

## Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 8/4/2022 2:09:38 PM

Analyzed document: SKRIPSI - BAB 1-5.pdf Licensed to: Bagus Amirul

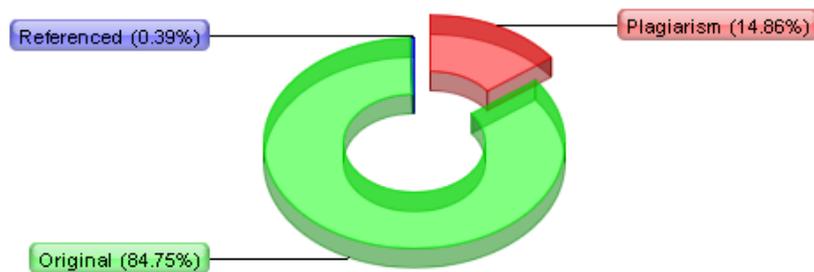
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

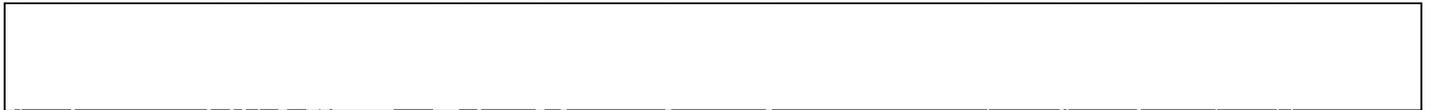
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 38

7%	690	1. <a href="http://eprints.umsida.ac.id/1635/1/ICT_Jenis_media.pdf">http://eprints.umsida.ac.id/1635/1/ICT Jenis media.pdf</a>
3%	300	2. <a href="https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028_full.pdf">https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028_full.pdf</a>
2%	194	3. <a href="https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-pembelajaran-mudahkan-siswa-dan-pengajar-kln.html">https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-pembelajaran-mudahkan-siswa-dan-pengajar-kln.html</a>

? Processed resources details: 86 - Ok / 15 - Failed

? Important notes:

<p>Wikipedia:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Google Books:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Ghostwriting services:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheating:</p>  <p>[not detected]</p>
---	--	--	---

? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**
- Detected UniCode contamination percent: **[0%** with limit of: 4%]
- Document not normalized: percent not reached [5%]
- All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd...**
- Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

**No special action is required. Document is Ok.**

[uace\_abc\_stats\_header]  
[uace\_abc\_stats\_html\_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

1 BAB I PENDAHULUAN A. LatarBelakang

Plagiarism detected: **0.68%** <https://www.silabus.web.id/pembelajaran-ips> + 2 resources!

id: 1

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran pokok dalam Sekolah Dasar. Menurut (Susanto, 2016) menjelaskan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan didunia. (Gunawan, 2016) menjelaskan tujuan dari IPS yaitu

Quotes detected: **0.21%**

id: 2

"membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara".

Menurut Mutakin dalam (Susanto, 2012:145-146) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu

Plagiarism detected: **0.16%** <https://www.silabus.web.id/pembelajaran-ips>

id: 3

memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

budaya atau

Quotes detected: **0.02%**

id: 4

"cultural diversity"

adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah yang bersifat kewilayahan yang merupakan 2 pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada didaerah tersebut. Jumlah penduduk berdasarkan data Administrasi Kependudukan (Admuduk) per April 2022, jumlah penduduk Indonesia adalah sebanyak 278.752.361 jiwa, dimana 138.303.472 jiwa adalah laki-laki dan 135.567.278 jiwa adalah perempuan. Pada materi Keragaman Budaya ini dapat dibuat media pembelajaran Pop-Up Monopoli. Media merupakan alat untuk guru dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran kepada siswa supaya lebih mudah dan lebih jelas dalam menyampaikannya. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman belajar siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai secara mudah dalam suatu kurikulum pendidikan. Pengertian media pembelajaran menurut (Rusman, 2013:42) Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan serta sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pula hasil dari belajar siswa disekolah, agar penggunaan media dalam pembelajaran bisa memberi pengaruh positif maka harus dilakukan pengembangan untuk media pembelajaran yang akan digunakan sehingga tercipta media pembelajaran yang inovatif agar proses 3 pembelajaran memberikan hasil belajar yang maksimal.

(Arsyad, 2013:4) menambahkan media dalam pembelajaran meliputi secara fisik adalah alat yang dipakai untuk mengirimkan materi pembelajaran, mulai dari buku, kaset, tape recorder, camera video, film, video recorder, slide (gambar bingkai), gambar, grafik, dan komputer. Pengembangan sebuah media dalam pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Media dalam pembelajaran dihasilkan menarik, maka media tersebut dapat membuat siswa lebih antusias didalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah pemilihan media dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah cocok untuk pelajaran ataupun materi pembelajaran yang akan diajarkan. Ada beragam

Plagiarism detected: **0.36%** <http://repository.radenintan.ac.id/9851/1/SKRIP...>

id: 5

jenis media pembelajaran yaitu, mulai dari media Audio, Visual, dan Audio-Visual, serta bermacam - macam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat diadopsi atau dikembangkan yaitu salah satunya Media

Pop-Up yang merupakan alat untuk memberikan informasi, alat untuk memperjelas materi, alat untuk menarik perhatian siswa, berkomunikasi atau memberikabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pendidikan. Media Pop-Up digunakan karena media Pop-Up dapat dipakai dalam pembelajaran IPS utamanya pada materi keragaman budaya. Media Pop-Up monopoli adalah media berupa monopoli yang didalamnyaberupalipat gambar yang dibentuk munculkan keatas 4 membentuk layar dengan tiga dimensi. Media Pop-Up monopoli ini berisi komponen-komponen gambar, warna, dan lipatan gambar yang munculkan membuat media ini menarik bagi siswa yang melihatnya dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Harapan pada media Pop-Up siswa mampu mengenal keragaman budaya Indonesia yang disajikan secara unik dalam media Pop-Up monopoli ini. Pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung di SDN Senden 1 dalam

cara penyampaian materi Keragaman Budaya khususnya mata pelajaran IPS yang dalam pelaksanaan pembelajarannya masih kurang menarik dan belum adanya media pembelajaran. Guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, namun guru hanya menggunakan buku bahan ajar yang disediakan sekolah. Saat proses pembelajaran berlangsung di kelas, guru hanya menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pembelajaran yang dilakukan hanya terpusat pada buku bahan ajar. Dari sini siswa kesulitan untuk memahami materi Keragaman Budaya. Interaksi antara guru dengan siswa pun masih hanya sebatas tanya jawab. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa juga menjadi mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Melihat dari permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian. Penulis akan mengangkat sebuah topik yang sesuai dengan kondisi yang ada pada permasalahan tersebut, yaitu

Quotes detected: 0.17%

id: 6

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUMKABUJA (POP-UP MONOPOLI KERAGAMAN 5 BUDAYA PULAU JAWA) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV".

Media ini adalah media yang berupa monopoli yang di pop-up kan. Pada setiap gambar yang ada pada petak monopoli akan di pop-up kan supaya gambar lebih jelas, lebih menarik, dan lebih mudah di ingat oleh siswa. Dari hasil observasi di atas, menunjukkan bahwa keterbatasan media dan penggunaan media menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Dalam mendukung penyampaian materi keragaman budaya, mengenal lebih dalam materi keragaman budaya, memahami perbedaan kebudayaan, dan menunjukkan sikap saling menghormati serta kesulitan guru dalam memberikan keseluruhan materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media keragaman budaya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran khusus untuk mempelajari keragaman budaya Pulau Jawa yaitu media PUMKABUJA. B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas. Permasalahan-permasalahan yang mampu diidentifikasi adalah antara lain : 1. Kegiatan pembelajaran IPS hanya menggunakan buku siswa, belum menggunakan media pembelajaran. 2. Siswa kesulitan memahami materi keragaman budaya pulau Jawa muatan pelajaran IPS, dikarenakan materi keragaman budaya terlalu luas. 6 3. Rendahnya partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dikarenakan keadaan pembelajaran di kelas kurang menarik sehingga siswa cenderung monoton, pasif dan membosankan. C. Batasan Masalah Berdasarkan dari latar belakang yang mendasari penelitian pengembangan agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka peneliti memfokuskan batasan permasalahan penelitian pengembangan ini sebagai berikut : 1. Pengembangan media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) digunakan di Kelas IV Semester 2. 2. Media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) yang dibuat untuk memahami materi IPS Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku. 3. Media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) yaitu media pembelajaran monopoli berupa gambar yang dibentuk muncul ke atas membentuk layar dengan tiga dimensi. D. Rumusan Masalah 1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV? 3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV? E. Tujuan Penelitian 1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. 2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. 3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up monopoli keragaman budaya Pulau Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. F. Manfaat Penelitian a. Manfaat Teoritis Dengan adanya Media Pembelajaran PUMKABUJA diharapkan siswa dapat menambah wawasan tentang pembelajaran IPS. Adanya pengembangan media ini juga dapat menambah referensi media khususnya pada pembelajaran IPS. 8 b. Manfaat Praktis 1) Bagisiswa a) Mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari pembelajaran IPS. b) Menambah sumber belajar bagisiswa. 2) Bagiguru a) Membantu guru dalam mengajarkan materi pembelajaran IPS. b) Memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. 3) Bagisekolah Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan motivasi terhadap guru untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran yang inovatif sehingga tenaga keguruan yang bertanggung jawab kepada perkembangan siswanya. 4) Bagipeneliti Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran berikutnya. 9 BAB II LANDASAN TEORI A. Pembelajaran IPSSD 1. Pengertian Pembelajaran IPSSD (Susanto, 2016:138) menjelaskan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan di dunia. Sementara itu, Sapriya (2012: 12) mengatakan bahwa IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial dan memiliki kemampuan mengambil keputusan dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial yang dapat bertanggung jawab, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat. 2. Tujuan Pembelajaran IPS Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif 10 sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut (Susanto, 2016:145), tujuan utama IPS

