
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
2. Web	16
a. Pengertian Web	16
b. Karakteristik Web	16
c. Kelebihan Web	17
d. Manfaat Web	18
3. Materi Keragaman Budaya Indonesia	19
B. Kajian Terdahulu	20
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III : METODE PENELITIAN	25
A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	26
1. Tahap Analysis	26
2. Tahap Design	28
3. Tahap Development	28
4. Tahap Implementation	29
5. Tahap Evaluation	30
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	30
1. Lokasi Penelitian	30

2. Subjek Penelitian	31
D. Uji Coba Model/Produk	31
1. Desain Uji Coba	31
2. Subjek Uji Coba	32
E. Validasi Model/Produk	32
F. Instrumen Pengumpulan Data	33
1. Instrumen Pengumpulan Data	33
a. Wawancara	33
b. Angket	33
1) Angket Analisis Kebutuhan Siswa	34
2) Angket Validasi	34
3) Angket Guru	36
4) Angket Siswa	37
c. Tes	38
2. Validasi Instrumen	39
G. Teknik Analisis Data	39
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	39
a. Kevalidan	39
b. Kepraktisan	40
c. Keefektifan	42
2. Norma Pengujian	42
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Studi Pendahuluan	44

1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	44
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	45
3. Desain Awal Model	46
B. Validasi Model	50
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	50
a. Validasi Ahli Media	50
b. Validasi Ahli Materi	51
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	52
3. Desain Akhir Model	53
C. Pengujian Model Terbatas	56
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	56
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	56
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	59
D. Pengujian Model Perluasan	59
1. Deskripsi Uji Coba Luas	59
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	60
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	61
4. Model Hipotetik	62
E. Pembahasan Hasil Penelitian	62
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan	62
2. Spesifikasi Model	65
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	66
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	68

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	70
A. Simpulan	70
B. Implikasi	71
C. Saran	72
Daftar Pustaka	73
Lampiran-lampiran	76

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Kisi-kisi Angket Ahli Media	34
3.2 : Kisi-kisi Angket Ahli Materi	36
3.3 : Kisi-kisi Angket Guru	37
3.4 : Kisi-kisi Angket Siswa	38
3.5 : Kriteria Validitas Media	40
3.6 : Kriteria Kepraktisan Media	41
3.7 : Persentase Angket Siswa	41
4.1 : Desain Awal Media Web	47
4.2 : Komentar dan Saran Ahli Media	51
4.3 : Komentar dan Saran Ahli Materi	52
4.4 : Desain Akhir Model	53
4.5 : Data Kemampuan Siswa pada Uji Coba Terbatas	58
4.6 : Data Kemampuan Siswa pada Uji Coba Luas	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Bagan Kerangka Berpikir	24
3.1 : Bagan Model ADDIE	25
4.1 : Model Hipotetik	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Hasil Wawancara	77
2 : Hasil Angket Kebutuhan Siswa	80
3 : Perangkat Pembelajaran	83
4 : Hasil Angket Validasi Media	101
5 : Hasil Angket Validasi Materi	105
6 : Hasil Angket Uji Kepraktisan pada Guru	109
7 : Hasil Angket Uji Kepraktisan pada Siswa	113
8 : Daftar Nilai Siswa Uji Terbatas	117
9 : Daftar Nilai Siswa Uji Luas	119
10 : Hasil Paired Sample t-test	125
11 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi	127
12 : Surat Pengantar Izin Penelitian	130
13 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	132
14 : Kartu Berita Acara Bimbingan Skripsi	134
15 : Hasil Produk	137
16 : Dokumentasi Penelitian	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku serta sikap seseorang dalam usaha mengembangkan diri melalui proses pelatihan dan pengajaran. Pendidikan seharusnya dilaksanakan dengan sebaik mungkin karena menjadi salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam pembangunan bangsa. Keberhasilan suatu bangsa atau negara terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Sebagaimana tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada abad 21 pendidikan telah mengalami perkembangan, dimana guru dan siswa berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Guru tidak lagi menjadi sumber utama belajar, melainkan sebagai fasilitator untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Sebagai fasilitator, guru diharuskan mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) saat ini. Seiring dengan teknologi yang semakin maju dan ilmu

