

Skripsi Munika

by - -

Submission date: 07-Jul-2022 11:42AM (UTC+0300)

Submission ID: 1867592260

File name: Skripsi_Munika.pdf (677.85K)

Word count: 11153

Character count: 69066

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang dalam usaha mengembangkan diri melalui proses pengajaran dan pelatihan. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya karena menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam pembangunan bangsa. Keberhasilan suatu bangsa 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 sama-sama berperan penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru bukan lagi sebagai sumber utama belajar, melainkan sebagai fasilitator untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Sebagai seorang fasilitator, guru harus mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) 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 belajar mengajar.

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 merupakan salah satu faktor 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 pengamatan yang telah dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada kelas IV menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum sekolah penggerak. Kurikulum sekolah penggerak berbeda dengan kurikulum 2013 sebelumnya. Pada Kurikulum Sekolah Penggerak, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). 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.

Setelah melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa, didapat sebanyak 31 dari 51 siswa kelas 4 menyatakan sulit memahami materi IPAS dan 20 siswa diantaranya 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.

Selanjutnya, dalam proses pembelajaran guru masih kesulitan membuat media pembelajaran yang dibutuhkan siswanya. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang mudah dibuat, namun tidak memperhatikan keefektifan dari media. Misalnya, dalam materi keragaman budaya Indonesia, guru hanya menyediakan media pembelajaran yang memuat keragaman budaya dari beberapa daerah saja, dengan begitu siswa tidak akan mengenal keragaman budaya yang ada di seluruh Indonesia.

Menurut teori Jean Piaget dalam (Susanto, 2013:170), anak pada masa SD berada dalam tahap masa operasional konkrit. Anak membutuhkan objek-objek yang nyata dihadapan mereka supaya anak dapat memahami objek tersebut. Anak masih kesulitan untuk menggunakan logika berpikirnya. Oleh karena itu, supaya anak dapat memahami materi pelajaran dengan baik dibutuhkan objek yang dihadirkan secara nyata atau dibuat seolah-olah nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran berbasis web cocok digunakan dalam pembelajaran. Dalam media berbasis web dapat ditampilkan unsur audiovisual, dapat diakses siswa dimana 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 uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian 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 dikemukakan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran menjadi salah faktor penting yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga berdampak pada hasil belajar siswa. 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 pembelajaran yang tepat 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 siswa memiliki 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 siswa. Dari ulasan di atas dapat diidentifikasi “Bagaimana media pembelajaran berbasis web dapat berpengaruh pada pemahaman siswa dalam proses pembelajaran?”

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada siswa kelas IV. Penelitian ini akan 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 media pembelajaran berbasis web, keefektifan media pembelajaran berbasis web, kepraktisan media pembelajaran berbasis web, serta pengaruh media pembelajaran berbasis web terhadap hasil belajar siswa yang berupa prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah di atas, 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 keefektifan media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan 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 keefektifan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada materi keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
3. Mendeskripsikan kepraktisan 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 dunia pustaka dan keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD.

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 pembelajaran berbasis web pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Indonesia.

3
b. Bagi Guru

Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran 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 pembelajaran berbasis web.

G. Sistematika Penulisan

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

Bab I Pendahuluan, pada bab I ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan pengembangan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, pada bab II ini berisi kajian teori, kajian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III Metode Pengembangan, pada bab III ini berisi 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, pada bab IV ini berisi hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Saran, pada bab V ini berisi simpulan, implikasi dan saran-saran terkait penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, maka landasan teori ini akan dibahas teori-teori yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis web dan materi keragaman budaya Indonesia. Secara terperinci teori itu meliputi: (1) media pembelajaran, (2) *website*, (3) materi keragaman budaya Indonesia.

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti antara, pengantar, atau perantara. Rohani (2019:7) menyatakan bahwa media merupakan alat yang digunakan sebagai pembawa pesan yakni materi pelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Asmariansi (2016:27) media merupakan segala sesuatu yang digunakan pengirim kepada penerima untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menstimulus perhatian, pikiran, dan minat peserta didik supaya tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi sehingga minat dan perhatian peserta didik terdorong untuk belajar.

Menurut Nursalam (2017:26) media pembelajaran merupakan alat bantu fisik atau nonfisik yang digunakan guru sebagai perantara dengan siswanya untuk menjelaskan program pembelajaran secara verbal agar siswa paham terhadap materi pelajaran.

Kustandi & Darmawan (2020:6) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan “alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.

Kemudian Arsyad (2020:10) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sehingga merangsang perhatian dan minat belajar siswa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai pengantar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Rosdiana (2013:97) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyajikan materi dalam bentuk visual yang jelas, sehingga materi tidak hanya disampaikan secara verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan daya indra.
- 3) Memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.

- 4) Memberi stimulus kepada siswa untuk belajar.
- 5) Menghadirkan secara nyata pengalaman siswa yang bersifat abstrak.

Mustaqim (2016:178) menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran, antara lain:

Menarik perhatian peserta didik, mengembalikan fokus peserta didik, memberikan suasana nyaman kepada peserta didik, membuat tiruan dari objek yang sebenarnya, membuat konsep abstrak menjadi nyata, mengatasi hambatan waktu, menyajikan ulang informasi secara konsisten kepada peserta didik.

Kemudian menurut Daryanto dalam Ramadhan & Khairunnisa, (2021:52) media pembelajaran berfungsi untuk melihat benda atau kejadian masa lampau yang sulit untuk dikunjungi, mendapatkan gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang sulit diamati langsung, serta membantu peserta didik belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi menjadi lebih paham dan mengerti mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat yang harus diketahui oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.

Menurut Karo-karo&Rohani (2018:95) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 2) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 5) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sementara itu, Arsyad (2020:29) mengemukakan bahwa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa karena pesan dan informasi yang disajikan jelas.
- 2) Dapat menimbulkan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa pada materi pembelajaran.
- 3) Adanya keterbatasan indera, ruang, dan waktu dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran.
- 4) Dapat memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya.

Kemudian Abi Hamid, Mustofa, et al (2020:7) menyebutkan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu

- 1) Membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pendidik akan terbantu dalam menyampaikan materi dan

sebaliknya peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi sehingga informasi yang disampaikan akan lebih maksimal.

- 2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam belajar. Materi yang bersifat kompleks, rumit, dan abstrak tidak dapat disampaikan secara verbal saja, sehingga membutuhkan media untuk menyampaikan materi supaya antusiasme dan rasa ingin tahu serta interaksi antara pendidik dan peserta didik lebih interaktif.
- 3) Mengatasi keterbatasan waktu, tempat, tenaga, dan panca indra. Materi pelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan bantuan media pembelajaran, seperti *e-learning*, *web based learning*, dan *mobile learning*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, namun juga bermanfaat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Sadiman dalam Purba, et al (2020:9) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan sifatnya menjadi tiga, antara lain:

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar, seperti rekaman suara dan radio.

- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar, lukisan, foto, media grafis dan sebagainya.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang dapat didengar dan dilihat, seperti rekaman video.

Seels & Glasgow dalam Arsyad (2020:35) membagi media menurut perkembangan teknologi dalam dua kategori, yaitu:

- 1) Media Tradisional

Media tradisional dibagi menjadi delapan jenis media, diantaranya:

- a) Visual diam yang diproyeksikan: slides, filmstrips.
- b) Visual tak diproyeksikan: gambar, poster, grafik, diagram.
- c) Audio: pita kaset, rekaman piringan.
- d) Penyajian multimedia: *multi-image*, tape.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan: video, televisi, film.
- f) Cetak: modul, buku teks, majalah ilmiah.
- g) Permainan: permainan papan, simulasi, teka-teki.
- h) Realita: peta, boneka, model.

- 2) Media Teknologi Mutakhir

Media teknologi mutakhir dibagi dua jenis media, diantaranya:

- a) Media berbasis telekomunikasi: telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor: compact (video) disc, permainan komputer, interaktif, website, Learning Management System (LMS).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis. Jika dikategorikan berdasarkan sifatnya maka media terbagi menjadi tiga yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Selain itu pembagian media juga didasarkan pada perkembangan teknologi, yakni media tradisional dan media teknologi mutakhir.