**Plagiarism detected: 0.37%** <https://www.silabus.web.id/pembelajaran-ips>

id: 7

ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Secara khusus, (Susanto, 2016:150) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut: a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan kelak dimasyarakat. b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian. d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut. e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi. 11 3. Keragaman Budaya Indonesia Keragaman budaya di Indonesia merupakan hasil pikiran, akal budidaya

**Plagiarism detected: 0.33%** <https://fliphtml5.com/rrxpd/jhcl/basic> + 4 resources!

id: 8

karya cipta manusia dari hubungan antara anggota masyarakat maupun antara masyarakat dengan alam. Sementara kebudayaan adalah kegiatan hasil penciptaan akal manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudayaan diciptakan untuk mempersatukan masyarakat dan menciptakan keutuhan masyarakat. Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar nomor ke-4 di dunia dan Pulau Jawa merupakan salah satu pulau terbesar ke-13 di dunia. Secara administratif pemerintahan Pulau Jawa terbagi atas 6 provinsi yaitu: Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Masing-masing provinsi memiliki keragaman dan keunikan tersendiri. Berbagai keragaman itu melahirkan bentuk keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat tradisional, tarian adat

**Plagiarism detected: 0.37%** <https://fliphtml5.com/rrxpd/jhcl/basic> + 2 resources!

id: 9

tradisional, alat musik tradisional, lagu tradisional, senjata tradisional dan makanan khas. a. Rumah adat Rumah adat merupakan rumah khas suatu daerah yang menjadi tempat tinggal masyarakat di daerah tersebut. Rumah adat di suatu daerah disesuaikan dengan kondisi lingkungan masyarakat. Bentuk arsitektur rumah adat, letak tata ruang maupun ragam hias yang menjadi pelengkap rumah juga syarat dengan berbagai makna dan nilai luhur yang berguna sebagai pedoman hidup (Tyas, 2020). b. Pakaian adat tradisional 12 Pakaian adat merupakan pakaian tradisional yang digunakan oleh masyarakat secara berkesinambungan dari generasi ke generasi. Pakaian adat tersebut adalah kebanggaan identitas yang mendukung kebudayaan sehingga menjadi identitas yang perlu dipertahankan. Kelengkapan pakaian adat sangat beragam dengan adanya aksesoris lengkap yang menambah keindahan pakaian tradisional (Melamba, 2012). c. Tari tradisional

**Plagiarism detected: 0.23%** <https://fliphtml5.com/rrxpd/jhcl/basic> + 6 resources!

id: 10

Seni tari adalah seni yang menggunakan gerak tubuh secara berirama yang dilakukan untuk mengungkapkan perasaan, tarian tradisional biasanya menampilkan ciri khas daerahnya. Tari tradisional suatu tarian yang pada dasarnya berkembang di suatu daerah tertentu yang berpedoman luas dan beradaptasi dengan kebiasaan secara turun temurun yang dianut oleh masyarakat yang memiliki tarian tersebut (Pak Mono, 2014). d. Alat musik tradisional Alat musik tradisional merupakan sejumlah alat yang digunakan untuk menciptakan musik sesuai dengan tujuan yang diinginkan, seperti sarana keagamaan, upacara budaya atau ritual, sarana hiburan, sarana komunikasi, pengiring tarian, dan sarana ekonomi (Khuluq, 2016). Keberadaan alat musik dari kurun waktu ke waktu, akhirnya menjadi identitas dari masyarakat daerah. Misalnya, gamelan, alat musik yang sangat dikenal oleh masyarakat Jawa. 13 e. Lagu tradisional Lagud daerah merupakan lagu yang memiliki ciri khas yang berbeda antara daerah satu dengan daerah lain. Perbedaan atau ciri khas tersebut terletak pada lenggak-lenggok nadanya (Rochani, 2012).

**Plagiarism detected: 0.7%** <https://fliphtml5.com/rrxpd/jhcl/basic>

id: 11

Lagu daerah ini mengiringi pementasan tari atau pertunjukan daerah. Lagu daerah dapat bercerita tentang alam, keagamaan atau adat istiadat, lagu daerah juga bisa digunakan untuk lagu pengiring permainan anak, contohnya lagu cublak-cublak suweng. Ciri-ciri lagu daerah di Indonesia adalah sebagai berikut: 1) Lagu daerah menggunakan bahasa dan dialek setempat. 2) Lagu daerah diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang secara lisan. 3) Lagu daerah biasanya tidak diketahui siapa penciptanya. 4) Lagu daerah biasanya diiringi oleh musik

daerah setempat. f. Senjata tradisional Senjata tradisional merupakan produk budaya yang lekat hubungannya dengan suatu masyarakat. Selain digunakan untuk melindungi dari serangan musuh, senjata

tradisional juga digunakan dalam kegiatan berladang dan berburu (Andriansyah, 2018). Senjata tradisional menjadi identitas suatu bangsa yang turut memperkaya kebudayaan nusantara. Salah satu untuk melestarikannya adalah dengan membekali para pelajar sejak dini tentang budaya negerisendiri. 14 g. Makanan khas Makanan khas daerah adalah identitas suatu daerah yang dapat membedakan keberadaan dengan daerah lain. Kekayaan makanan khas Indonesia tiap daerah diwariskan dari generasi ke generasi hanya dengan lisan sehingga mudah untuk dapat diketahui secara pasti makanan khas tersebut. B. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran Media berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Tanpa media, pembelajaran sebagai proses komunikasi

**Plagiarism detected: 0.85%** <https://www.merdeka.com/jabar/6-jenis-media-...> + 10 resources!

id: 12

antara guru dan siswa tidak akan berlangsung secara optimal. Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2013). (Kustandi dan Sutjipto, 2013) juga mengemukakan pengertian media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dari pengertian media pembelajaran yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang

diharapkan kondusif. 15 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

**Plagiarism detected: 0.79%** <http://eprints.umsida.ac.id/1635/1/ICT%20Jeni...>

id: 13

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu : a. Media visual Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tuna netra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera penglihatan saja. Macam-macam media visual : 1) Gambar atau foto Gambar atau foto adalah salah satu contoh dari media visual. Jadi fungsi media gambar

adalah mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar.

**Plagiarism detected: 3.13%** <http://eprints.umsida.ac.id/1635/1/ICT%20Jeni...>

id: 14

Dengan adanya gambar tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau informasi (bahan pelajaran) dan juga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Sehingga dapat tercapainya tujuan belajar. 2) Petak konsep Peta konsep adalah suatu gambar yang menyajikan atau menyampaikan suatu hubungan yang bermakna antar konsep dari suatu pokok-pokok materi pembelajaran dan di rangkum. Penyajiannya biasanya pokok-pokok materi tersebut di hubungkan dengan suatu kata 16 penghubung sehingga membentuk suatu proposisi yang dapat di jabarkan lebih luas mengenai materi tersebut. Peran media visual seperti petak konsep ini adalah dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan menarik minat siswa untuk berfikir kritis dan aktif dalam belajar dan juga pembelajaran tidak menjenuhkan. 3) Diagram Diagram adalah suatu media visual yang digunakan untuk memaparkan atau menerangkan suatu data yang akan disajikan dalam bentuk gambar. Sehingga penyajian materi dalam bentuk diagram dapat mempermudah memahami isi dari materi yang disajikan. Karena diagram berfungsi untuk menyederhanakan suatu persoalan yang kompleks menjadi sederhana dan simpel, sehingga dapat memperjelas dalam penyampaian pesan (materi pelajaran). Sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan karena siswa tidak perlu membaca teks atau materi pelajaran dengan tulisan yang sangat banyak sehingga melelahkannya, siswa dapat memahami materi hanya dengan mengamati dan memahami isi dari gambar diagram saja. 4) Grafik Grafik adalah media visual yang berupa grafis dan penyajiannya menggunakan titik-titik atau garis-garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan. Grafik sebagai media belajar berfungsi untuk memperlihatkan perbandingan informasi kualitas maupun kuantitas dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam 17 memahami materi tersebut dan sederhana sehingga mempermudah siswa dalam pemahaman materi. 5) Poster Poster adalah media visual yang berupa gambar yang disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat di mengerti oleh pembacanya hanya dengan melihatnya sepiantas saja. Selain itu dalam penyampaian pesan melalui poster akan lebih mudah di mengerti dan di fahami oleh para pemirsanya karena poster dapat menarik perhatian dan juga mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku pemirsanya. 6) Peta atau globe Peta atau globe adalah media visual yang berupa suatu gambar atau benda yang berfungsi untuk menyajikan data data lokasi. Fungsi peta atau globe dalam media belajar adalah mempermudah guru dalam menunjukkan letak letak suatu daerah, provinsi, bahkan negara hanya dengan benda atau gambar ini.