pengetahuan yang semakin berkembang menjadikan guru sadar bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan sangat diperlukan, sehingga menuntut guru untuk terampil menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Teknologi yang dimaksud dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Di sisi lain, media membuat siswa lebih mudah mengumpulkan atau mendapatkan informasi terkait dengan materi pelajaran. Adanya media pembelajaran menjadi jembatan yang memungkinkan guru beserta siswa melakukan proses pembelajaran tanpa adanya batasan waktu dan tempat. Media menjadi salah satu aspek penting yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2020:2) media berfungsi sebagai alat komunikasi supaya proses belajar lebih efektif. Dalam proses pembuatan media pembelajaran saat ini, guru dituntut untuk mengembangkan keterampilannya agar menghasilkan media yang interaktif dan efektif bagi siswa. Selain itu, pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, kebutuhan siswa, dan kemampuan siswa dalam menggunakannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV SDN Sukorame 2 pada Senin, 29 November 2021 memperoleh hasil bahwa kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut adalah kurikulum sekolah penggerak. Kurikulum sekolah penggerak berbeda dengan kurikulum 2013 sebelumnya. Pada Kurikulum Sekolah Penggerak, mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) digabung menjadi IPAS

(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selain itu pendekatan pengorganisasian muatan pelajaran merupakan kewenangan satuan pendidikan, sekolah diperbolehkan menggunakan tematik maupun beralih dengan berbasis mata pelajaran. Namun, di SDN Sukorame 2 pembelajaran dialihkan menjadi berbasis mata pelajaran.

Selanjutnya, dalam pembelajaran di kelas guru menggunakan buku guru, buku siswa, dan benda-benda konkret di sekitar sebagai sumber belajar. Guru hanya beberapa kali saja menggunakan media PPT dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan respon yang baik karena siswa cukup tertarik dengan media tersebut. Guru juga mengatakan bahwa masih membutuhkan media pembelajaran yang lain supaya siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah juga mendukung siswa untuk belajar dengan menggunakan media lain, seperti media yang menggunakan jaringan internet.

Setelah melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa, didapat sebanyak sebelas siswa menyatakan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang sulit dipahami dan empat belas dari dua puluh enam siswa merasa kesulitan memahami materi keragaman budaya. Materi keragaman budaya dirasa sulit oleh siswa karena siswa tidak memiliki buku penunjang untuk belajar, pembahasan materi kurang maksimal, dan pertemuan tatap muka dengan guru di sekolah dirasa kurang. Pada materi keragaman budaya, guru hanya menggunakan media buku teks saja, sedangkan dalam buku tersebut materi

yang dimuat adalah keragaman budaya dari beberapa daerah saja, dengan begitu siswa tidak akan mengenal keragaman budaya yang ada di seluruh Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran berbasis web cocok digunakan dalam pembelajaran. Dalam media berbasis web dapat ditampilkan unsur audiovisual, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga siswa dapat menciptakan waktu efektifnya untuk belajar sendiri, tidak hanya berisikan materi berupa teks saja melainkan dapat ditambahkan gambar, suara atau permainan edukatif. Guru juga akan terbantu dengan menggunakan media berbasis web dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat dirancang oleh guru semenarik mungkin sesuai dengan tema atau materi yang akan ditampilkan, sehingga ketika belajar siswa tidak merasa jenuh. Tugas-tugas siswa yang sudah dikerjakan melalui web dapat diketahui hasilnya secara langsung.

Sehubungan dengan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Keragaman Budaya Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam pelajaran 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 Sukorame 2, guru

menggunakan buku teks dan *slide power point* ketika pembelajaran. Dari ulasan di atas dapat diidentifikasi “Bagaimana dampak dari penggunaan buku teks dan *slide power point* terhadap pemahaman materi siswa?”