2. Hakikat Web

a. Pengertian Web

Menurut Uno & Ma'ruf (2016:173) web merupakan fasilitas dengan bantuan jaringan internet yang dapat menghubungkan antardokumen. Selanjutnya menurut Darmawan (2016:10) web atau elearning merupakan “aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar online”.

Sementara itu, Muhammad (2020:21) mengatakan *website* adalah kumpulan beberapa halaman yang saling terkait yang berguna untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, audio, gambar, animasi, dan video yang diakses melalui *browser*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa web merupakan jaringan yang dihubungkan melalui internet yang berisi tautan yang dapat diakses, serta dilengkapi dengan gambar, suara, dan animasi.

b. Karakteristik Web

Pembelajaran berbasis web sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional di sekolah. Menurut Rusman dalam Muhammad (2020:21) terdapat empat karakteristik pembelajaran berbasis web, antara lain sebagai berikut.

- 1) Mandiri, yaitu memudahkan siswa belajar sendiri ketika di rumah.
- 2) Interaktif, yaitu adanya komunikasi antarpengguna.
- 3) Akses, yaitu memudahkan siswa memperoleh informasi untuk belajar.

4) Pengayaan, merupakan aktivitas untuk meningkatkan potensi siswa.

Selanjutnya Anwar (2020:16) mengatakan bahwa karakteristik media web yaitu “diimplementasikan melalui jaringan internet, memanfaatkan jasa teknologi dan informasi, serta membangkitkan sisi kemandirian peserta didik”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa web sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik, antara lain bersifat mandiri dengan memanfaatkan layanan internet, akses yang mudah, dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

c. Kelebihan Web

Menurut Uno & Ma'ruf (2016:174) terdapat kelebihan belajar menggunakan web, antara lain sebagai berikut.

- 1) Mendorong peserta didik agar mandiri dan aktif dalam belajar.
- 2) Menyediakan sumber tambahan untuk belajar.
- 3) Mudah dalam memperbarui isi materi pelajaran.
- 4) Belajar tidak terbatas oleh tempat dan waktu.
- 5) Tersedianya tautan yang memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi dari berbagai sumber.

Selanjutnya Rusman dalam Fadilah (2019:28) mengemukakan kelebihan penggunaan web dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Relatif efisien untuk jarak jauh.
- 2) Siswa dan guru dapat melakukan diskusi melalui internet.
- 3) Guru dan siswa dapat saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar yang dipelajari.
- 4) Guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi jarak dan waktu.

- 5) Siswa dapat mereview bahan ajar setiap saat dan dimana saja.
- 6) Siswa dapat melakukan akses di internet untuk menambah informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan web sebagai media pembelajaran adalah memudahkan belajar siswa secara tidak terbatas karena materi dapat diakses secara berulang, efisiensi waktu dan tempat, serta menambah sumber belajar siswa.

d. Manfaat Web

Darussalam (2015:2) memandang bahwa media web memiliki manfaat bagi siswa, antara lain sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat belajar sendiri dengan cepat.
- 2) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain.
- 3) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas Bates dan Wulf dalam Darmawan (2016:33) menyatakan bahwa manfaat *web* terdiri atas empat hal sebagai berikut.

- 1) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (fleksibel waktu dan tempat).
- 2) Meningkatkan interaksi antara siswa dengan guru.
- 3) Dapat menjangkau siswa dalam cakupan yang luas.
- 4) Mempermudah guru dalam pembaruan dan penyimpanan materi pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa web sangat bermanfaat dalam pembelajaran siswa. Manfaat yang dapat

dirasakan antara lain, siswa mudah untuk membuka kembali materi yang telah diajarkan guru di sekolah, di samping itu guru dengan mudah dapat memperbarui materi yang dapat langsung diakses oleh siswa.

3. Materi Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman berasal dari kata ragam, berdasarkan KBBI yang dikutip oleh Widiastuti (2013:10) ragam berarti sikap, tingkah laku, cara, macam, jenis. Kemudian menurut Saleh (2019:157), keragaman dimaknai sebagai suatu kondisi dengan berbagai macam perbedaan di tengah kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keragaman merupakan suatu kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaan-perbedaan dalam berbagai bidang.

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kemudian menurut Koenjaraningrat dalam Setiadi (2017:28), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan milik diri manusia untuk belajar, sedangkan menurut Selo Soemardjan dan Soelaman Soemardi dalam Noor (2022:4), kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa budaya atau kebudayaan merupakan hasil karya, rasa, dan cipta dari budi dan akal

manusia untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan cara mengolah atau mengerjakan melalui proses belajar.

Budaya di Indonesia sangatlah beragam, tidak hanya masalah bahasa, namun budaya lain yang dimiliki Indonesia juga sangat banyak. Keragaman budaya di Indonesia bisa berupa pakaian adat, tarian adat, rumah tradisional, senjata tradisional, lagu daerah, dan alat musik tradisional.

Ada beberapa faktor penyebab Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya, yaitu:

- a) Letak strategis wilayah Indonesia
- b) Kondisi geografis negara Indonesia
- c) Perbedaan kondisi alam
- d) Keadaan transportasi dan komunikasi
- e) Penerimaan masyarakat terhadap perubahan

Dalam keragaman budaya yang kita miliki, kita perlu menerapkan sikap menghargai keberagaman dalam kehidupan sosial. Ada beberapa contoh sikap menghargai keberagaman masyarakat Indonesia yang bisa kita laksanakan demi terciptanya kerukunan, antara lain sebagai berikut.

- a) Bangga memakai pakaian adat daerah lain.
- b) Mempelajari tarian adat daerah lain.
- c) Menonton pertunjukan daerah lain.
- d) Menjaga kebersihan saat berkunjung ke daerah lain.
- e) Berbagi cerita tentang keistimewaan suku daerah lain

B. Kajian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web. Kajian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis web yaitu:

1. Penelitian ⁶ Riska Setyo Utami, Sudi Dul Aji, dan Denna Delawanti Chrisyarani tahun 2020 dari Universitas Kanjuruhan Malang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Tema 6 Subtema 1 Kelas IV”. Memaparkan bahwa hasil uji coba produk pengembangan *website* memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang diperoleh hasil dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, serta siswa. ⁶ Uji kelayakan rata-rata persentase sebesar 80% dari dosen ahli materi, 91% dari dosen ahli media, dan 82,6% dari dosen ahli bahasa. Uji kepraktisan diperoleh 91,2% dari guru dan 91,7% dari siswa. Keefektifan diperoleh nilai rata-rata 81. Berdasarkan perolehan hasil data tersebut, media berbasis *website* dinyatakan layak digunakan untuk tingkat sekolah dasar.
2. Penelitian ⁴ Nugroho Adi Suryandaru dan Eunice Widyanti Setyaningtyas tahun 2021 dari Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas IV”. Berdasarkan hasil penelitian memaparkan ⁴ bahwa hasil validasi dari validator yaitu 81% dari ahli materi, 82% dari ahli media, dan ⁴ 70% dari ahli bahasa, sehingga termasuk dalam kategori tinggi dan dapat digunakan. Hasil uji validitas dan uji reliabilitas soal yaitu dari 15 butir soal didapatkan 1 butir soal memiliki tingkat validasi sangat tinggi

yaitu 6,7%, 5 butir soal memiliki tingkat validasi tinggi yaitu 33,3%, 7 butir soal memiliki tingkat validasi rendah yaitu 46,7%, dan 2 butir soal memiliki tingkat validasi sangat rendah yaitu 13,3%. Data reliabilitas soal yaitu dengan α sebesar 0.825 dengan kriteria sangat reliabel untuk digunakan karena $\alpha > 0.8$. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan.