b. Media audio

**Plagiarism detected: 1.19%** <https://www.zonareferensi.com/pengertian-med...> + 7 resources!

id: 15

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. 18 c. Media audiovisual Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara

menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam-macam media audio visual Menurut (Djamarah, 2013) media audio visual dibagi menjadi 2 : 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkaian suara dan cetaksuara. 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

3. MediaPop-Up Gambar 2.1 Media Pop-Up (Najabah dan Oemar, 2016: 498) Hoover dalam (Khafidoh, 2011) menjelaskan pengertian Pop-Up sebagaiberikut:Pop-Upisanothernameofkirigami,aJapaneseart.Kirigami 19 come from Japanese word

Quotes detected: 0.01%

id: 16

"Kiri"

which means to cut and

Quotes detected: 0.01%

id: 17

"Kami"

which means to paper. Pop-Up atau dalam bahasa Jepang biasa disebut dengan Kirigami, berasal darikatakiri yangberarimemotongdankamiyangberartikertas.Jadi, PopUp atau kirigami memiliki pengertian kertas yang dipotong sedemikian hingga oleh senimanPop-Up. Pop-Up menurut (Van Dyk, 2011:19) menyebutkan beberapa bagian dari Pop-Up di antaranya: a. Movable parts that lie flat yaitu di mana buku merupakan bagian yang sebenarnya tidak datar dan memiliki bagian yang sedikit timbul contohnya yaitu flap book dan pulltabs. b. Pop-Up bagian bagian yang timbul dalam buku yaitu bisa berupa tampilan latar, lipatan, kotak, silinder dan lapisan gambar yang muncul. c. Folding mechanism adalah bentuk buku yang dibuat agar bisa membuka dan menutup. Namun, adapula bentuk buku-buku yang tidak terlipat dapat dibuka contohnya adalah carousels, tunnel-books dan peepshows. d. Multiple construction yaitu di mana materi untuk pembuatan Pop-Up tidak hanya berupa kertas tapi adapula yang berupa plastik, kaca dan lain-lain. Selanjutnya (Van Dyk, 2011: 4) menyebutkan cara kerja Pop-Up yaitu dengancaramenutup, membuka, dan memutar dimana akan membuat gerakan dibagian permukaan. Dengan kreatifitasnya, para seniman Pop-Up membuat 20 macam-macam lipatan agar Pop-Up tersebut bisa terbuka, tertutup, muncul dan tidak terlipat ketika Pop-Up tersebut dibuka. Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Pop-Up atau kirigami adalah kreasi tiga dimensi dari lipatan dan guntingan kertas di mana guntingan kertas tersebut muncul dan bisa tidak terlipat ketika dibuka serta tertutup dan terlipat ketika buku Pop-Up tertutup. 4. Pop-Up sebagai Media Pembelajaran Media Pop-Up merupakan salah satu media gambar. Oleh sebab itu, Pop-Up masuk dalam kategori media berbasis visual. Levie dan Lentz dalam (Arsyad, 2011:16-17) menyebutkan ada empat kelebihan media pengajaran berbasis visual yaitu pertama fungsi atensi

Plagiarism detected: 0.55% <https://pakdosen.co.id/media-pembelajaran-ad...> + 2 resources!

id: 18

yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke dalam pengajaran dan isi pelajaran, kedua fungsi afektif yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar di mana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pengajaran, ketiga fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar, dan yang terakhir adalah fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Kemudian (

Plagiarism detected: 0.13% <https://123dok.com/document/zlnned2q-efektiv...> + 2 resources!

id: 19

Van Dyk, 2011:5-15) menyebutkan beberapa kelebihan media Pop-Up sebagai media pengajaran, di antaranya:

a.

Plagiarism detected: 0.97% <https://text-id.123dok.com/document/4yr1npmo...> + 2 resources!

id: 20

Pop-Up banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi. 21 b. Buku atau media Pop-Up yang dapat digerakan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah untuk diingat. c. Pop-Up menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas. d. Pop-Up membantu siswa dalam mendokumentasi, meneliti, dan memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar. e. Pop-Up menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari dan lingkungan sekitar. f. Pop-Up menghibur dan menarik perhatian siswa. g. Bagian-bagian Pop-Up yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi

didalamnya. Kekurangan dari media visual atau Pop-Up (Kustandi dan Sudjana, 2010:9-13) di antaranya: a. Proses pembuatan media visual membutuhkan waktu yang lama dan mudah rusak jika menggunakan bahan kertas yang kurang baik. b. Biaya yang dikeluarkan lebih besar dibandingkan dengan media Pop-Up yang lainnya. c. Media visual yang memiliki realistik tinggi kadang dapat membingungkan siswa, jika belum tahu cara penggunaannya. d. Media visual yang berwarna gelap atau hitam putih kurang diminati oleh banyak siswa. 22 Untuk mengatasi kekurangan media visual di atas maka peneliti melakukan beberapa hal dalam pembuatan

media Pop-Up di antaranya: a. Peneliti membuat media Pop-Up dengan pemilihan gambar yang tidak rumit dan sederhana agar siswa tidak dibingungkan oleh gambarlain. b. Peneliti membuat media Pop-Up dengan gambar warna-warni agar menarik perhatiannya. c. Peneliti membuat media Pop-Up dengan gambar yang berukuran lebih besar, supaya dapat dilihat lebih jelas olehsiswa. 5. Pengertian Monopoli Gambar 2.2 Monopoli (Yuliawan : 2013) (Husna, 2016:116) mengatakan bahwa

**Plagiarism detected: 0.23%** <https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028...>

id: 21

monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pionnya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. 23 Pada pembelajaran monopoli, intinya sama dengan permainan monopoli biasa yaitu menguasai. Menguasai pada permainan ketika pembelajaran adalah bukan menguasai kekayaan tetapi menguasai pengetahuan yang dipelajari serta mampu memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan dalam permainan. 6. Media PUMKABUJA sebagai Media Pembelajaran Gambar 2.3 Desain Monopoly Pop-Up PUMKABUJA adalah Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk pembelajaran IPS kelas IV. PUMKABUJA adalah media pengembangan yang berasal dari permainan monopoli, yang membedakan adalah bentuk dan cara bermainnya. Bentuk dari media ini adalah di samping petak-petak terdapat gambar yang muncul keatas atau dapat disebut dengan Pop-Up. Pop-Up tersebut terdapat gambar keragaman budaya Pulau Jawa. Jika pemain menempati petak, maka pemain itu harus menebak gambar apa yang ada pada layar tersebut dengan benar. 24 Apabila pemain tidak bisa menjawab, maka pemain tidak bisa mendapatkan poin. Media PUMKABUJA yang dikembangkan ini terdapat beberapa perbedaan komponen dari permainan monopoli biasanya. Komponen-komponen media PUMKABUJA antara lain : a. Papan permainan b. Reward card c. 4 pion orang-orangan d. Dadu e. Bintang penghargaan f. Buku panduan g. Kartu pertanyaan h. Kartu hak milik 7. Tujuan Media PUMKABUJA Adapun tujuan PUMKABUJA yang mengacu pada pembelajaran IPS kelas IV materi keragaman budaya Pulau Jawa, sebagai berikut: a. Membantu siswa kelas IV untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia pada tema 7 Indah Keragaman di Negeriku, subtema 2 Indah Keragaman Budaya Negeriku. b. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan. c. Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada bidang fisik- motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. 25 Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PUMKABUJA adalah dapat memunculkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan meningkatkan kualitas belajar. Hal tersebut menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa. 8. Aturan Bermain Media PUMKABUJA a. Dimainkan minimal 2 orang/kelompok b. Dimainkan maksimal 4 orang/kelompok c. Bisa dibuat kelompok dengan perwakilan kelompok d. Mengocok dadu untuk menjalankan permainan e. Permainan dimulai pada petak start f. Pemain melakukan 1 kali putaran di awal permainan g. Berhenti di petak kartu dan mengambil kartu di tengah h. Pemain masuk dan keluar penjara i. Berhenti di petak bonus poin j. Pemenang permainan dengan mendapatkan maksimal 10 bintang k. Bintang bisa diletakkan pada reward card 9. Cara Penggunaan Media PUMKABUJA: a. Kocok terlebih dahulu kartu pertanyaan. b. Pop-Up dibuka terlebih dahulu. c. Dimulai pada petak start. d. Para pemain melakukan suwit atau hompimpa untuk menentukan urutan bermain. 26 e. Setelah menentukan