Dalam menyampaikan materi guru masih menggunakan media yang sederhana. Pemilihan media yang tepat dan benar akan membantu siswa dalam memahami materi. Seperti sekarang, ketika pembelajaran sudah berlangsung secara tatap muka tetapi dengan waktu yang terbatas, siswa juga membutuhkan media yang dapat digunakan belajar di rumah, tidak hanya dapat dipakai di sekolah. Dari ulasan di atas dapat diidentifikasi “Bagaimana pemilihan media yang tepat sesuai dengan kondisi sekarang?”

Siswa hanya memiliki buku teks 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 teks. Dari ulasan di atas dapat diidentifikasi “Bagaimana pengembangan media yang dilakukan guru dalam memilih sumber belajar penunjang lainnya untuk belajar?”

Pada dasarnya kemampuan guru dan siswa di SDN Sukorame 2 sudah mendukung penggunaan jaringan internet, namun dalam penggunaannya masih belum optimal. Media pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis web, dimana media tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja serta pembelajaran akan lebih terstruktur dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Dari ulasan di atas

dapat diidentifikasi “Bagaimana media pembelajaran berbasis web dapat berpengaruh pada pemahaman siswa dalam proses pembelajaran?”

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 semester genap. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran berbasis web yang telah dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah, maka peneliti menarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah keilmuan dan pustaka mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran IPAS dikelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan sekolah supaya proses belajar mengajar berjalan seoptimal mungkin,

khususnya dalam pengembangan media berbasis web pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran. Media berbasis web juga diharapkan dapat memberi motivasi kepada para guru untuk meningkatkan kreativitas.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan media berbasis web.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, peneliti menyusun ke dalam lima bab dengan rincian sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, mendeskripsikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, mendeskripsikan tentang kajian teori, kajian terdahulu, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Pengembangan, mendeskripsikan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba

model/produk, validasi model/produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan, mendeskripsikan tentang hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Saran, mendeskripsikan tentang simpulan, implikasi dan saran-saran terkait penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, et al. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anwar, O. 2020. *Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sd Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2020. *Media Pembelajaran (Revisi)*. Depok: Rajawali Pers.
- Asmariyani. 2016. *Konsep Media Pembelajaran PAUD*. Al-Afkar: Jurnal Keislaman Dan Peradaban, 5 (1). (Online), tersedia: <http://www.ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/108/104>, diunduh 15 Desember 2021.
- Darmawan, D. 2016. *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darussalam, A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk)*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga, 3(2), 1–7. (Online), tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/12055/11237>, diunduh 28 Januari 2022.
- Fadilah, L. 2019. *Pengembangan media pembelajaran berbasis website ipa materi gaya dan gerak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv mi imami kepanjen*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hastuti, I. D. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATERI TATA SURYA*. Tesis. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Karo-karo, I. R., & Rohani. 2018. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika, 7(1), 91–96. (Online), tersedia: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>, diunduh 23 Maret 2022.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Muhammad, Z. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Perpindahan Kalor di Sekitar Kita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Merombok Manggarai Barat*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mustaqim, I. 2016. *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. (Online), tersedia: <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>, diunduh 8 Februari 2022.
- Noor, M. A. 2018. *Kebudayaan Dalam Kependidikan Makna Pendidikan dan Kebudayaan*. Tesis. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Nursalam, M. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Poster Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Dan Kegunaannya Siswa Kelas III SD Islam Al Madina Semarang*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Purba, R. A., dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. 2021. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku*. Skripsi. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 49–60.
- Riduwan. 2015. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani. 2019. *Diktat Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rosdiana. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 89–100. (Online), tersedia: <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>, diunduh 5 Januari 2022.
- Saleh, M. R. 2019. *Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan)*. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154–165. (Online), tersedia <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v7i2.1125>, diunduh 4 Juni 2022.
- Setiadi, E. M. 2017. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang -undang Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (pp. 1–33).
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A.R.K. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*. JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(3).
- Widiastuti. 2013. *Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia*. Jurnal Ilmiah WIDYA, 1(1).