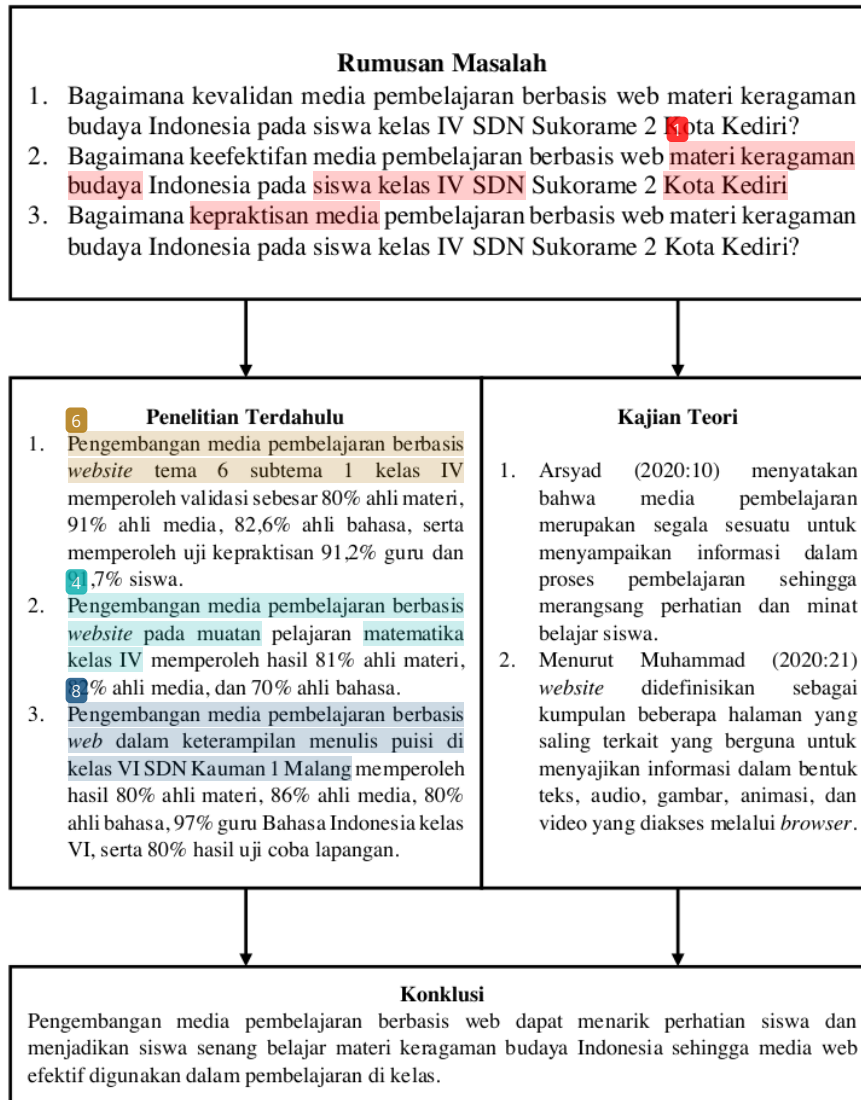
3. Penelitian Tihawa dan Jepri Arizal tahun 2019 dari Universitas STKIP Budidaya Binjai dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* dalam Keterampilan Menulis Puisi di Kelas VI SDN Kauman 1 Malang”. Memaparkan bahwa hasil validasi dari ahli materi/isi sebesar 80%, ahli media/desain pembelajaran sebesar 86%, ahli bahasa sebesar 80%, guru Bahasa Indonesia kelas VI sebesar 97%, serta uji coba lapangan sebesar 80%. Selain hasil tersebut, percobaan penggunaan produk ini juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa yang dilihat dari peningkatan hasil pre-test (72,07), dan post-test (78,92). Dengan demikian, pengembangan sudah dapat dikatakan memberikan sumbangan penyelesaian masalah yang muncul di sekolah, khususnya pada pembelajaran menulis puisi di kelas VI SDN Kauman 1 Malang

C. Kerangka Berpikir

Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menarik

perhatian siswa sehingga proses dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi kepada siswa dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran IPAS berbasis web pada materi keragaman budaya dapat membuat siswa senang ketika belajar, karena media pembelajaran berbasis web dapat menggabungkan antara teks, audio, gambar, video, animasi, maupun permainan edukatif.

Penelitian yang akan dilakukan ini tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi keragaman budaya Indonesia kelas IV di SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk tertentu berupa media pembelajaran berbasis web. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

1 A. Model Pengembangan

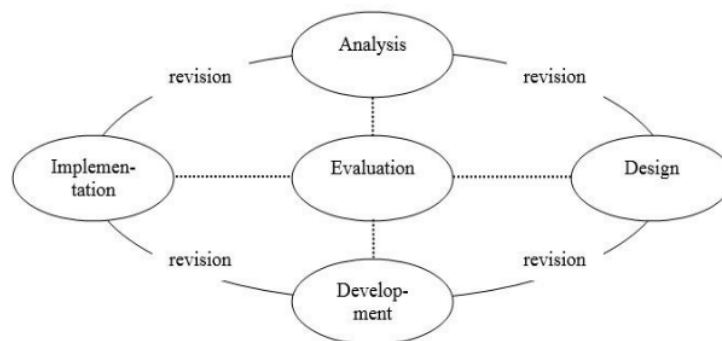
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2016:297) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa dalam penelitian pengembangan akan menghasilkan produk dan diuji keefektifannya. Sebelum itu diperlukan pemilihan model yang tepat agar menciptakan produk yang efektif bagi siswa.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Brach dalam Sugiyono (2019:38) memaparkan bahwa ADDIE merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE

Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE, yakni sebagai berikut.



1. *Analysis*, berhubungan dengan kegiatan menganalisis kondisi lingkungan sekitar sehingga mengetahui produk apa yang sedang dibutuhkan.
2. *Design*, berhubungan dengan proses perancangan produk yang dibutuhkan.
3. *Development*, berhubungan dengan pembuatan serta pengujian produk yang telah dibuat.
4. *Implementation*, berhubungan dengan penggunaan produk yang telah jadi.
5. *Evaluation*, berhubungan dengan kegiatan menilai kesesuaian produk dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* terdiri atas dua tahap, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.

a. Analisis Kinerja

Dalam penelitian ini analisis kinerja berfungsi untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pada materi keragaman budaya siswa kelas IV SDN Sukorame 2. Pada tahap awal penelitian ini dimulai dengan observasi dan melihat secara langsung situasi lingkungan serta proses belajar mengajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswanya. Oleh sebab itu, dibutuhkan solusi berupa perbaikan kualitas manajemen dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berisi bacaan saja, namun juga disertai dengan gambar, audio, serta *game*.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam penelitian ini analisis kebutuhan berfungsi untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru kelas tentang masalah apa saja yang dialami selama siswa belajar.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa sulit memahami materi dikarenakan hanya memiliki buku teks sebagai penunjang belajar siswa. Siswa juga merasa bahwa pembahasan materi yang diberikan kurang maksimal karena pertemuan tatap muka dengan guru di sekolah terbatas. Pada dasarnya siswa kelas IV sudah bisa mencari sumber pembelajaran lainnya tentang materi pembelajaran. Namun, ada beberapa siswa yang langsung memahami materi hanya dengan membaca, akan tetapi ada juga siswa yang harus diberikan contoh terlebih dahulu untuk memahami materi.

2. Tahap *Design*

Dalam tahapan *design*, hal yang dilakukan adalah membuat rancangan media web yang berkaitan dengan keragaman budaya. Pada tahap ini difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah yang dihadapi. Langkah yang paling

penting yang perlu dilakukan adalah menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki siswa selama pembelajaran.

Media yang akan dikembangkan adalah media berbasis web. Media ini merupakan media yang memanfaatkan internet dalam penggunaannya. Media web dapat diakses melalui komputer atau laptop serta dapat diakses melalui *handphone* masing-masing siswa. Unsur-unsur yang akan dimasukkan dalam media ini adalah teks, gambar, audio/video, serta permainan digital yang edukatif.

3. Tahap *Development*

Tahap *development* merupakan tahapan dalam mewujudkan media yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran kepada siswa.