**Plagiarism detected: 0.67%** <https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028...>

id: 22

urutan bermain, pemain pertama melemparkan dadu. f. Gerakkan pion sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan. g. Pemain melakukan 1 kali putaran di awal permainan, sehingga gambar bisa menjawab pertanyaan. h. Pemain yang berhenti pada petak kartu, dapat mengambil kartu pertanyaan yang ada di tengah papan. Setelah pemain menjawab, pemain dapat mengecek jawaban pada kartu hak milik. Jika jawaban benar, maka pemain mendapat 2 bintang dan berhak memiliki kartu hak milik. Jika jawaban salah, maka pemain harus menyanyikan lagu daerah yang ada di pulau Jawa. i. Pemain yang berhenti pada petak pop-up, pemain harus menjawab gambar keragaman budaya mana yang ada di pop-up tersebut. Pertanyaan ada di buku panduan. Jika jawaban benar, maka pemain mendapat 1 bintang dan jika jawaban salah, maka pemain harus menyanyikan lagu daerah yang ada di pulau Jawa. j. Jika petak pop-up yang sudah ditempati, kemudian ditutup kembali. Untuk menandakan petak sudah tidak bisa untuk menjawab pertanyaan. k. Jika pemain menempati petak pop-up secara bersamaan, lihatlah ke buku panduan untuk memilih pertanyaan yang ada di buku panduan. l. Pemain yang berhenti pada petak penjara, maka pemain tidak mendapatkan 2 kali putaran. Jika pemain ingin keluar dari penjara secepatnya, pemain dapat menukarkan 1 bintang untuk mendapatkan 27 kartu bebas penjara. Satu kartu hanya berlaku untuk sekali bebas penjara. 28

**Plagiarism detected: 0.41%** <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jcer/article...> + 6 resources!

id: 23

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut (Sugiyono, 2016), metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan

dan mengetahui validitas suatu produk. Model ADDIE merupakan satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Tegeh dan Kirna, 2013:16). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model 29 pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk dimana produk yang dihasilkan telah ada, dan produk tersebut dibuat untuk disempurnakan dan dimodifikasi, sehingga dapat digunakan menunjang jalannya kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keberagaman Budaya Pulau Jawa) sebagai media pembelajaran IPS kemudian melakukan validasi terhadap produk PUMKABUJA tersebut. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah : a. Media PUMKABUJA dibuat dari triplek yang dilapisi banner dengan ukuran papan 100cm x 100cm. b. Media PUMKABUJA mempunyai 20 petak. c. Media PUMKABUJA mempunyai 12 pop-up yang bisa dibuka-tutup. d. Media PUMKABUJA mempunyai komponen-komponen yaitu buku panduan, reward card, 4 pion orang-orangan, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik dan bintang penghargaan. e. Media PUMKABUJA dapat dilipat, dikancing dan ditenteng supaya bisa dibawa kemana-mana. f. Media PUMKABUJA disesuaikan dengan konsep monopoli yang didalamnya diarahkan untuk memahami materi keragaman budaya Pulau Jawa. 30 g. Media PUMKABUJA terdapat pertanyaan-pertanyaan sebagai bentuk latihan dalam menjalankan media monopoli.

**B. Prosedur pengembangan**

Pada prosedur pengembangan peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural, prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa untuk digunakan. Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Tegeh, 2014)

1. Analisis (Tahap analisis) Tahap analisis, tahapan ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu analisis situasi, analisis kebutuhan, dan analisis teori.

a. Analisis situasi dilakukan dengan wawancara. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru di SDN Senden 1, hal ini untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah dasar kelas IV pada proses pembelajaran IPS materi keragaman budaya Pulau Jawa.

31 b. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi untuk menentukan kebutuhan pada pembelajaran. Pada analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui ketersediaan sumber belajar, perlunya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan peneliti memutuskan membuat media pembelajaran PUMKABUJA dalam materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV.

c. Analisis teori dilakukan dengan mengumpulkan data berupa standar kompetensi materi Keragaman Budaya Indonesia. Selain itu, ada indikator dan materi pelajaran. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.

2. Design (Tahap Perencanaan) Tahap perencanaan peneliti akan merancang media pembelajaran dari hasil analisis secara konseptual dan menyusun instrumen yang akan digunakan dalam menilai produk tersebut perencanaannya antara lain sebagai berikut:

a. Pemilihan materi disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan langkahnya sebagai berikut yang pertama penentuan desain awal media yang kedua dilakukan penyusunan peta konsep yang menjadi keseluruhan gambaran media yang akan dibuat dan yang terakhir penentuan kerangka media PUMKABUJA. Disini peneliti memilih materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku.

32 b. Penentuan desain tampilan media disesuaikan dengan media yang dipilih sendiri sesuai dengan temanya. Disini peneliti menggunakan tampilan monopoli yang memuat pop-up.

c. Pengembangan media menggunakan referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan materi-materi tersebut.

3. Development (Pengembangan Produk) Development merupakan proses dimana harus disiapkan, penelitian sebelumnya meneliti tentang media monopoli yang sebagaimana media yang dimaksud sebagai acuan dalam pembuatan media yang akan dikembangkan. Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

a. Pembuatan produk Pengembangan PUMKABUJA dengan menyiapkan bahan untuk papannya seperti papan catur yang bisa dilipat, banner monopoli yang berukuran sesuai papan, gambar-gambar dari materi keragaman budaya Pulau Jawa, komponen-komponen monopoli seperti monopoli biasanya dan kertas karton untuk bahan pembuatan pop-up. Kemudian disusunlah media pembelajaran dalam bentuk PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa).

b. Validasi yang terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu: 1) Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up 33 Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) yang dikembangkan akan di

**Plagiarism detected: 0.51%** <https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028...>

id: 24

validasi oleh ahli materi. 2) Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek kevalidan dan kelayakan dari media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa). 3) Revisi setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media

agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. 4. Implementasi (Tahap Penerapan) Tahap Implementasi ini dapat diterapkan dalam media pembelajaran untuk mengetahui seberapa berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti melakukan penerapan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran PUMKABUJA sehingga dapat diketahui kekurangan-kekurangan pada media dan dapat direvisi kembali. 5. Evaluation (Tahap Evaluasi) Tahap penelitian ini adalah tahap evaluasi biasanya dilakukan di semua tahapan, proses evaluasi yang dilakukan yaitu melihat permasalahan yang ada di lapangan setelah melakukan analisis serta menilai hasil dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan guna menentukan nilai harga dan 34 manfaat dari suatu objek berupa sebuah produk atau program pembelajaran. Penilaian evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media PUMKABUJA tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Jika dari hasil tersebut sudah dikategorikan layak dan menarik namun jika tidak layak maka perlu dilakukannya revisi kembali. Tahap evaluasi sangatlah penting karena kita akan mendapatkan saran untuk meningkatkan penelitian tersebut. C. Lokasi dan Subjek Penelitian 1. Lokasi Penelitian Lokasi yang diambil dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini di SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Pemilihan sekolah ini dikarenakan masih minimnya media pembelajaran di sekolah tersebut. 2. Subjek Penelitian Subjek penelitian mengambil subjek siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. D. Uji Coba Produk 1. Desain Uji Coba Desain Uji Coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media belajar yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Sebelum diuji cobakan, produk media belajar IPS bentuk PUMKABUJA divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli media. 35 2. Subjek Uji Coba Subjek Uji Coba produk media belajar IPS bentuk PUMKABUJA dengan materi Keragaman Budaya Pulau Jawa adalah siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. E. Validasi Produk Validitas produk dilakukan oleh orang yang ditunjuk sebagai ahli materi dan ahli media untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan yaitu PUMKABUJA. Melalui hasil penilaian yang dilakukan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang telah dikembangkan untuk dijadikan sebagai pedoman perbaikan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. Uji validasi model atau produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket, validator akan mengisi angket untuk mengetahui apa saja yang akan direvisi terkait produk yang dikembangkan. Validator ahli dalam pengembangan bahan ajar ini meliputi: 1. Validasi Media Validasi media pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli media dengan kriteria validator sebagai berikut: a. Dosen PGSD yang memiliki jenjang guru minimal S2. b. Mengampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli dibidang pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar. 36 2. Validasi Materi Validasi materi pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli materi, meliputi ahli materi IPS dengan kriteria validator sebagai berikut: a. Dosen yang memiliki jenjang guru minimal S2. b. Mengampu mata perkuliahan dibidang IPS serta materi Keragaman Budaya. F. Instrumen Pengumpulan Data Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket, lembar dokumentasi mengenai kelayakan media belajar IPS bentuk PUMKABUJA dengan materi Keragaman Budaya Pulau Jawa untuk siswa kelas IV SDN Senden 1 Kecamatan Kayen Kidul Kabupaten Kediri. 1. Observasi Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara. Jika teknik wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang saja, melainkan pada objek-objek yang lain juga (Sugiyono, 2017). 37 Tabel 3.1 Pedoman Observasi No Aspek yang diamati Ya Tidak Catatan 1 Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media. a. Media visual b. Buku c. Video 2 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menggapi materi yang telah diajarkan. 3 Siswa dapat berkonsentrasi dan tenang saat guru menjelaskan materi. 4 Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas 5 Siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru 2. Pedoman Wawancara Wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2017). Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Narasumber Pertanyaan Guru kelas IV SDN Senden 1 1. Apakah dalam setiap pelajaran bapak mengajar menggunakan media? 2. Jenis media apa yang paling sering digunakan? 3. Media apa yang sudah pernah digunakan dalam

Plagiarism detected: 0.41% <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/do...>

id: 25

pelajaran IPS materi Keragaman Budaya? 4. Apakah media yang digunakan tersebut sudah efektif? 38 5. Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media tersebut? 6. Apakah dengan adanya media tersebut siswa sudah memahami materi Keragaman Budaya? 7. Bagaimana hasil belajar siswa pada

saat menggunakan media tersebut? 8. Kendala apa yang dihadapi guru pada kegiatan belajar mengajar materi Keragaman Budaya? 9. Apakah ada kemungkinan siswa tertarik dengan media PUMKABUJA yang akan dikembangkan? 3. Pedoman Angket a. Angket validasi Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017, hlm. 142). Dalam penelitian ini angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan lembar angket validasi kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi. Angket yang disajikan juga tidak terlalu memberatkan validator/responden untuk mengisinya. Butir penilaian dalam angket tersebut berisikan kesesuaian, kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan. Dalam

angket tersebut validator hanya diminta untuk mengamati dan menganalisis produk lalu memberikan penilaian sesuai dengan kriteria pilihan, dengan memberikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan. 39 Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media No Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Desain / Tata letak Ketepatan pemilihan tema dengan materi Kerapihan gambar yang disajikan Ketepatan ukuran media 2 Gambar Komposisi warna gambar Ukuran gambar Kualitas gambar Kemenarikan gambar Tampilan gambar yang disajikan 3. Penggunaan Kesesuaian dengan pengguna Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing) Kelengkapan petunjuk penggunaan media TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL PERSENTASE SKOR (Modifikasi Penulis) Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi No Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Pembelajaran Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa Media PUMKABUJA sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media PUMKABUJA mudah digunakan oleh guru maupun siswa Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa 2 Kurikulum Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan KI dan KD 40 Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan Indikator Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan Tujuan Pembelajaran 3. Isi Materi Kesesuaian gambar pada media PUMKABUJA dengan isi materi Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan kehidupan nyata yang diketahui siswa Gambar pada media PUMKABUJA disusun sesuai konsep yang benar TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL PERSENTASE SKOR 3. LembarKepraktisan Data kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan yang ditujukan kepada guru kelas dan siswa. Angket kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Tabel 3.5 Angket Respon Guru No Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Materi Kesesuaian isi materi dengan Kompetensidasar dan tujuanpembelajaran Kesesuaian materi dengan media pembelajaran. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa. Ketepatan materi untuk mengembangkan kolaborasi siswa. 41 2 Desain Ketepatan ukuran pembuatan media. Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media. Kesesuaian pemilihan tema dengan materi. Tampilan gambar yang disajikan. 3 Penggunaan media Media mudah untuk dibawa dan disimpan. Keamanan media ketika digunakan. Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami. Media mudah digunakan oleh guru dan siswa. TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL PERSENTASE SKOR Tabel 3.6 Angket Respon Siswa No Indikator Alternatif Pilihan Ya(1) Tidak(0) 1 Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik? 2 Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik? 3 Apakah tampilan dan gambar di dalam media menarik? 4 Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran? 5 Apakah materi yang disajikan mudah dipahami? 6 Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini? 7 Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan? 42 8 Apakah media pembelajarandapat meningkatkan minat belajaranda? 9 Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar? TOTAL SKOR SKOR MAKSIMAL PERSENTASE SKOR (Modifikasi Penulis) 4. Dokumentasi Cara lain untuk memperoleh data dari informan adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015, hlm.240). G. Teknik Analisis Data 1. DataKualitatif Teknikanalisisdatadengankualitatifdigunakanuntukmengelompokkan informasi yang berupa kritik dan saran, tanggapan yang terdapat padaangket tentang kesesuaian dengan kompetensi yang akan di capai, ketepatan warna media atau kemenarikan, kata dan tata bahasa, desain dan penggunaanmedia pada media yang dikembangkan secara deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan analisis data kualitatif, penelitian ini dapat di jadikan acuan untuk revisi atau perbaikan produk yangdikembangkan. 43 2. DataKuantitatif a. Analisis Data Hasil Validasi Media danMateri Penilaian pada angket validasi ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan diberikan dengan memberi tanda(√) pada kolom angket yang tersedia. Data tersebut akan dijumlahkan guna mengetahui hasil validasi dengan di hitung nilai rata - ratanya. Tabel 3.7 Skor Penilaian Kevalidan Kriteria Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Cukup baik 3 Kurang Baik 2 Tidak Baik 1 (Riduwan, 2015) Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatifdengan cara: 1) Menghitungtotal skormaksimalyangdiperolehdarihasilvalidasi ahli. 2) Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015), dengan rumus sebagaiberikut: Rumus: Validasi ahli(V-ah) =  $\frac{x}{V} \times 100\% = \dots \%$  44 Keterangan: V-ah = Validitas ahli media Tse = Total skor empirik yang dicapai TSh = Total skor yangdiharapkan Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut :  $V = \frac{V - V_{h1} + V - V_{h2}}{2}$  2 Keterangan : V = Validasi(gabungan) V-ah1 = Jumlah nilai dari validator ahli 1 V-ah2 = Jumlah nilai dari validator ahli 2 3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015), yaitu sebagai berikut: Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media dan Materi Persentase (%) Kriteria Tindak Lanjut 81% - 100 % Sangat Valid Sangat baik untuk digunakan 61% -80% Valid Boleh digunakan dengan revisi kecil 41% - 60% Cukup Valid Boleh digunakan dengan revisi besar 21% -40% Kurang Valid Tidak boleh digunakan 0% - 20% Tidak Valid Tidak boleh digunakan 45 4) Menganalisis kevalidan media pembelajaran berdasarkankategori validitassehinggadapatditentukanapakahmedialayakdigunakan atau masihrevisi. b. Analisis Kepraktisan MediaPUMKABUJA Penelitian angket kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan produk media PUMKABUJA yang telah peneliti kembangkan. Dalam hal ini, guru akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Selain itu, siswa juga mengisi angket respon siswa dengan memberi tanda (√) pada kolom angket yang tersedia. Tabel 3.9 Skor Penilaian Kepraktisan Respon Guru Kriteria Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Cukup baik 3 Kurang Baik 2 Tidak Baik 1 (Riduwan,2015) Tabel 3.10 Skor Penilaian Kepraktisan ResponSiswa Kriteria Skor Ya 1 Tidak 0 (Riduwan,2015) 46 Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatifdengan cara: 1) Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan responsiswa. 2) Menghitung persentase hasil angket respon guru respon siswa yang diperoleh, menurut Arikunto (2021) dengan rumus sebagai berikut: Rumus :  $P = \frac{X}{N} \times 100\%$

$V \times 100\%$  Keterangan : P = besaran persentase F = skorperolehan N = skormaksimal Peneliti dapat melakukan perhitungan kepraktisan gabungan ke dalam rumus sebagai berikut:  $P = \frac{V - V_{VVVV} + V - V_{VVVV}}{2}$

Keterangan : P = Persentase(gabungan) R-guru = Jumlah nilai dari respon guru R-siswa = Jumlah nilai dari respon siswa

3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori kepraktisan menurut Akbar (2015), yaitu sebagai berikut: 47 Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan Angket ResponGuru Persentase (%) Kriteria 81% - 100 % Sangat Praktis 61% -80% Praktis 41% - 60% Cukup Praktis 21% -40% Kurang Praktis 0% - 20% Tidak Praktis Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan Angket ResponSiswa Persentase (%) Kriteria 81% - 100 % Sangat Baik 61% -80% Baik 41% - 60% Cukup 21% -40% Kurang 0% - 20% Sangat kurang

4) Menganalisis kepraktisan media pembelajaran berdasarkan kategori kepraktisan sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masihrevisi.

c. Analisis Keefektifan MediaPUMKABUJA Pada penilaian keefektifan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk yang telah diterapkan pada siswa. Dalam hal ini, siswa akan mengerjakan soal posstest untuk mengetahui tingkat keberhasilan media PUMKABUJA yang telah diajarkan. Dari data keefektifan didapat dari rata-rata hasil belajar siswa. Jika rata-rata nilai siswa  $\geq 75$  (KKM), maka media yang dikembangkan dianggap efektif, namun jika  $\leq 75$  (KKM), maka media yang dikembangkan tidak efektif dan memerlukan revisi.

48 Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media tersebut.