Adapun tahapan pengembangan media berbasis web yang akan dibuat adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan judul yang akan dipakai untuk media.
- b. Menyiapkan bahan yang diperlukan dalam pengembangan media, seperti teks, gambar, audio, video.
- c. Memberikan background pada tampilan web.
- d. Membuat layout tampilan dengan memadukan warna yang cocok.
- e. Menambahkan materi, gambar, audio, ataupun video serta permainan ke dalam menu-menu yang terdapat dalam tampilan web.
- f. Mengecek ulang apakah semua sudah tepat atau ada yang harus diperbaiki kembali.

Produk yang telah dikembangkan kemudian diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media yang dibuat. Dari hasil pengujian, peneliti akan menerima masukan atau saran dari ahli media dan ahli materi untuk perbaikan ataupun pengembangan media.

4. Tahap *Implementation*

Dalam tahap *implementation* peneliti menerapkan atau menggunakan media yang telah dikembangkan. Media pembelajaran berbasis web materi keragaman budaya disajikan secara menarik dan akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran akan dilaksanakan oleh guru kelas IV SDN Sukorame 2 sesuai dengan prosedur yang telah dibuat peneliti.

Pada tahap ini media berbasis web yang telah dikembangkan akan¹ diimplementasikan pada siswa kelas IV SDN Sukorame 2 sebagai objek uji coba. Pada tahap ini akan dilakukan ujicoba terbatas kepada 10 siswa, sedangkan untuk uji coba sesungguhnya berjumlah 26 siswa kelas IV SDN Sukorame 2.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* bertujuan untuk memberikan nilai terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini juga dilakukan revisi media berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan untuk menganalisis keefektifan media serta melakukan analisis apakah pembelajaran yang menggunakan media web lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks dalam pembelajaran.

1 C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri pada Semester Genap tahun ajaran 2022/2023. Sekolah tersebut digunakan sebagai tempat penelitian uji coba produk pengembangan media berbasis web pada materi keragaman budaya. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada latar belakang masalah, yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Sebanyak 10 siswa digunakan untuk uji coba terbatas dan 26 siswa untuk uji coba luas.

D. Uji Coba Model/Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan peneliti.

1. Desain Uji Coba

Cara untuk menetapkan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan berkualitas atau tidak adalah dengan melakukan pengumpulan data yang berasal validator ahli media pembelajaran serta validator ahli materi. Berikut adalah tahap-tahap uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis web.

Tabel 3.1 Tahap Uji Coba

No.	Tahap	Keterangan
1.	Pembuatan desain awal media	Peneliti membuat desain awal media pembelajaran berbasis web pada materi keragaman budaya.
2.	Validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi	Validasi oleh dosen ahli
3.	Revisi sesuai saran validator	Validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi
4.	Uji coba terbatas	Guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri
5.	Revisi sesuai hasil uji coba terbatas	Validasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi
6.	Uji coba sesungguhnya	Guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri

2. Subjek Uji Coba

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web yang menjadi subjek uji coba adalah ahli desain media pembelajaran dan ahli materi IPS. Selanjutnya, subjek penelitian ini berupa uji coba terbatas dan uji coba sesungguhnya. Subjek uji coba terbatas yang digunakan adalah 14 siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, sedangkan untuk uji coba sesungguhnya menggunakan 28 siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

E. Validasi Model/Produk

Tahap validasi produk berfungsi untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak digunakan atau belum. Validasi produk diperoleh melalui penilaian, tanggapan, saran, ataupun kritik dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap validasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validasi dari para ahli, meliputi ahli media dan ahli materi. Ahli media akan memvalidasi media pembelajaran

berbasis web yang dikembangkan peneliti, sedangkan ahli materi akan memvalidasi materi yang terdapat dalam pengembangan media, yaitu materi keragaman budaya.

Setelah selesai ¹ divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka akan terkumpul data setelah validasi. Selanjutnya produk akan diuji cobakan secara terbatas pada siswa untuk mengetahui kekurangannya. Maka setelah mengetahui kekurangan produk maka diperlukan revisi dan selanjutnya akan dinilai oleh validator.

² F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket atau kuesioner. Menurut Arikunto (2014:194) angket adalah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui”.

Pengembangan instrumen digunakan untuk memperoleh data dari penelitian yang dilakukan, instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Lembar angket validasi

Lembar angket validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validasi ditujukan kepada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Angket validasi yang ditujukan kepada ahli media digunakan untuk memvalidasi aspek pemrograman dan aspek tampilan media, sedangkan angket validasi untuk ahli materi digunakan untuk memvalidasi isi materi dan penggunaan bahasa. Kisi-kisi angket validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Pewarnaan							
1.	Kombinasi warna menarik						
2.	Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang dibahas						
Pemakaian kata dan bahasa							
3.	Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)						
4.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa						
Tampilan Layar							
5.	Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar siswa						
6.	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca						
7.	Kesesuaian warna tampilan dengan background						
Penyajian							
8.	Penyajian media berbasis web mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran						
9.	Penyajian media berbasis web dilakukan secara runtut						
10.	Penyajian suara/video yang digunakan jelas						

Sumber: Adaptasi dari Tesis Hastuti (2020:26)

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

Adapun kisi-kisi angket validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.3

berikut ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas						
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran						

3.	Cakupan materi tepat								
4.	Materi yang dibahas lengkap								
5.	Materi disampaikan secara jelas								
6.	Materi disampaikan secara runtut								
7.	Kemudahan materi untuk dipahami								
8.	Kemenarikan materi								
9.	Soal yang diberikan sesuai dengan materi								
10.	Ketepatan soal mudah dipahami oleh siswa								
11.	Materi yang digunakan dalam media web mendukung siswa belajar secara mandiri								
12.	Materi yang diberikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa								

Sumber: Adaptasi dari Tesis Hastuti (2020:25)

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

b. Lembar angket guru

Lembar angket guru berfungsi untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dari sisi pendidik. Kisi-kisi angket guru dapat dilihat pada Tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Guru

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kenekatan materi						
2.	Media memuat materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran						
3.	Media mendorong siswa belajar mandiri dan kelompok						
4.	Media menggunakan bahasa dan kalimat yang jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa						
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan siswa kelas 4						
6.	Informasi yang ada dalam media disampaikan secara jelas dan tidak ambigu						

7.	Kejelasan suara video						
8.	Tampilan media dapat menarik bagi siswa untuk belajar						
9.	Media berisi gambar yang sesuai dengan materi						
10.	Media mudah digunakan						

Sumber: Adaptasi dari Tesis Hastuti (2020:28)

Keterangan:

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat baik

c. Lembar angket siswa

Lembar angket siswa berfungsi untuk mengetahui mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dari sisi peserta didik.

Kisi-kisi angket siswa dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Siswa

No.	Indikator	Pilihan Sikap	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan warna dalam media web menarik perhatian saya		
2.	Kegiatan dengan menggunakan media web membuat belajar saya lebih menyenangkan		
3.	Bahasa yang digunakan dalam media web mudah saya pahami		
4.	Materi dalam media web disajikan secara urut hingga mudah saya pahami		
5.	Penyajian media web dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar yang menarik		
6.	Penyajian game dalam media web membuat saya tertarik untuk mengerjakannya		
7.	Media web ini membuat rasa ingin tahu saya meningkat		
8.	Media web membuat saya dapat mengetahui lebih banyak keragaman budaya yang ada di Indonesia		
9.	Media berisi gambar yang sesuai dengan materi		
10.	Media web memudahkan saya dalam memahami materi keragaman budaya		

Sumber: Modifikasi dari Cahyani (2018: 47)

d. Tes

Instrumen penelitian tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi keragaman budaya. Tes yang digunakan berupa soal *pre test* dan *post test*. Soal *pre test* digunakan untuk mengetahui tingkat awal pemahaman siswa, sedangkan soal *post test* digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah belajar dengan menggunakan media web.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi keragaman budaya ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrumen dengan kriteria tertentu yang dilakukan dengan cara mengujikan instrumen yang telah dibuat.