- 1) Menghitung skor tes hasil belajar setiapsiswa.
- 2) Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa denganrumus sebagai berikut: Nilai hasilbelajar individu= jumlah skorbenar jumlah skor maksimal  $V$  100
- 3) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagaiberikut: Nilai rata-rata siswa = nilai hasil belajar siswa  $V$  100 jumlah seluruh siswa
- 4) Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai $\geq 75$ .
- 5) Mempersentasekelulusansecaraklasikaldenganmenggunakan rumus sebagaiberikut: KBK = siswa yang mencapai KKM  $V$  100% jumlah seluruh siswa

Keteranngan : KBK : Kriteria Belajar Klasikal KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal Tabel 3.13 Kriteria Keefektifan Persentase (%) Kriteria 81% - 100 % Sangat efektif 61% -80% Efektif 41% - 60% Cukup efektif 21% -40% Kurang efektif 0% - 20% Tidak efektif

49 BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN A. Hasil StudiPendahuluan 1. Deskripsi Hasil StudiLapangan Studi lapangan merupakan langkah awal penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. Kegiatan penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan di SDN Senden 1 Kayenkidul. Langkah awal yang dilaksanakan peneliti dalam studi lapangan yaitu dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa.

a. AnalisisKinerja Tahap analisis kinerja dilaksanakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi keragaman budayadiPulauJawasiswakelasIVSDNSenden1Kayenkidul. Dari hasil wawancara yang terlampir, ketika proses pembelajaran materi tersebut belum menggunakan media pembelajaran secara konkret untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan juga sangatlah terbatas dan kurang berinovasi. Guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media dan sumber belajardikelas,selainitugurujugahanyamenggunkanglobe,gambar- gambar, dan atlas sebagai media belajar serta pembelajaran masih berpusatpadaguru. Olehkarenaitu,dibutuhkansolusiberupa 50 pengembangan media yaitu dengan mengembangkan media PUMKABUJA pada materi Keragaman Budaya di Pulau Jawa.

b. AnalisisKebutuhan Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harusdikembangkandalampengembangansuatumediapembelajaran. Proses pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya di PulauJawa,penelitimelakukanwawancaradengangurukelasIVSDN Senden 1 Kayenkidul mengenai permasalahan atau kendala ketika proses pembelajaran. Diketahui bahwa masih kurangnya dalam pemahaman materi sehingga materi tidak mudah diserap oleh siswa dikarenakan guru belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada siswa tentang macam-macam keragaman budaya yang ada di Pulau Jawa. Hal tersebut dikarenakan pada usia siswa kelas IV masih dalam tahap operasional konkrit, yaitu siswa masih membutuhkan sesuatu yang nyata dalam memahami suatu hal, terutama pada materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang konkrit supaya memudahkan

Plagiarism detected: 0.17% <https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028...>

id: 26

siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi

juga dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media yang digunakan yaitu media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya PulauJawa). 51 2. Interpretasi Hasil studiPendahuluan Dari hasil studi lapangan sebelum penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran dalam materi keragaman budaya di Pulau Jawa.

Salahsatumediapembelajaran yang dapatdikembangkandansesuai dengan materi keragaman budaya di Pulau Jawa adalah media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa). Dengan menggunakan media ini siswa akan diajak untuk lebih aktif dan berkolaborasi selamproses pembelajaran berlangsung, karenasiswaakan aktif dan mudah berkolaborasi dalam bermain mediaPUMKABUJA. 3. Desain Awal (draft) Model PUMKABUJA Desain awal media PUMKABUJA dilakukan dengan beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut: a. Bahan-bahan PembentukMedia Desain awal (draf) model dimulai dengan menentukan unsur- unsur media yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa. Bahan-bahan tersebut yaitu: 1) Tripplek 2) Kayu 3) Paku 4) Lemfox 5) Banner 52 6) Kertas karton tebal dantipis 7) Engsel 8) Pengunci 9) Gagangpintu b. Mendesain Media Papan tripplek dibuat dengan ukuran 100cm x 100cm. Papan tripplek dipotong menjadi 2 bagian yaitu dipotong 50cm x 100cm, dibuat seperti papan catur yang bisa dilipat. Selanjutnya mendesain banner berbentuk monopoli yang berisikan

gambar keragaman budaya di Pulau Jawa. Banner dicetak sebanyak 3 kali. Tabel 4.1 Desain Media PUMKABUJA No Desain Keterangan 1 Desain pertama untuk ditempelkan pada papantripplek. 53 2 Desain kedua, digunting pada bagian petaknya untuk ditempelkan pada penutup pop- up. 3 Desain ketiga, digunting sesuai gambar dan ditempelkan pada kertas karton tipis, digunakan sebagai bahanpop-up. c. ProsesPerakitan 1) Papan tripplek dibuat dengan ukuran 100cm × 100cm. Papan tripplek dipotong menjadi 2 bagian yaitu dipotong 50cm × 100cm. 2) Pemasangan engsel padapapan. 3) Menempelkan banner yang pertama pada papan sebagai background media Pop-UpMonopoli. 54 4) Banner ditempelkan dengan menggunakan lemfox. 5) Kemudian dilanjutkan dengan pemasangan pengunci papan dan gagang pintu untuk menenteng papantersebut. 6) Menggantung gambar yang ada pada banner kedua dan menggantung kertas karton tebal dengan bentuk persegi ukuran 16cm × 16,5cm. 7) Banner yang digunting kemudian ditempelkan pada kertas karton tersebut menggunakan lemfox. 8) Hasil dari point 7 adalah sebagai penutup pop-up nya yang ditempelkan pada petak gambar yang ada pada papan monopoli dengan menyesuaikan gambarnya. 9) Menggantung gambar yang ada pada banner ketiga yang digunakan sebagai bahan pop-up dan menggantung kertaskarton tipis, kemudian ditempelkan pada kertaskarton. 10) Menempelkan pop-up disela-sela penutuppop-up. 11) Proses terakhir yaitu membuat perlengkapan permainan monopoli yang terdiri dari : dadu, 4 pion, bintang penghargaan, reward card, kartu pertanyaan, kartu hak milik, dan buku panduan. 55 Tabel 4.2 Proses Perakitan Media PUMKABUJA Gambar Media Keterangan Tampilan awal pada papan Pop-Up Monopoli Tampilan setelah penempelan bahan Pop-Up pada papan. Tabel diatas menyajikan gambar desain media PUMKABUJA. Media PUMKABUJA ini di dalamnya terdapat macam-macam keragaman budaya di Pulau Jawa antara lain: gambar pakaian adat, gambar tari tradisional, rumah adat. Keragaman budaya lainnya seperti makanan khas, senjata tradisional, lagu daerah dan alat musik terdapat pada kartu pertanyaan. 56 B. Hasil UjiValidasi 1. Uji ValidasiAhli Data kevalidan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan padapenelitianinidiperolehdariteknikpengambilandatayangdilakukan dengan memberikan instrument angket validasi berupa angket peilaian produk pembelajaran kepada dua orang ahli yaitu,

**Plagiarism detected: 0.25%** <https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028...>

id: 27

ahli media pembelajaran dan ahli materiIPS. a. Validasi AhliMedia Produk yang dikembangkan harus melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media PUMKABUJA. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen bernama Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi media pembelajaran PUMKABUJA, selanjutnya validator diminta untuk mengisi angket media pembelajaran dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan. Gambar 4.1

**Plagiarism detected: 0.21%** <https://repository.usd.ac.id/37438/4/161434028...>

id: 28

Komentar Dari Ahli Media Tahap Pertama 57 Pada gambar diatas terdapat komentar dari ahli media padatahap pertama, komentar dan saran yang diberikan

akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media sebagai berikut: 1) Tanda-tanda atau bentuk-bentuk yang ada dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk. Seperti pion, dadu, reward card, buku panduan, kartu pertanyaan, kartu hak milik, dan bintangpenghargaan. 2) Belum ada foto media di dalam bukupetunjuk. Setelah mendapat komentar dan saran dari validator kemudian diadakan perbaikan pada buku petunjuk media untuk ditunjukkan lagi kevalidator,sehinggamenhasilkanskorlembarangketvalidasimedia sebagaiberikut: Tabel 4.3 Rekapitulasi Validasi Media No Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Desain / Tata letak Ketepatan pemilihan tema dengan materi ✓ Kerapihan gambar yang disajikan ✓ Ketepatan ukuran media ✓ 2 Gambar Komposisi warna gambar ✓ Ukuran gambar ✓ Kualitas gambar ✓ Kemerarikan gambar ✓ Tampilan gambar yang disajikan ✓ 3. Penggunaan Kesesuaian dengan pengguna ✓ Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing) ✓ Kelengkapan petunjuk penggunaan media ✓ 58 TOTAL SKOR 47 SKOR MAKSIMAL 55 PERSENTASE SKOR 85,4% Rumus: Validasi ahli(V-ah) =  $\frac{x}{y} \times 100\% = \dots\%$  Keterangan: V-ah = Validitas ahlimedia Tse = Total skor empirik yang dicapai TSh = Total skor yangdiharapkan (V-ah) =  $\frac{VV}{VV} \times 100\% = 85,4\%$  Dari hasil validator media pembelajaran terhadap media PUMKABUJA dapat diperoleh hasil 85,4% dengan kategori sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan (81% - 100%) dengan mendapat komentar dan saran dari validator sebagai berikut: Gambar 4.2 Komentar Dari Ahli Media Tahap Kedua 59 b. Validasi AhliMateri Untuk mengetahui kelayakan materi keragaman budaya Pulau Jawa dapat dilakukan validasi materi. Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh dosen bernama Erwin Putera Permana, M.Pd. Validator diminta untuk memvalidasi materi pembelajaran keragaman budaya Pulau Jawa, selanjutnya validator diminta untuk mengisi angket media pembelajaran dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan. Tabel 4.4 Rekapitulasi Validasi Materi No Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Pembelajaran Gambar ilustrasi yang disajikan memudahkan pemahaman siswa ✓ Media PUMKABUJA sesuai dengan kurikulum yang berlaku. ✓ Media PUMKABUJA mudah digunakan oleh guru maupun siswa ✓ Gambar yang disajikan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa ✓ 2 Kurikulum Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan KI dan KD ✓ Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan Indikator ✓ Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan Tujuan Pembelajaran ✓ 3. Isi Materi Kesesuaian gambar pada media PUMKABUJA dengan isi materi ✓ 60 Gambar pada media PUMKABUJA sesuai dengan kehidupan nyata yang diketahui siswa ✓ Gambar pada media PUMKABUJA disusun sesuai konsep yang benar ✓ TOTAL SKOR 48 SKOR MAKSIMAL 50 PERSENTASE SKOR 96% Rumus: Validasi ahli(V-ah) =  $\frac{x}{y} \times 100\% = \dots\%$  Keterangan: V-ah = Validitas ahlimedia Tse = Total skor empirik yang dicapai TSh = Total skor yangdiharapkan Dengan perhitungan sebagai berikut : (V-ah) =  $\frac{VV}{VV} \times 100\% = 96\%$  Dari hasil validator materi pembelajaran terhadap materi PUMKABUJAdapatdiperolehhasil96%dengankategorisangatvalid,

dapat digunakan tanpa perbaikan (81% -100%). Tabel 4.5 Rekapitulasi Persentase Kevalidan Validasi Media Validasi Materi Persentase 85,4 % 96 % Interpretasi Skor Sangat Valid Sangat Valid 61 Pada tabel 4.5 maka didapatkan rata-rata kevalidan produk pembelajaran PUMKABUJA yaitu:  $V = V-V_{h1}+V-V_{h2}$  2 Keterangan :  $V =$  Validasi(gabungan)  $V_{-ah1}$  = Jumlah nilai dari validator ahli 1  $V_{-ah2}$  = Jumlah nilai dari validator ahli 2 Dengan perhitungan sebagai berikut :  $V = 85,4\%+96\% = 181,4\% = 90,7\%$  2 2. UjiKepraktisan Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Uji kepraktisan dilakukan untuk memenuhi media PUMKABUJA yang dikembangkan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar atau tidak. Hasil uji kepraktisan

Plagiarism detected: 0.4% <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jcer/article...>

id: 29

diperoleh melalui angket respon gurudan angket respon siswa. Angket respon guru yang diisi oleh guru kelas IV yang bernama Titis Waluyo Subekti, S.Pd, dan angket respon siswa yang diisi oleh 20 siswa pada kelas IV. Lembar angket respon guru dan

siswa tersebut untuk menilai kepraktisan media PUMKABUJA yang akan diuji coba. 62 a. Responguru Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru No Aspek Indikator Skor 5 4 3 2 1 1 Materi Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran ✓ Kesesuaian materi dengan media pembelajaran. ✓ Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa. ✓ Ketepatan materi untuk mengembangkan kolaborasi siswa. ✓ 2 Desain Ketepatan ukuran pembuatan media. ✓ Kerapihan tata letak setiap komponen dalam media. ✓ Kesesuaian pemilihan tema dengan materi. ✓ Tampilan gambar yang disajikan. ✓ 3 Penggunaan media Media mudah untuk dibawa dan disimpan. ✓ Keamanan media ketika digunakan. ✓ Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang ✓ Petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami. ✓ Media mudah digunakan oleh guru dan siswa. ✓ TOTAL SKOR 61 SKOR MAKSIMAL 65 PERSENTASE SKOR 93,8% 63 Rumus :  $P = \frac{V}{V} \times 100\%$

Keterangan : P = besaran persentase F = skorperolehan N = skormaksimal Dengan perhitungan sebagai berikut :  $P = \frac{V}{V} \times 100\% = 93,8\%$  Berdasarkan analisis angket kepraktisan guru terhadap pengembangan media PUMKABUJA diperoleh hasil 93,8% yang berarti media PUMKABUJA sangat baik untuk digunakan. Pada tabel 4.8 maka dapat disimpulkan bahwa media PUMKABUJA yang dikembangkan sangat praktis. b. Responsiswa Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa No Indikator Alternatif Pilihan Ya(1) Tidak(0) 1 Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik? 20 - 2 Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik? 20 - 3 Apakah tampilan dan gambar di dalam media menarik? 20 - 4 Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran? 17 3 5 Apakah materi yang disajikan mudah dipahami? 18 2 6 Apakah saya termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini? 20 - 6 7 Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan? 20 - 8 Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda? 17 3 9 Apakah media ini mendorong saya untuk semangat belajar? 19 1 TOTAL SKOR 171 SKOR MAKSIMAL 180

PERSENTASE SKOR 95% Rumus :  $P = \frac{V}{V} \times 100\%$  Keterangan : P = besaran persentase F = skorperolehan N = skormaksimal Dengan perhitungan sebagai berikut  $P = \frac{171}{180} \times 100 = 95\%$  180 Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap media PUMKABUJA diperoleh hasil 95% dengan melihat persentase dari Riduwan (2013) maka respon siswa termasuk dalam kriteria sangat baik. Tabel 4.8 Rekapitulasi Persentase Kepraktisan Respon Guru Respon Siswa Persentase 93,8 % 95 % Interpretasi Skor Sangat Praktis Sangat Baik Pada tabel 4.8 maka didapatkan rata-rata kepraktisan produk pembelajaran PUMKABUJA yaitu: 65  $P = \frac{V-V_{VVVV}+V-V_{VVVV}}$  2 Keterangan : P = Persentase(gabungan) R-guru = Jumlah nilai dari respon guru R-siswa = Jumlah nilai dari respon siswa Dengan perhitungan sebagai berikut :  $P = \frac{V-V_{VVVV}+V-V_{VVVV}}{2} P = 93,8\%+95\% = 188,8\% = 94,4\%$  2 2 3. UjiKeefektifan Deskripsi Hasil Uji Keefektifan Hasil uji keefektifan media pembelajaran

PUMKABUJA diperoleh dari hasil belajarsiswamenggunakan soal posttest. Soal posttest berkaitan dengan materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut: Tabel 4.9 Data Hasil Keefektifan No Nama Siswa KKM Posstest Nilai Kriteria 1 Deniar Revalina 75 80 Tuntas 2 Romi Putra S 75 100 Tuntas 3 Intan Nur Cahya 75 90 Tuntas 4 Ahmad Hashin Imani 75 90 Tuntas 5 Tegar P 75 80 Tuntas 6 Aditya Meindra 75 65 Tidak Tuntas 7 Bagas Setiawan 75 80 Tuntas 8 Ara Permata 75 75 Tuntas 9 Pratama Abinaya 75 100 Tuntas 10 Ahmad Maulana I 75 85 Tuntas 11 Dinda Siti Aisyah 75 90 Tuntas 66 12 Raffa Suhadi 75 90 Tuntas 13 M. Ariul Fajar 75 100 Tuntas 14 Adellia Nawang S 75 70 Tidak Tuntas 15 Syavira Eka Putri 75 90 Tuntas 16 Ardiana Mayasari 75 95 Tuntas 17 Sasa Meileni 75 80 Tuntas 18 Zahra Adelia 75 90 Tuntas 19 Arjuna Cahya Mahardika 75 100 Tuntas 20 Dariin Salwa 75 75 Tuntas Total 1.725 Rata-rata 86,25 Ketuntasan Klasikal 90% Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa 18 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Ketuntasan siswa tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM)  $\geq 75$ . Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut:

Plagiarism detected: 0.16% <https://journal.trunojoyo.ac.id/prosodi/article/do...>

id: 30

Nilai rata-rata siswa = nilai hasil belajar siswa  $V$  100 jumlah seluruh siswa Nilai rata-rata siswa =  $1.725 \div 100 = 86,25$  20 Mengetahui nilai akhir uji keefektifan sebagai berikut: KBK = siswa yang mencapai KKM  $\div 100\%$  jumlah seluruh siswa KBK =  $18 \div 100\% = 90\%$  20 Berdasarkan perhitungan diatas, bahwa hasil belajar siswa menggunakan media PUMKABUJA pada soal pilihan ganda dengan 67 ketuntasan belajar klasikal 90% masuk dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. C. Validasi Model 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi a. Validasi Media Oleh Ahli Media Validasi dilakukan oleh dosen ahli media. Ahli media diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli media atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validasi media tahap pertama atau sebelum revisi, validator memberikan saran dan