G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media, ahli materi, dan guru. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket validasi ahli media dan materi, angket guru dan siswa, serta hasil *pre test* dan *post test*. Data tersebut kemudian digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari skor hasil angket validasi ahli media dan ahli materi. Valid atau tidaknya media yang dikembangkan dapat dihitung dengan menggunakan cara sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli media

Tse = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

Setelah didapatkan skor akhir maka data diubah menjadi bentuk kualitatif yang mengacu pada kategori validitas sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Validitas Media

No.	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Validitas
1.	00,00 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan.
3.	41,00% - 60,00 %	Kurang valid, pe ⁵ perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan.
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat ² ak valid, tidak bisa digunakan.

Sumber: Akbar (2015:83)

b. Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari skor hasil angket guru dan siswa.

Praktis atau tidaknya media yang dikembangkan menurut guru dapat dihitung dengan menggunakan cara ² sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

V-ah = Validitas ahli media

Tse = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

Setelah didapatkan skor akhir maka data diubah menjadi bentuk ¹ kualitatif yang mengacu pada kategori validitas sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media

No.	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Kepraktisan
1.	81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

2.	61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% - 60,00 %	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak bisa digunakan.
5.	00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan.

Sumber: Akbar (2015:83)

Kemudian untuk menghitung praktis atau tidaknya media yang dikembangkan menurut siswa dapat dihitung dengan menggunakan cara sebagai berikut.

$$\text{Presentase angket siswa} = \frac{A}{N} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan:

A = Banyak siswa yang menjawab pilihan jawaban “Ya”

N = Jumlah responden

Setelah didapatkan skor akhir maka data diubah menjadi bentuk kualitatif yang mengacu pada kategori sebagai berikut.

Tabel 3.8 Presentase Respon Siswa

Kriteria	Skor
Sangat baik	75%-100%
Baik	50%-74%
Cukup	25%-49%
Kurang	0%-24%

Sumber: Riduwan (2015:39)

Data analisis angket siswa dapat dikatakan positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan apabila jawaban siswa pada setiap aspek pertanyaan mendapat $\geq 50\%$.

c. Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* siswa. Data tersebut merupakan data kuantitatif yang dapat dihitung dengan

menggunakan *Uji Paired Sample T-test* dengan bantuan *software SPSS for windows versi 26*.

2. Norma Pengujian

Dalam suatu penelitian diperlukan norma pengujian agar mendekati kebenaran. ² Norma pengujian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Kevalidan

Pengembangan media berbasis web dikatakan valid jika penilaian ¹ angket validasi ahli media dan materi memperoleh presentase 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat valid yang artinya dapat digunakan tanpa perbaikan.

b. Kepraktisan

Pengembangan media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila penilaian angket guru mencapai presentase 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat valid yang artinya dapat digunakan tanpa perbaikan, serta dari penilaian angket siswa dikatakan positif apabila presentase jawaban siswa pada tiap aspek pernyataan mendapat nilai $\geq 50\%$.

c. Keefektifan

Pengembangan media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dari hasil tes siswa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* siswa.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Pada hasil studi lapangan diperoleh data yang terkait dengan pengembangan media web materi keragaman budaya, yaitu pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan media yang kurang tepat. Guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara kreatif serta belum menggunakan yang bervariasi kepada siswa. Guru hanya berpaku pada buku teks yang dan hanya menggunakan media slide power point yang sederhana sebagai sumber belajar. Keadaan seperti ini mendorong peserta didik untuk berusaha menghafal pada setiap kali akan diadakan tes atau ujian.

Berdasarkan wawancara dengan guru sebelum penelitian, guru memberitahukan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif jika terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Siswa cenderung pasif jika hanya mendengarkan atau mengamati slide power point yang diberikan guru. Selama ini guru belum pernah menggunakan media yang mengajak siswa untuk terlibat secara langsung. Padahal guru memiliki potensi dan kemampuan untuk mengembangkan media yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi lapangan sebelum penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar mata pelajaran IPAS khususnya pada bidang sosial materi keragaman budaya diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan guru masih berpaku pada buku teks dan slide power point yang kurang dilengkapi dengan gambar, video, atau game pendukung yang dapat menjadikan siswa aktif.

Solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media dengan memperhatikan kemampuan guru dan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan adalah media web. Media web ini dipilih karena sesuai dengan materi IPAS tentang keragaman budaya. Tingkat perkembangan siswa kelas IV sekolah dasar masuk dalam kategori fase operasional konkrit. Fase ini menunjukkan adanya sikap keingintahuan yang cukup tinggi untuk mengenali lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu siswa harus diberikan pengalaman serta kemampuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bersikap terhadap kondisi di lingkungan sekitar. Maka media web materi keragaman budaya dikemas secara menarik yaitu dengan menghadirkan bentuk keragaman budaya dari seluruh provinsi di Indonesia seolah-olah nyata sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi dan mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia. Penggunaan media web materi keragaman budaya diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari.




3. Desain Awal (*draft*) Model



Desain awal media pembelajaran berbasis web dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain sebagai berikut.

a. Mendesain Media

Media pembelajaran berbasis web dibuat dengan bantuan google sites yang dapat diakses melalui google drive. Media ini berbentuk sebuah web yang dapat diakses guru dan siswa melalui laptop ataupun *handphone*. Media web tentang keragaman budaya berisi materi kelas IV SD tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia. Pada media web siswa dapat mengetahui berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia secara lengkap dari 34 provinsi. Media web berisi materi berupa teks yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung materi, seperti gambar tarian adat, pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, dan senjata tradisional. Media web juga dilengkapi dengan video yang tertaut dengan video dari YouTube, kuis yang tertaut dengan game wordwall, dan evaluasi yang tertaut dengan google formulir. Pada media web terdapat tombol home yang berguna untuk memudahkan pengguna untuk ke tampilan awal, serta tombol back yang berguna untuk kembali ke tampilan sebelumnya. Desain awal media web dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Desain Awal Media Web

No.	Nama Gambar	Gambar
1.	Halaman awal media web	
2.	Halaman tujuan pembelajaran pada media web	
3.	Halaman materi pada media web	

4.	Halaman game pada media web	
5.	Halaman evaluasi pada media web	

b. Bahan-bahan Media

Penyusunan desain awal (draft) model diawali dengan menentukan bahan-bahan dan peralatan yang akan dibutuhkan dalam proses mengembangkan media. Bahan dan alat yang digunakan yaitu:

- 1) Laptop/komputer
- 2) Koneksi internet
- 3) Akun canva
- 4) Akun google

c. Proses Pengembangan Media

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan media web materi keragaman budaya.

- 1) Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan.
- 2) Membuka canva <https://www.canva.com>, kemudian masuk menggunakan akun google.
- 3) Membuat desain baru yang berisikan materi beserta gambar pendukungnya, kemudian mengunduhnya dengan format png.
- 4) Masuk akun google lalu buka google drive kemudian buat halaman baru dengan google sites.
- 5) Membuat menu Home, Tujuan, Materi, Game, dan Evaluasi.
- 6) Membuat halaman home, tujuan, dan materi dengan cara mengunggah gambar berisi materi yang telah dibuat pada canva. Selanjutnya menambahkan video dengan cara menautkannya dengan video dari YouTube.
- 7) Membuka *wordwall* untuk membuat game dan menautkannya dengan halaman game di google sites.
- 8) Membuka google formulir untuk membuat soal evaluasi dan menautkannya dengan halaman evaluasi di google sites.
- 9) Membuat link menu Home, Tujuan, Materi, Game, dan Evaluasi pada halaman yang dituju.
- 10) Membuat tombol *back* dan *home* pada setiap halaman serta memberikan link pada halaman yang dituju.

11) Langkah terakhir adalah mempublikasikan halaman dan memberi nama halaman web.

B. Pengujian Model Terbatas

1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Data kevalidan media web materi keragaman budaya yang dikembangkan pada penelitian ini diperoleh dari instrumen lembar angket validasi berupa angket validasi media dan angket validasi materi.

a. Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, media yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media pembelajaran yang selanjutnya disebut validator media. Validasi media dilakukan oleh dosen bernama Nurita Primasatya, M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi media dengan cara menilai media berbasis web materi keragaman budaya, selanjutnya validator diminta untuk mengisi angket validasi media dengan memberikan tanda centang pada kolom lembar validasi yang telah disediakan.

Setelah didapatkan jumlah skor empirik dari validator media, selanjutnya dihitung dengan rumus dan diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Validasi ahli (V-ah)} &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \% \\ &= \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%\end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria kevalidan, nilai persentase 82% termasuk dalam kategori sangat valid. Produk dikatakan sangat valid apabila

mendapatkan nilai persentase 81,00%-100,00% dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Selanjutnya validator media juga memberikan komentar dan saran terhadap media web yang dikembangkan. Kemudian komentar dan saran yang diberikan dijadikan acuan dalam perbaikan media web materi keragaman kebudayaan. Berikut ini komentar dan saran yang diperoleh dari validator media.

Tabel 4.2 Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Komentar dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Warna teks dan background kurang kontras.	Mengganti warna putih pada teks menjadi warna biru tua.
2.	Belum ada tombol back dan home di beberapa tempat.	Melengkapi tombol back dan home di semua tempat.
3.	Game bisa diperbanyak.	Menambahkan dua game.

Sumber: Angket Validasi Media

b. Validasi Ahli Materi

Sebelum melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, materi yang terdapat dalam media yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi IPS yang selanjutnya disebut validator materi. Validasi materi IPS dilakukan oleh dosen bernama Erwin Putera Permana, M.Pd. Validator materi diminta untuk memvalidasi materi dengan cara menilai materi keragaman budaya, selanjutnya validator diminta untuk mengisi angket validasi materi dengan memberikan tanda centang pada kolom lembar validasi yang telah disediakan.

Setelah didapatkan jumlah skor empirik dari validator media, selanjutnya dihitung dengan rumus dan diperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Validasi ahli (V-ah)} &= \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \% \\ &= \frac{60}{50} \times 100\% = 95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria kevalidan, nilai persentase 95% termasuk dalam kategori sangat valid. Produk dikatakan sangat valid apabila mendapatkan nilai persentase 81,00%-100,00% dengan keterangan dapat digunakan tanpa perbaikan. Selanjutnya validator materi juga memberikan komentar dan saran terhadap materi keragaman budaya dalam media web yang dikembangkan. Kemudian komentar dan saran yang diberikan dijadikan acuan dalam perbaikan. Berikut ini komentar dan saran yang diperoleh dari validator materi.

Tabel 4.3 Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Komentar dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Kesimpulan dari dua pengertian belum ada.	Menambahkan kesimpulan.
2.	Soal <i>pre test</i> dan <i>post test</i> harus berbeda dengan bobot yang sama.	Membuat soal <i>pre test</i> dan <i>post test</i> yang berbeda dengan bobot yang sama.
3.	Materi yang ditulis kurang jelas.	Menambahkan penjelasan materi.

Sumber: Angket Validasi Materi

2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Setelah media web materi keragaman budaya dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi maka dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Subjek uji coba terbatas berjumlah 10 siswa kelas IV yang dipilih secara acak. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media web materi keragaman budaya yang dikembangkan pada kelompok kecil.

Berikut ini merupakan hasil uji kepraktisan dan hasil keefektifan media web materi keragaman budaya pada uji coba terbatas.

a. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui media web materi keragaman budaya yang dikembangkan praktis digunakan pada pembelajaran atau tidak. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari lembar angket yang telah diisi oleh guru kelas IV bernama Anis Wahyuni, S.Pd. Lembar angket guru digunakan untuk menilai kepraktisan dari media web materi keragaman budaya yang akan diuji cobakan pada uji terbatas. Berikut adalah hasil angket guru terhadap media web materi keragaman budaya.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

$$\begin{aligned} V\text{-ah} &= \frac{42}{50} \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket guru terhadap pengembangan media web materi keragaman budaya diperoleh hasil 84% yang berarti media tersebut sangat praktis untuk digunakan. Selain dari hasil angket guru, kepraktisan media web dapat dilihat dari hasil angket siswa. Dari penilaian angket siswa terhadap pembelajaran materi keragaman budaya yang menggunakan media berbasis web memperoleh hasil 77%, yaitu pada kategori sangat baik yang berarti media web sangat praktis untuk pembelajaran pada materi keragaman budaya dan dapat digunakan pada uji berikutnya yaitu uji luas.

b. Deskripsi Hasil Keefektifan

Keefektifan media berbasis web materi keragaman budaya diperoleh dari hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa. Berikut data *mean* hasil *pre test* dan *post test* siswa uji coba terbatas.

Tabel 4.4 Data Kemampuan Siswa pada Uji Coba Terbatas

Test	n	Mean	Std. Deviation	Paired T-Test		
				t	df	Sig. (2-tailed)
Pre test	26	67,00	16,363	-6,708	9	0,000
Post test	26	82,00	10,327			

Dari tabel 4.4 disimpulkan bahwa hasil perhitungan *pre test* siswa pada uji coba terbatas diperoleh nilai rata-rata dari data (*mean*) = 67,00, ² sedangkan hasil perhitungan *post test* siswa diperoleh nilai rata-rata dari data (*mean*) = 82,00. Berdasarkan hasil perhitungan *pre test* dan *post test* siswa pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *post test* siswa lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil *pre test*.

Selanjutnya dari hasil *pre test* dan *post test* siswa dilakukan uji *Paired T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* (sebelum diberi perlakuan) dan hasil *post test* (sesudah diberi perlakuan). Dari tabel 4. menunjukkan nilai Sig. (2-Tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil test siswa ketika sebelum menggunakan media web dan setelah menggunakan media web. Sesuai dengan norma pengujian,

maka media web materi keragaman budaya dapat dikatakan efektif sehingga dapat digunakan pada uji coba selanjutnya.

¹ 3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Pelaksanaan uji coba terbatas memerlukan tahapan-tahapan supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada uji coba terbatas adalah sebagai berikut.

- a. Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan pada uji coba terbatas.
- b. Memilih siswa secara acak yang akan diuji pada uji coba terbatas sebanyak 10 siswa.
- c. Memberikan soal *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- d. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media web materi keragaman budaya.
- e. Melakukan evaluasi dengan memberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media web materi keragaman budaya.
- f. Memberikan angket kepraktisan pada guru kelas untuk diisi.

¹ C. Pengujian Model Perluasan

1. Deskripsi Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media web materi keragaman budaya yang telah dikembangkan pada kelompok yang lebih besar. Uji coba luas dilakukan di SDN Sukorame 2 Kota Kediri kepada 26 siswa dengan menggunakan media web materi

keragaman budaya. Adapun tahapan-tahapan yang ¹ dilakukan pada uji coba luas adalah sebagai berikut.

- a. Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan pada uji coba terbatas.
- b. Memberikan soal *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- c. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media web materi keragaman budaya.
- d. Melakukan evaluasi dengan memberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media web materi keragaman budaya.
- e. Memberikan angket kepraktisan pada guru kelas untuk diisi.

2. Refleksi dan Rekomendasi ¹ Hasil Uji Coba Luas

Hasil uji coba luas terdiri dari angket guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media serta nilai *pre test* dan *post test* siswa untuk mengetahui keefektifan media yang diujikan pada kelompok yang lebih besar. Berikut ini merupakan hasil uji kepraktisan dan hasil keefektifan media web materi keragaman budaya pada ¹ uji coba luas.

a. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh dari lembar angket yang telah diisi oleh guru kelas IV bernama Anis Wahyuni, S.Pd. Lembar angket guru digunakan untuk menilai kepraktisan dari media web materi keragaman budaya yang telah diuji cobakan pada uji luas. Berikut adalah hasil angket guru terhadap media web materi keragaman budaya.

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{Tsh} \times 100\% = \dots \%$$

$$V\text{-ah} = \frac{47}{50} \times 100\%$$

= 94%

Berdasarkan hasil angket guru terhadap pengembangan media web materi keragaman budaya diperoleh hasil 94% yang berarti media tersebut sangat praktis untuk digunakan dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan. ¹ Selain dari hasil angket guru, kepraktisan media web dapat dilihat dari hasil angket siswa. Dari penilaian angket siswa terhadap pembelajaran materi keragaman budaya yang menggunakan media berbasis web memperoleh hasil 90,77%, yaitu pada kategori sangat baik yang berarti media web sangat praktis untuk pembelajaran pada materi keragaman budaya.

c. Deskripsi Hasil Keefektifan

Keefektifan media berbasis web materi keragaman budaya diperoleh dari hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa. Berikut data *mean* hasil *pre test* dan *post test* siswa uji coba luas. ¹

Tabel 4.5 Data Kemampuan Siswa pada Uji Coba Luas

Test	n	Mean	Std. Deviation	Paired T-Test		
				t	df	Sig. (2-tailed)
Pre test	26	70,38	15,869	-6,872	25	0,000
Post test	26	83,46	10,561			

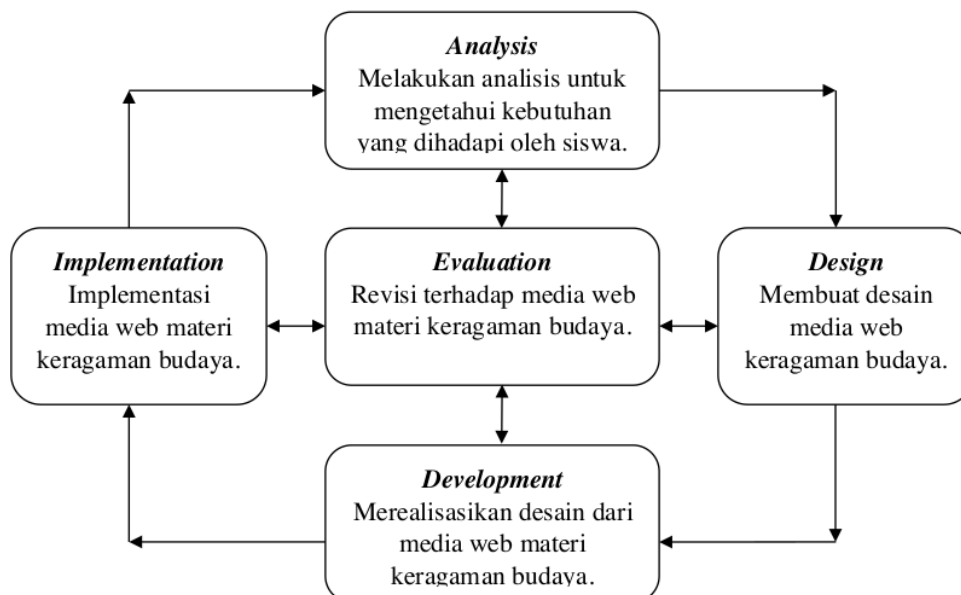
Dari tabel 4.5 disimpulkan bahwa hasil perhitungan *pre test* siswa pada uji coba luas diperoleh nilai rata-rata dari data (*mean*) =70,38, ² sedangkan hasil perhitungan *post test* siswa diperoleh nilai rata-rata dari data (*mean*) = 83,46. Berdasarkan hasil perhitungan *pre test* dan *post test* siswa pada uji coba luas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil

post test siswa lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil *pre test*.

Selanjutnya dari hasil *pre test* dan *post test* siswa dilakukan uji *Paired T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* (sebelum diberi perlakuan) dan hasil *post test* (sesudah diberi perlakuan). Dari tabel 4.5 menunjukkan nilai Sig. (2-Tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil test siswa ketika sebelum menggunakan media web dan setelah menggunakan media web. Sesuai dengan norma pengujian, maka media web dapat dikatakan efektif digunakan pada pembelajaran materi keragaman budaya.

3. Model Hipotetik

Rancangan model ini dikembangkan berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan dan disesuaikan dengan kondisi penelitian dan pengembangan peneliti di lapangan.



Gambar 4.1 Model Hipotetik

D. ¹Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Validasi pada penelitian pengembangan media berbasis web materi keragaman budaya ini dilakukan kepada ahli media, ahli materi, serta ahli praktisi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media berperan untuk menilai kevalidan dari media yang dikembangkan yaitu media web materi keragaman budaya. Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli media. Ahli media diminta untuk menilai media media web materi keragaman budaya dengan cara memberikan tanda centang pada kolom lembar validasi yang telah disediakan.

Hasil dari validasi media mendapatkan skor 82% yang artinya media dalam katerogi sangat valid dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan. Validator media juga memberikan saran terhadap media web yang telah dikembangkan dan selanjutnya peneliti menerapkan saran-saran tersebut.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi berperan untuk menilai kevalidan dari materi keragaman budaya dalam media web yang dikembangkan. Validasi materi ini dilakukan oleh dosen ahli materi IPS. Validator materi diminta untuk menilai media media web materi keragaman budaya

dengan cara memberikan tanda centang pada kolom lembar validasi yang telah disediakan.

Hasil dari validasi materi mendapatkan skor 95% yang artinya media dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa ada perbaikan. Validator media juga memberikan saran terhadap media web yang telah dikembangkan dan selanjutnya peneliti menerapkan saran-saran tersebut.

c. ¹ Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh guru kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Hasil validasi ahli praktisi didapatkan skor sebesar 94% yang artinya media yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. ¹ Interpretasi Hasil Uji Validasi

Tahap validasi diartikan sebagai tahap penilaian produk. Penilaian dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif atau tidak. Oleh karena itu pada tahap validasi peneliti melakukan validasi dengan bantuan para ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi.

Uji validasi yang dilakukan pada media web materi keragaman budaya melalui beberapa tahapan memperoleh hasil bahwa media web materi keragaman budaya ¹ memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Meskipun media dan materi dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan,

validator memberikan komentar dan saran guna perbaikan pada materi dan media.

3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Penelitian pengembangan media web materi keragaman budaya dinyatakan valid apabila telah ¹divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan ⁷memenuhi nilai ⁷kevalidan. Kevalidan produk yang diujicobakan terbagi menjadi lima kategori. Produk yang memperoleh nilai persentase ⁷81,00% - 100,00% dinyatakan ⁷sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Produk yang memperoleh nilai persentase ⁷61,00% - 80,00% dinyatakan cukup valid dan dapat digunakan namun ⁷perlu perbaikan. Produk yang memperoleh nilai persentase 41,00% - ⁵60,00% dinyatakan kurang valid dan ⁷perlu perbaikan besar serta ⁷disarankan tidak dipergunakan. Produk yang memperoleh nilai persentase ⁷21,00% - 40,00% dinyatakan tidak valid dan tidak bisa digunakan. Produk yang memperoleh nilai persentase ⁷00,00% - 20,00% dinyatakan tidak valid dan tidak bisa digunakan.

b. Kepraktisan

Penelitian pengembangan media web materi keragaman budaya dinyatakan praktis apabila telah diujicobakan kepada ahli praktisi dan subjek uji coba serta memenuhi nilai kepraktisan. Kevalidan produk yang diujicobakan terbagi menjadi lima kategori. Produk yang memperoleh nilai persentase ⁷81,00% - 100,00% dinyatakan sangat

praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Produk yang memperoleh nilai persentase 61,00% - 80,00% dinyatakan cukup praktis dan dapat digunakan namun perlu perbaikan. Produk yang memperoleh nilai persentase 41,00% - 60,00% dinyatakan kurang praktis dan perlu perbaikan besar serta disarankan tidak dipergunakan. Produk yang memperoleh nilai persentase 21,00% - 40,00% dinyatakan tidak praktis dan tidak bisa digunakan. Produk yang memperoleh nilai persentase 00,00% - 20,00% dinyatakan tidak praktis dan tidak bisa digunakan.

Selain dari hasil validasi ahli praktisi, kepraktisan dapat dilihat dari respon siswa ketika mengisi angket siswa dan memperoleh skor 90,77%, sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan praktis digunakan.

c. Keefektifan

Penelitian pengembangan media web materi keragaman budaya dinyatakan efektif apabila telah diujicobakan kepada siswa kelas IV sekolah dasar dan memenuhi nilai keefektifan. Keefektifan produk diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* siswa. Produk dinyatakan efektif apabila nilai rata-rata *post test* siswa lebih besar daripada nilai rata-rata *pre test* siswa.

4. Desain Akhir Model

Tampilan akhir media web materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Desain Akhir Model

No.	Keterangan Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Warna teks diubah menjadi warna biru tua.		
2.	Menambahkan tombol back dan home.		
3.	Menambahkan game.		

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media web materi keragaman budaya. Media ini telah memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil angket validasi media dan

materi, media ini dikatakan sangat valid dengan skor 82%¹ dari ahli media dan 95% dari ahli materi. Selanjutnya media dikatakan sangat praktis yang diperoleh dari hasil angket guru dengan skor 94% dan dari hasil angket siswa memperoleh skor 90,77%. Media yang dikembangkan juga dikatakan efektif karena hasil rata-rata nilai pre test siswa sebesar 70,38 dan post test sebesar 83,46 menunjukkan perbedaan yang signifikan dibuktikan dengan uji t nilai Sig (0,000) > Alpha (0,05)

Pada media web yang dikembangkan ini terdapat materi pengertian keragaman budaya, faktor penyebab keragaman, jenis keragaman budaya 34 provinsi yang terdiri dari keragaman tarian adat, pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan lagu daerah, kemudian juga terdapat materi sikap menghargai terhadap keragaman. Produk yang dikembangkan dari media web materi keragaman budaya ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- a. Media web materi keragaman budaya disesuaikan dengan konsep materi keragaman budaya karena gambar dalam media diarahkan untuk mengenal berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.
- b. Media web materi keragaman budaya didesain dengan menggunakan fitur-fitur dalam google sites sehingga tidak memerlukan biaya yang banyak dalam proses pembuatannya dan juga dapat digunakan berkali-kali.

- c. Media web materi keragaman budaya dapat digunakan atau diakses melalui laptop, komputer, ataupun dari *handphone* sehingga ketika belajar di rumah siswa tetap bisa memakai media web.

2. ¹ Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh selama proses pengembangan media web materi keragaman budaya ¹ dari desain awal sampai desain akhir didapatkan prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan media.

a. Prinsip-prinsip Media Web Materi Keragaman Budaya

Prinsip pengembangan media web materi keragaman budaya ini adalah mengasah otak siswa dalam berpikir dan mengenal serta mempelajari keragaman budaya yang ada di Indonesia, sehingga pengetahuan peserta didik terhadap keragaman budaya dapat bertambah.

Dengan adanya media web materi keragaman budaya ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu memberikan kesempatan untuk mengembangkan berpikir dan bersikap menghargai terhadap keragaman yang ada di lingkungan sekitarnya.

b. Keunggulan Media Web Materi Keragaman Budaya

Keunggulan dari media web materi keragaman budaya antara lain sebagai berikut.

- 1) Media web keragaman budaya dilengkapi dengan gambar, video, dan *game* sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar.
 - 2) Media web keragaman budaya dapat diakses oleh semua siswa menggunakan laptop/komputer/*handphone* tanpa harus menginstal aplikasi yang memakan cukup banyak ruang penyimpanan.
 - 3) Materi mudah dipahami karena disajikan secara runtut.
 - 4) Penyajian media dikemas secara menarik dengan menggunakan warna-warni yang kontras.
 - 5) Media dilengkapi dengan gambar sehingga siswa dapat melihat bentuk dari keragaman budaya secara tidak langsung.
 - 6) Permainan yang terdapat dalam media dapat dicoba berkali-kali, sehingga ketika ada satu peserta didik yang bermain peserta didik lain tetap bisa menggunakan permainan tersebut.
 - 7) Dapat membantu peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya sekaligus menimbulkan rasa senang dalam belajar.
- c. Kelemahan Media Web Materi Keragaman Budaya

Kelemahan dari media web materi keragaman budaya antara lain sebagai berikut.

- 1) Proses pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama karena materi yang dimuat cukup banyak yaitu enam keragaman budaya yang berasal dari 34 provinsi.

- 2) Dalam pembuatan media memerlukan koneksi internet, karena pada dasarnya media web ini dapat diakses jika terhubung dengan internet.
- 3) Dalam pembuatan media ini diperlukan keterampilan dalam mendesain gambar menggunakan aplikasi sehingga harus teliti dan telaten dalam mendesain media ini.

¹ 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung Implementasi Model

Faktor pendukung implementasi media web materi keragaman budaya adalah sebagai berikut.

- 1) Rasa ingin tahu siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media web materi keragaman budaya sangat besar.
- 2) Siswa merasa senang dengan adanya media web materi keragaman budaya. Banyak siswa yang berebut maju untuk mencoba permainan dalam media web.

b. Faktor Penghambat Implementasi Model

Faktor penghambat implementasi media web materi keragaman budaya adalah sebagai berikut.

- 1) Media web yang digunakan dalam kelas memerlukan proyektor dan pengeras suara dalam penggunaannya, sehingga perlu memperhatikan waktu untuk mempersiapkan peralatannya.

- 2) Banyak siswa berebut maju ke depan untuk mencoba menggunakan media sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media teka-teki silang daun yang telah dilakukan dikelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Media web materi keragaman budaya dinyatakan valid setelah divalidasi oleh media dan ahli materi. Ahli media mendapatkan skor sebesar 82% dan ahli materi mendapat skor sebesar 95%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media web materi keragaman budaya masuk kategori **sangat valid dan dapat digunakan tanpa** perbaikan.
2. Media web **materi** keragaman budaya dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru mendapat skor sebesar 94% serta dari respon siswa memperoleh skor 90,77% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media web materi keragaman budaya sangat praktis untuk digunakan tanpa perbaikan..
3. Media web materi keragaman budaya dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai *pre test* dan *post test* siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media sebesar 70,38 sedangkan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media sebesar 83,46. Hasil yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil tes siswa, dibuktikan dengan uji t nilai Sig

(0,000) > Alpha (0,05),² sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media web yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, penelitian pengembangan media web materi keragaman budaya berimplikasi pada motivasi siswa belajar siswa dalam materi keragaman budaya pada siswa kelas IV sekolah dasar. Implikasi ini ada dua yaitu implikasi teoritis dan praktis.

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasanya pengembangan media web materi keragaman budaya sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan juga memberi pemahaman terhadap materi keragaman budaya yang diajarkan. Selain itu, dapat menimbulkan rasa senang siswa dalam belajar.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, media web materi keragaman budaya ini dapat digunakan pada pelajaran IPAS, khususnya pada bidang ilmu sosial materi keragaman budaya di Indonesia.
- b. Bagi siswa, media web materi keragaman budaya dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan rasa senang dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil evaluasi belajar siswa.

- c. Bagi peneliti, media web materi keragaman budaya ¹ dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan desain yang lebih menarik dan kreatif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Saran-saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Sebagai siswa yang memiliki tugas utama belajar seharusnya lebih bersemangat lagi dalam belajar, memperhatikan guru saat menjelaskan, bertanya apabila kurang memahami materi, serta lebih teliti ketika mengerjakan soal.

2. Bagi guru

Setelah diperoleh hasil yang baik tentang penggunaan media web materi keragaman budaya maka guru diharapkan dapat menggunakan media web dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di Indonesia.

3. Bagi peneliti lain

Peneliti lain diharapkan lebih meningkatkan kreativitas dalam membuat media web materi keragaman budaya agar lebih baik dan berkembang sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Skripsi Munika

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	5%
2	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
3	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1%
4	jbasic.org Internet Source	1%
5	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
6	conference.unikama.ac.id Internet Source	1%
7	journal3.um.ac.id Internet Source	1%
8	ejournal.stkipbudidaya.ac.id Internet Source	1%
9	adoc.pub Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On