komentar demi perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah validator memberikan saran dan komentar, kemudian dilakukan revisi terhadap media pembelajaran PUMKABUJA. Setelah dilakukan perbaikan dan revisi kemudian media PUMKABUJA ditunjukkan ke validator lagi, untuk divalidasi dan mendapat hasil skor 85,4% yang berarti media sangat valid dan sangat baik digunakan. 68 Tabel 4.10 Saran Ahli Media No Keterangan Revisi Sebelum Revisi 1. Belum ada foto media di dalam buku petunjuk Sudah ada foto media di dalam buku petunjuk Setelah Revisi 69 2. Tanda-tanda dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk Sebelum Revisi Sudah ada tanda- tanda keterangan di buku petunjuk Setelah Revisi 70 b. Validasi Materi Oleh Ahli Materi Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi IPS. Ahli materi diminta mengisi lembar angket validasi dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Pengisian lembar angket validasi bertujuan agar ahli materi atau validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Validasi materi mendapat hasil skor 96% yang berarti media sangat valid dan sangat baik digunakan. 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Uji validasi yang dilakukan pada media PUMKABUJA melalui beberapa tahapan memperoleh hasil bahwa media PUMKABUJA memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif. Meskipun media dan materi sangat baik untuk digunakan tetapi pada saat validasi, validator memberikan kritik dan saran guna perbaikan media. Adapun perbaikan pada media yaitu tanda-tanda dalam media belum ada keterangan di buku petunjuk, dan belum ada foto media di dalam buku petunjuk, sedangkan pada saat validasi materi tidak ada perbaikan. 3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model a. Kevalidan Penelitian pengembangan media PUMKABUJA dinyatakan valid apabila sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan produk di uji coba apabila persentase validasi media dan materi di jumlah kemudian dibagi dua. 71 Dengan perhitungan sebagai berikut :  $V = \frac{V_1 + V_2}{2}$   $V = \frac{85,4\% + 96\%}{2} = \frac{181,4\%}{2} = 90,7\%$  2 2 Produk dinyatakan layak di uji cobakan apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori valid yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat valid yang berarti produk sangat baik digunakan. Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media PUMKABUJA dinyatakan sangat valid dengan memperoleh skor akhir kevalidan 90,7%. b. Kepraktisan Penelitian pengembangan media PUMKABUJA dinyatakan praktis apabila sudah di uji

**Plagiarism detected: 0.19%** <http://lib.unnes.ac.id/23011/1/5201408103.pdf>

id: 31

cobakan kepada subjek uji coba dan memenuhi kriteria kepraktisan. Yang dilihat dari lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa.

$V = \frac{V_1 + V_2}{2}$   $V = \frac{93,8\% + 95\%}{2} = \frac{188,8\%}{2} = 94,4\%$  2 2 Produk dinyatakan praktis apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori praktis yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat praktis yang berarti produk sangat baik digunakan. 72 Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media PUMKABUJA dinyatakan sangat praktis dengan memperoleh skor akhir kepraktisan 94,4%. c. Keefektifan Penelitian pengembangan media PUMKABUJA dinyatakan efektif apabila sudah di uji cobakan kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Keefektifan produk tersebut diperoleh dari hasil tes siswa yang diberikan. Ketuntasan siswa diambil berdasarkan

**Plagiarism detected: 0.14%** <https://journal.trunojoyo.ac.id/prosodi/article/do...>

id: 32

kriteria ketuntasan minimal (KKM)  $\geq 75$ . Nilai rata-rata siswa = nilai hasil belajar siswa

$V = \frac{V_1 + V_2}{2}$   $V = \frac{86,25 + 90}{2} = \frac{176,25}{2} = 88,125\%$  20 KBK = siswa yang mencapai KKM  $V = 18$   $V = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$  jumlah seluruh siswa 20 Berdasarkan perhitungan di atas, bahwa ketuntasan belajar klasikal 90% masuk dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Produk dinyatakan efektif apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori efektif yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat efektif yang berarti produk sangat baik digunakan. 73 4. Desain Akhir Model Tabel 4.11 Desain Akhir Model Gambar Keterangan Media tampak dari depan. Media tampak dari atas. 74 Komponen- Komponen media terdapat reward card, 4 pion orang- orang, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik dan bintang penghargaan. Buku Panduan yang berisi kelengkapan bermain, aturan bermain, cara bermain, dan materi keragaman budaya. 75 D. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi Media Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media PUMKABUJA. Media PUMKABUJA didalamnya terdapat materi keragaman budaya Pulau Jawa yaitu, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, makanan khas, dan lagu daerah. Produk yang dikembangkan dari media PUMKABUJA ini, memiliki spesifikasi sebagai berikut: a. Media PUMKABUJA dibuat dari tripplek yang dilapisi banner dengan ukuran papan 100cm x 100cm. b. Media PUMKABUJA mempunyai 20 petak. c. Media PUMKABUJA mempunyai 12 pop-up yang bisa dibuka tutup. d. Media PUMKABUJA mempunyai komponen-komponen yaitu buku panduan, reward card, 4 pion orang-orangan, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik dan bintang penghargaan. e. Media PUMKABUJA dapat dilipat, dikancing dan ditenteng supaya bisa dibawa kemana-mana. f. Media PUMKABUJA disesuaikan dengan konsep monopoli yang didalamnya diarahkan untuk memahami materi keragaman budaya Pulau Jawa. g. Media PUMKABUJA terdapat pertanyaan- pertanyaan sebagai bentuk latihan dalam menjalankan media monopoli. 76 2. Keunggulan, dan Kelemahan Media a. Prinsip-prinsip Media PUMKABUJA Prinsip pengembangan media PUMKABUJA adalah untuk mengasah otak dalam berpikir siswa dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya Pulau Jawa. Adanya media PUMKABUJA ini diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar dan terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu memberikan kesempatan untuk mengembangkan berpikir dan menumbuhkan semangat belajar pada siswa lainnya. b. Keunggulan Media PUMKABUJA Keunggulan dari media PUMKABUJA sebagai berikut: 1) Media dikemas dengan tampilan gambar dan warna yang menarik. 2) Media

berbentuk papan yang berukuran 100cm × 100cm sehingga dapat mudah dilihat siswa. 3) Media dapat menarik perhatian siswa dan membantunya dalam memahami materi. 4) Media kuat, tahan lama, dan dapat digunakan berulang-ulang. c. Kelemahan Media PUMKABUJA 1) Proses pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama dalam mendesain media. 77 2) Media memerlukan tempat yang cukup lebar karena ukuran media yang cukup besar. 3) Pembuatan media ini diperlukan keterampilan dan telaten dalam menyusun media PUMKABUJA ini. 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model a. Faktor Pendukung Implementasi Media PUMKABUJA Faktor Pendukung Implementasi Media PUMKABUJA adalah sebagai berikut : 1) Semangat siswa dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media PUMKABUJA dikarenakan sebelumnya hanya menggunakan media seperti gambar, atlas dan globe. 2) Rasa ingin tahu siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media PUMKABUJA. b. Faktor Penghambat Implementasi Media PUMKABUJA Faktor Penghambat Implementasi Media PUMKABUJA adalah sebagai berikut : 1) Media yang besar sehingga sedikit kesusahan waktu membuka papan media. 2) Banyak siswa yang berebut memainkan dadu sebelum waktunya, sehingga suasana menjadi kurang kondusif. 78 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN A. SIMPULAN Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media PUMKABUJA yang dilakukan di kelas IV SDN Senden 1 Kayen Kidul Kabupaten Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1. Media pembelajaran PUMKABUJA, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 85,4% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%, selanjutnya di hitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 90,7%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media PUMKABUJA sangat valid yang artinya sangat baik untuk digunakan. 2. Media PUMKABUJA dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 93,8% dan angket respon siswa mendapat skor sebesar 95%, selanjutnya di hitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 94,4%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media PUMKABUJA sangat praktis yang artinya sangat baik untuk digunakan. 3. Media PUMKABUJA dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai posttest setelah menggunakan media PUMKABUJA dengan mendapat skor rata-rata sebesar 86,25% dan mendapat ketuntasan belajar klasikal 90%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media PUMKABUJA sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. B. IMPLIKASI Berdasarkan kesimpulan di atas, bahwa pada penelitian pengembangan media PUMKABUJA berimplikasi pada motivasi belajar siswa dalam materi keragaman budaya Pulau Jawa pada kelas IV sekolah dasar. Implikasi ini ada dua implikasi yaitu sebagai berikut: 1. Implikasi Teoritis Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pengembangan media PUMKABUJA sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan semangat siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan juga memberi pemahaman terhadap materi yang diajarkan. 2. Implikasi Praktis a. Bagi guru, media PUMKABUJA dapat digunakan pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya Pulau Jawa. b. Bagi siswa, media PUMKABUJA dapat meningkatkan keaktifan siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan memberikan rasa senang dalam belajar tanpa berhadapan dengan suasana yang membosankan. c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan desain yang lebih menarik dan lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. C. SARAN-SARAN Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut: 1. Bagi Siswa Sebagai siswa yang memiliki tugas utama belajar seharusnya lebih bersemangat dalam belajar, memperhatikan saat guru menjelaskan, bertanya apabila kurang memahami materi, dan teliti dalam mengerjakan setiap soal yang diberikan oleh guru. 2. Bagi Guru Setelah diperoleh hasil yang baik tentang penggunaan media PUMKABUJA diharapkan dapat menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Pulau Jawa. 3. Bagi Peneliti Lain Untuk peneliti lain diharapkan lebih meningkatkan kreativitas agar media PUMKABUJA ini lebih berkembang serta lebih baik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC