



**PENGEMBANGAN MEDIA
RUANG PADAT INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA
DENGAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MUATAN IPS
KELAS IV SDN PETOMPON 02 SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

Debi Ardias Destian Sari

1401415292

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) Muatan IPS Kelas IV SDN Petompon 02 Semarang” karya

nama : Debi Ardias Destian Sari

NIM : 1401415292

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Semarang, 15 April 2019
Pembimbing,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.

NIP. 195806191987022001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) Muatan IPS Kelas IV SDN Petompon 02 Semarang” karya

nama : Debi Ardias Destian Sari

NIM : 1401415292

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari .Semn tanggal29...April... 2019

Semarang, 7 Mei.... 2019



Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd
NIP. 195508211984031001

Panitia Ujian

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Harmanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195407251980111001

Penguji II,

Dra. Munisah, M.Pd.
NIP. 195506141988032001

Penguji III,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP. 195806191987022001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Debi Ardias Destian Sari

NIM : 1401415292

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia
dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) Muatan IPS Kelas IV
SDN Petompon 02 Semarang.

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan
jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau
temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan
kode etik ilmiah.

Semarang, 29 April 2019

Peneliti



Debi Ardias Destian Sari

NIM 1401415292

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Ibu Astutik dan Bapak Sutardi yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan.

ABSTRAK

Sari, Debi Ardias Destian. 2019. *Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia dengan Model Team Games Tournament (TGT) Muatan IPS Kelas IV SDN Petompon 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 190 halaman.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara. Data pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri Petompon 02 Semarang melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah serta tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengembangkan desain media pembelajaran, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti mengembangkan media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan mengacu teori Borg dan Gall dengan langkah-langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini adalah kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir (uji t dan uji gain).

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) sangat layak digunakan dalam pembelajarannya dengan presentasi penilaian ahli materi sebesar 93,6%, ahli media sebesar 94,7% , dan ahli praktisi sebesar 91,5%. Selain itu media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) efektif digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perhitungan uji t sebesar 15,386 dan peningkatan rata-rata (gain) hasil belajar siswa sebesar 19,33.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia

Kata Kunci: media pembelajaran Ruang Padat Indonesia; multimedia; IPS; *Team Games Tournament*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia dengan Model *Team Games Tournament (TGT)* Muatan IPS Kelas IV SDN Petompon 02 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof . Dr. Fatkhur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji 1;
6. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Penguji 2;
7. Purwiyati, S.Pd.SD., Kepala Sekolah SDN Petompon 02 Semarang;
8. Wisnu Yuli S, S.Pd., guru kelas IV SDN Petompon 02 Semarang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang,.....
Peneliti,

Debi Ardias Destian Sari
NIM 1401415292

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teoretis.....	15
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	15
2.1.2 Hakikat Multimedia.....	22
2.1.3 Aspek Penilaian Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia.....	24
2.1.4 Hakikat Model Pembelajaran	28
2.1.5 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	32
2.1.6 Hakikat IPS di Sekolah Dasar.....	36
2.1.7 Hakikat Hasil Belajar	42
2.1.8 Hakikat Penilaian Hasil Belajar	45
2.1.9 Materi Keragaman Pakaian Adat Di Indonesia	46
2.2 Kajian Empiris	58
2.3 Kerangka Berpikir	65
2.4 Hipotesis	68
BAB III METODE PENELITIAN	69
1.1 Desain Penelitian	69
1.1.1 Jenis dan Desain Penelitian	69
1.1.2 Model Pengembangan	70
1.1.3 Prosedur Penelitian	71
1.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	77
1.2.1 Tempat Penelitian	77
1.2.2 Waktu Penelitian	78
1.3 Data, Sumber Data, Dan Subjek Penelitian	78

1.3.1 Data	78
1.3.2 Sumber Data	78
1.3.3 Subjek Penelitian	78
1.4 Variabel Penelitian	79
1.5 Definisi Operasional Variabel	80
1.6 Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	81
1.6.1 Teknik Tes	82
1.6.2 Teknik Non Tes	83
1.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, Dan Uji Reliabilitas	89
1.7.1 Uji Kelayakan	89
1.7.2 Uji Validitas	90
1.7.3 Uji Reliabilitas	93
1.7.4 Taraf Kesukaran	95
1.7.5 Daya Beda	96
1.8 Teknik Analisis Data	98
1.8.1 Analisis Data Produk	98
1.8.2 Analisis Data Awal	101
1.8.3 Analisis Data Akhir	102
1.8.3.1 Uji N-Gain	102
1.8.3.2 Uji T	103
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	104
4.1 Hasil Penelitian	104
4.1.1 Perancangan Produk	104

4.1.2 Hasil Produk	114
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	143
4.1.4 Analisis Data	147
4.2 Pembahasan	163
1.21 Pemaknaan Temuan Penelitian	164
4.3 Implikasi Penelitian	181
4.3.1 Implikasi Teoretis	181
4.3.2 Implikasi Praktis	181
4.3.3 Implikasi Pedagogis	182
BAB V PENUTUP	183
5.1 Simpulan	183
5.2 Saran	183
DAFTAR PUSTAKA	185

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi	25
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media	27
Tabel 2.3 KI dan KD Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar	41
Table 2.4 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Berpikir	43
Tabel 2.5 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Afektif ..	44
Tabel 2.6 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Psikomotorik	44
Tabel 2.7 Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia	47
Tabel 3.1 Definisi Operasional Konkret	80
Tabel 3.2 Aspek dan Indikator Angket Validasi Materi	85
Tabel 3.3 Aspek dan Indikator Validasi Media	86
Tabel 3.4 Aspek dan Indikator Angket Tanggapan Guru	87
Tabel 3.5 Aspek dan Indikator Angket Tanggapan Siswa	88
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli	90
Tabel 3.7 Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	92
Tabel 3.8 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	92
Tabel 3.9 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	94

Tabel 3.10 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	95
Tabel 3.11 Hubungan Tingkat Kesulitan dengan Kualitas Butir Soal.....	95
Tabel 3.12 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	96
Tabel 3.13 Hubungan Tingkat Kesulitan dengan Kualitas Butir Soal	97
Tabel 3.14 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba	97
Tabel 3.15 Kriteria Kelayakan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia.....	99
Tabel 3.16 Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa	100
Tabel 3.17 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	102
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia	107
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia	108
Tabel 4.3 Simbol dan Keterangan dalam <i>Flowchart</i>	109
Tabel 4.4 Rencana Desain Media Pembelajaran Ruang Padat Indonesia	111
Tabel 4.5 Ketentuan Penilaian Ahli Materi	130
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi Oleh Ahli Materi	131
Tabel 4.7 Ketentuan Penilaian Ahli Media	135
Tabel 4.8 Hasil Evaluasi Oleh Ahli Media	135

Tabel 4.9 Ketentuan Penilaian Ahli Praktisi	139
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi oleh Ahli Praktisi	140
Tabel 4.11 Hasil Belajar IPS pada Uji Coba Kelompok Kecil	145
Tabel 4.12 Hasil Belajar IPS pada Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar	146
Tabel 4.13 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	148
Tabel 4.14 Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	149
Tabel 4.15 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Kelompok Kecil	150
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Kelompok Kecil	153
Tabel 4.17 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil	154
Tabel 4.18 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	156
Tabel 4.19 Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	157
Tabel 4.20 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Kelompok Besar	158
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian Produk Kelompok Besar	161
Tabel 4.22 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakain Produk Kelompok Besar	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	70
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	71
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Ruang Indonesia Berbasis Multimedia	110
Gambar 4.2 Halaman Pembuka Media	116
Gambar 4.3 Halaman Menu 117	
Gambar 4.4 Tampilan Menu Ruang Informasi	117
Gambar 4.5 Tampilan Submenu Kompetensi	118
Gambar 4.6 Tampilan Submenu Petunjuk	118
Gambar 4.7 Tampilan Submenu Identitas	119
Gambar 4.8 Tampilan Submenu Daftar Pustaka	119
Gambar 4.9 Tampilan Menu Ruang Belajar	119
Gambar 4.10 Tampilan Materi Pengertian Pakaian Adat	120
Gambar 4.11 Tampilan Materi Keragaman Pakaian Adat	120
Gambar 4.12 Tampilan Materi Provinsi Nusa Tenggara Timur.....	121
Gambar 4.13 Tampilan Materi Sikap Melestarikan Pakaian Adat	122
Gambar 4.14 Tampilan Menu Ruang Bermain.....	123
Gambar 4.15 Tampilan Petunjuk Permainan	123
Gambar 4.16 Tampilan Kuis Babak Penyisihan	124
Gambar 4.17 Tampilan Kuis Babak Semifinal	124
Gambar 4.18 Tampilan Skor	124

Gambar 4.19 Tampilan Soal Wajib Babak Final	125
Gambar 4.20 Tampilan Jika Menjawab Soal Benar	125
Gambar 4.21 Tampilan Jika Menjawab Soal Salah	126
Gambar 4.22 Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Materi	133
Gambar 4.23 Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Media	138
Gambar 4.24 Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Praktisi	143
Gambar 4.25 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Uji Coba Produk Kelompok Kecil	151
Gambar 4.26 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Kelompok Kecil	153
Gambar 4.27 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Kelompok Kecil	156
Gambar 4.28 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar pada Uji Coba Pemakaian Produk Kelompok Besar	159
Gambar 4.29 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coa Pemakaian Produk Kelompok Besar	161
Gambar 4.30 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian Produk Kelompok Besar	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran	191
Lampiran 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	193
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru	194
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Guru	196
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	197
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	198
Lampiran 7 Instrumen Validasi Oleh Ahli Materi	200
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Komponen Kelayakan Media	203
Lampiran 9 Instrumen Validasi Oleh Ahli Media	205
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Komponen Kelayakan	208
Lampiran 11 Instrumen Validasi Oleh Ahli Praktisi	211
Lampiran 12 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi	215
Lampiran 13 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media	216
Lampiran 14 Hasil Instrumen Validasi Ahli Praktisi	217
Lampiran 15 Perangkat Pembelajaran	218
Lampiran 16 Hasil Penilaian Keterampilan	261
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterampilan	265
Lampiran 18 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	267
Lampiran 19 Soal Tes Uji Coba	269
Lampiran 20 Kunci Jawaban Tes Uji Coba	276
Lampiran 21 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	277

Lampiran 22 Hasil Tes Uji Coba	278
Lampiran 23 Analisis Data Awal	279
Lampiran 24 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Pada Kelompok Kecil	292
Lampiran 25 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Pada Kelompok Kecil	294
Lampiran 26 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Pada Kelompok Besar	296
Lampiran 27 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Pada Kelompok Besar	298
Lampiran 28 Uji Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Kecil	300
Lampiran 29 Uji Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Besar	301
Lampiran 30 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Kecil.....	303
Lampiran 31 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Besar	304
Lampiran 32 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	305
Lampiran 33 Angket Tanggapan Guru	306
Lampiran 34 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	308
Lampiran 35 Angket Tanggapan Siswa	309
Lampiran 36 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Kecil	311
Lampiran 37 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil	312
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Kecil	313
Lampiran 39 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil ...	314
Lampiran 40 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Besar	315
Lampiran 41 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar	316
Lampiran 42 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Besar	317
Lampiran 43 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar	318
Lampiran 44 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	319

Lampiran 45 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Besar .	321
Lampiran 46 Surat Keterangan Pra Penelitian	323
Lampiran 47 Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Kecil	324
Lampiran 48 Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Besar	325
Lampiran 49 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	326
Lampiran 51 Dokumentasi	327

BAB I

PENDAHULUAN

1.8 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya semua manusia pasti membutuhkan pendidikan untuk menjalankan berbagai aspek kehidupan. Melalui pendidikan manusia dituntut untuk dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi bagian dari masyarakat yang berkualitas dan bertanggung jawab. Perkembangan Teknik Informatika dan Komputer (TIK) yang semakin pesat membawa dampak terhadap paradigma dunia pendidikan di Indonesia saat ini. Paradigma pendidikan dari *teacher centered* menjadi *students centered* membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap pendekatan dan metode pembelajaran yang dikembangkan saat ini (Nanik Wijayati, Ersanghono K, dan Sri Susilogati S, 2019:2318). Penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) perlu dilaksanakan oleh guru agar pembelajaran menjadi interaktif, materi lebih mudah dipahami oleh siswa dan bermanfaat untuk menghadapi tantangan di masa depan (Sunarti, Selly R, dan Setia W, 2016:59)

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan 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. Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Sisdiknas, 2003: 3).

Dalam upaya menyongsong generasi emas Indonesia 2045, maka pemerintah perlu mengkaji kurikulum yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pendidikan di Indonesia. Peraturan Pemerintah No.13 tahun 2015 Pasal 1 Ayat (16) menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, maka pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang dilaksanakan sesuai perkembangan peserta didik. Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan memadukan beberapa muatan pelajaran yang dilaksanakan dalam sebuah pembelajaran sehingga muatan-muatan tersebut saling terkait satu sama lain. Proses pembelajaran yang menggunakan sistem tematik integratif menekankan pada tema sebagai penyatu berbagai mata pelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran lebih diprioritaskan (Dwi Unggul Wibowo dan Krisma Widi Wardani, 2018:19).

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyatakan ruang lingkup materi yang diterapkan dalam pembelajaran SD/MI untuk setiap muatan

pembelajaran meliputi: (1) Pendidikan Agama; (2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); (3) Bahasa Indonesia; (4) Matematika; (5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); (6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); dan (7) Seni Budaya dan Prakarya (SBdP); (8) Muatan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Dengan adanya muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di dalam permendikbud tersebut, maka muatan pelajaran IPS wajib diberikan di SD/MI/SDLB di seluruh Indonesia. Ruang lingkup materi muatan IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan. (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan. (3) Sistem Sosial dan Budaya. (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Pelaksanaan proses pembelajaran di Indonesia sendiri diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses tersebut harus diwujudkan pada seluruh muatan pelajaran termasuk muatan IPS, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung ideal.

Menurut Sumantri dalam Sapriya (2009:11) menyatakan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan

pendidikan. Ahmad Susanto (2016: 138-139) menjelaskan bahwa pendidikan IPS bermaksud untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan kenyataan yang sesuai dengan kehidupan sosial budaya masyarakat yang ada di lingkungan peserta didik. IPS memberikan pengetahuan dasar dan ketrampilan yang dapat dijadikan pelatihan sebagai warga negara sedini mungkin. Sehingga dengan adanya pendidikan IPS di sekolah, diharapkan dapat melahirkan warga negara mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya serta memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat, negara, maupun dunia.

Menurut Anita Lie dalam Fida Rahmatika Hadi (2017:18-19) guru sebagai seorang professional harus mempunyai pengetahuan dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat terjadi karena tiga hal. Pertama, proses pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan fakta yang ada sekarang. Kedua, adanya pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Ketiga, sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran (Shoimin,2014:16). Berdasarkan pernyataan Shoimin tersebut maka selain media pembelajaran, model pembelajaran memiliki dampak terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Soekamto dalam Shoimin (2014:23) model pembelajaran adalah kerangka atau rancangan pembelajaran yang berupa prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru dalam proses belajar mengajar.

Pada era globalisasi ini Teknologi, Komunikasi, dan Informasi (TIK) terus mengalami perkembangan pesat yang mempengaruhi pola hidup masyarakat. Akan tetapi nyatanya perkembangan ini dirasa belum mampu digunakan secara optimal dalam bidang pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran (Qumillaila, Baiq H.S, dan Zulfiani, 2017:57). Berdasarkan penelitian awal melalui hasil observasi, wawancara, angket, dan data dokumen yang peneliti lakukan di kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang ditemukan beberapa permasalahan antara lain, kurangnya media pembelajaran untuk muatan IPS guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan hasil belajar peserta didik kelas IVB pada muatan IPS Ulangan Akhir Semester Genap tahun 2017/2018 yaitu dari terdapat 20 siswa (58%) yang tidak tuntas KKM yang ditetapkan yaitu 70 dan 15 siswa (42%) yang lulus KKM. Selama ini proses pembelajaran muatan IPS hanya mengandalkan guru dan buku tematik sebagai sumber pembelajaran. Berdasarkan wawancara, Ibu Wisnu Yuli S, S.Pd selaku guru kelas IVB menyampaikan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi IPS karena cakupan materi yang luas namun objek dalam materi tidak dapat dihadirkan langsung di dalam kelas. Untuk mensiasati masalah tersebut, selama ini guru terkadang meminta siswa membawa RPUL atau guru mencetak gambar objek-objek tersebut dalam kertas A4. Namun hal tersebut dianggap kurang maksimal oleh guru, sebab peserta didik menjadi cenderung lebih banyak menyimak teks dan penjelasan guru dibandingkan bersikap aktif dan kritis.

Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti dan guru kelas IVB SDN Petompon 02 mendiskusikan tentang perlunya pengembangan suatu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi sehingga mengikuti perkembangan jaman dengan didukung menggunakan model pembelajaran yang menarik. Hal tersebut dirasa perlu karena media berperan penting dalam memperjelas penyampaian materi dan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Aqib,2017:51). Selain itu di era globalisasi ini, siswa sudah tidak asing dan mampu menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari termasuk kegiatan belajar. Menurut Arsyad (2013:162-163) suatu informasi akan mudah dimengerti apabila semakin banyak melibatkan indera, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi tersebut. Multimedia akan menyajikan informasi tersebut dalam bentuk dokumen hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dapat didengar suaranya, dan dilihat gerakannya (video atau animasi). Hal ini sesuai dengan tujuan multimedia yaitu menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa multimedia berbantuan komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Berdasarkan pernyataan Arsyad tersebut, media yang ingin peneliti kembangkan dalam penelitian ini adalah media yang pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia untuk muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia. Melalui media ini peserta didik akan lebih mudah untuk mengenal dan memahami keragaman pakaian adat dari berbagai

provinsi di Indonesia karena materi akan disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan audio. Sehingga materi yang mulanya bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkrit.

Penggunaan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia akan lebih optimal apabila ditunjang dengan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu adanya pendekatan saintifik. Salah satu model yang dimaksud adalah model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*. *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin,2013:203).

Hasil penelitian relevan yang mendukung dalam pengembangan media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dwy Unggul Wibowo dan Krisna Widi Wardani pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Kerangka Manusia Menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk Kelas 5 SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* pada materi Kerangka kelas 5 SD. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan data dokumen. Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi , uji ahli media, uji desain proses belajar mengajar, kuesioner respon pendidik dan peserta didik, dan peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media proses belajar mengajar yang dikembangkan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media materi kerangka untuk kelas 5 SD.

Penelitian lain relevan dan mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah dan Endang Kusuma Amir pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik SD Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Inpres 7/83 Pesempe Kecamatan Palakka Kabupaten Bone. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik proses pembelajaran.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, media interaktif berbasis multimedia sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS. Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia dengan Model *Team Games Tournament (TGT)* Muatan IPS Kelas IV SDN Petompon 02 Semarang”.

1.9 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi, wawancara, angket, dan data dokumen yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV B SD Negeri Petompon 02 Semarang, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1.9.1 Kurangnya sumber belajar yang digunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas IVB yaitu berupa buku tematik.

- 1.9.2 Penggunaan media pembelajaran untuk muatan IPS di sekolah masih sangat terbatas dan belum terdapat pengembangan media yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.
- 1.9.3 Kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik pada muatan IPS yaitu terdapat peserta didik (58%) yang belum mampu mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70.
- 1.9.4 Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran muatan IPS kurang inovatif.
- 1.9.5 Guru belum mengoptimalkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagai media dalam proses pembelajaran.

1.10 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada terbatasnya media pembelajaran untuk muatan IPS yang memanfaatkan teknologi dan menarik minat peserta didik kelas IV B SD Negeri Petompon 02 Semarang. Sesuai dengan kurikulum 2013, maka pembelajaran harus dikemas secara menarik dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga hasil belajar siswa dapat menjadi maksimal. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik melalui media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia untuk materi keragaman pakaian adat di Indonesia kompetensi dasar 3.2 dan 4.2 tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku) pembelajaran 4.

1.11 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah cara pengembangan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament (TGT)* pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia kelas IV SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang?
- 1.4.2 Apakah media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament (TGT)* layak digunakan pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia kelas IV SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang?
- 1.4.3 Apakah media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament (TGT)* efektif digunakan pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia kelas IV SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang?

1.12 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model TGT kelas IV SD Negeri Petompon 02 Semarang. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games*

Tournament (TGT) pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang.

1.5.2 Untuk menguji kelayakan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament (TGT)* pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang.

1.5.3 Untuk menguji keefektifan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament (TGT)* pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang.

1.13 Manfaat Penelitian

1.13.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis pengembangan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat menjadi solusi dan referensi pilihan media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran untuk muatan IPS materi keragaman pakaian adat Indonesia. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pendukung teori yang dikembangkan dari para ahli untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS.

1.13.2 Manfaat Praktis

1.13.2.1 Bagi Peneliti

1.13.2.1.1 Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai prosedur media pembelajaran media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

1.13.2.1.2 Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun dalam dunia pendidikan.

1.13.2.1.3 Mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama menempuh kegiatan perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.

1.13.2.2 Bagi Peserta didik

1.13.2.2.1 Mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran Padat (Pakaian Adat) Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

1.13.2.2.2 Menambah pengalaman belajar peserta didik menggunakan media Ruang Padat Indonesia sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajarnya.

1.13.2.2.3 Membantu meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar.

1.13.2.2.4 Meningkatkan prestasi dan kreatifitas peserta didik.

1.13.2.3 Bagi Guru

Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan guru dalam mengembangkan media berbasis Teknologi,

informasi, dan komunikasi (TIK). Selain itu juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran muatan IPS tentang keragaman pakaian adat di Indonesia dengan cara yang menyenangkan melalui media yang baru dan inovatif.

1.13.2.4 Bagi Sekolah

1.13.2.4.1 Membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah.

1.13.2.4.2 Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial sehingga dapat meningkatkan

1.14 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1.14.1 Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia muatan pelajaran IPS kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang dengan materi keragaman pakaian adat di Indonesia.

1.14.2 Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia merupakan media pembelajaran interaktif yang didesain dengan beberapa menu berupa teks, gambar, animasi, dan audio menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* agar dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.14.3 Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia terdiri dari tiga menu utama yaitu menu ruang informasi, menu ruang belajar, dan menu ruang bermain. Masing-masing menu utama dilengkapi dengan berbagai

fasilitas seperti informasi kompetensi, petunjuk, daftar pustaka, profil pengembang, materi, dan permainan yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- 1.14.4 Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dijalankan dalam perangkat komputer.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Ibrahim dalam Daryanto (2013:3-4) menyatakan bahwa dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ini, profesionalisme guru tidak cukup dilihat dari kemampuan menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga harus mampu mengelola lingkungan dan suasana belajar yang ideal bagi siswa. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus memfasilitasi siswa dengan sarana prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi optimal (Frista Meylinda, Setya Y, dan Wahyu S, 2016:258). Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah memfasilitasi siswa dengan alat bantu belajar yang disebut media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan karena berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Siti Nursiami, 2015:1441).

Adapun media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad,2013:3). Sedangkan Aqib (2017:50) bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang

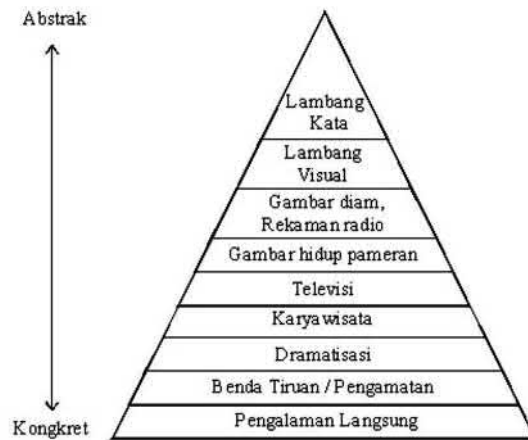
berwujud segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawa informasi berupa materi pembelajaran sehingga membantu proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud mengembangkan media interaktif berbasis multimedia untuk menyampaikan materi tentang keragaman pakaian adat di setiap provinsi di Indonesia.

2.1.1.2 Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran berlandaskan pada kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*). Kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) menunjukkan perkembangan pengalaman belajar mulai dari hal yang paling konkret (di bagian bawah kerucut) hingga hal yang paling abstrak (di bagian atas kerucut). Kerucut pengalaman Dale tersebut merupakan konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan Bruner yang meliputi pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Arsyad, 2013:10). Edgar Dale membuat jenjang konkrit-abstrak suatu materi dengan dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dalam media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dalam bentuk simbol (Daryanto, 2013:14).

Gambaran Kerucut pengalaman Dale (Arsyad, 2013:14) sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, disimpulkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret) yaitu kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampai pesan itu. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan dalam bentuk konkret karena melibatkan panca indera manusia yaitu indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. (Arsyad, 2013:14).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Dalam hal ini guru harus berusaha untuk memberikan rangsangan yang nantinya dapat diproses oleh berbagai indera yang dimiliki oleh peserta didik. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar informasi tersebut dapat dimengerti dan bertahan lebih lama dalam ingatan.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia berada di tingkatan ketiga dari atas. Media tersebut telah mencakup tingkatan lambang kata, lambang visual, gambar diam dan rekaman radio. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup gambar diam, gambar bergerak, rekaman audio dan kata atau kalimat yang mendukung dan memperjelas isi materi.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam bidang pendidikan tidak bisa terpisahkan dalam proses pembelajaran dikelas. Beberapa ahli mengemukakan manfaat media pembelajaran. Menurut Aqib (2017:51) manfaat umum dari media pembelajaran yaitu:

- 1) menyeragamkan penyampaian materi;
- 2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- 3) proses pembelajaran lebih bersifat interaktif;
- 4) adanya efisiensi waktu dan tenaga;
- 5) meningkatkan kualitas pembelajaran;
- 6) menjadikan belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja; menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar;
- 7) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan menurut Arsyad (2013:29) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi;
- 2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara peserta didik

dan lingkungannya, dan memberi kesempatan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;

- 3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
- 4) memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Sependapat dengan Katwoko media sebagai sumber belajar yang tepat dan mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dapat tercapai dengan sukses (Shinta Doriza dan Aris Sunawar, 2015:64)

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai manfaat yaitu menyeragamkan pengalaman peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di sekitar mereka, meningkatkan motivasi belajar dan mengarahkan perhatian, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, , selain itu dengan penggunaan media, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan menarik.

Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dapat memberi manfaat yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi keragaman pakaian adat di Indonesia. Selain itu materi dalam media pembelajaran ini akan disajikan secara menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran harus dipilih secara tepat sehingga dapat membantu siswa memahami materi dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan menjadi

lebih efektif (Yan Sandi N dan Woro S, 2015:1488). Arsyad (2013:74-76) menyatakan bahwa ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

- 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) tepat dan harus selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dan kemampuan mental mereka;
- 3) praktis, luwes dan bertahan sehingga media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat digunakan lebih dari satu kali;
- 4) guru terampil menggunakannya karena nilai dan manfaat media yang sudah dibuat atau dipilih sangat bergantung bagaimana guru mampu menggunakannya secara maksimal;
- 5) sesuai sasaran;
- 6) memiliki mutu teknis.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang optimal, maka diperlukannya media dengan mempertimbangkan kriteria utama yaitu sesuai dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu media pembelajaran harus memperhatikan faktor tepat guna, tepat waktu, tepat biaya dan tepat tenaga sehingga media dapat berfungsi secara maksimal. Media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dikembangkan pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia dengan mempertimbangkan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai. Media dilengkapi beberapa menu yang terdiri dari teks, gambar, animasi, dan audio

yang dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga bersikap aktif dalam proses pembelajaran.

2.1.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis ,media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pilihan guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam menyalurkan ilmunya kepada peserta didik. Aqib (2017:52) berpendapat bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari:

- 1) media grafis (simbol-simbol komunikasi visual) yang meliputi gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, papan bulletin;
- 2) media audio (dikaitkan dengan indera pendengaran) meliputi radio dan alat perekam pita magnetic;
- 3) multimedia dibantu proyektor LCD) misalnya file program komputer multimedia.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa media dapat dibagi ke dalam tiga bentuk yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Penggunaan satu atau lebih media dapat menjadi bahan pertimbangan guru dengan memperhatikan faktor materi, waktu, dan lingkungan sekitar proses pembelajaran berlangsung.

2.1.2 Hakikat Multimedia

2.1.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia pembelajaran merupakan berbagai macam gabungan dari grafik, teks, suara, video dan animasi yang menjadi satu kesatuan dan secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. (Arsyad,2013:162). Multimedia adalah suatu alat bantu yang memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan guna membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui pengalaman-pengalaman (Sukma Zuliana, Subiyanto, dan Slamet S.A, 2017:47). Pengalaman yang dimaksud adalah kegiatan melihat, mendengar, bahkan menyentuh. Menurut Dike, multimedia sebagai sumber belajar audiovisual tidak hanya meningkatkan motivasi guru dan siswa tetapi juga menambah kejelasan topik materi yang diajarkan dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik (Fitria Cahyaningrum, Andayani, dan Kundharu Saddhono, 2018:46).

Lebih lanjut Daryanto (2013: 51-53) menjelaskan bahwa salah satu karakteristik multimedia yaitu bersifat interaktif. Multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk mengoperasikan perangkat sehingga secara tidak langsung akan mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Meylita Ratna, Antonius T.W, dan Sigit P, 2017:1972). Multimedia interaktif akan membantu siswa menemukan informasi dalam materi pembelajaran dengan cara mengoperasikan langsung media tersebut sehingga mampu memberikan umpan balik dengan cara menyampaikan kembali informasi yang telah diperolehnya (Marnita dan Ernawati, 2017:72).

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli tersebut, disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari beberapa media yang di dalamnya terdapat kombinasi grafik, teks, suara, video, atau animasi, memiliki sifat interaktif dan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia terdiri dari gabungan teks, gambar, animasi, dan audio dilengkapi dengan tombol navigasi yang dapat dioperasikan oleh peserta didik sehingga bersifat interaktif.

2.1.2.2 Kelebihan Multimedia

Di era globalisasi ini, komputer telah dimanfaatkan secara luas para pelaku dalam dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peck dalam Hamzah (2014:136) potensi media berbantuan komputer dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan bantuan komputer salah satunya dengan menggunakan multimedia. Siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda, oleh karena itu guru perlu mempertimbangkannya dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Multimedia dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan karakteristik yang berbeda karena melalui multimedia berbagai fasilitas seperti gambar, teks, animasi, suara, dan video dapat terintegrasi untuk menyampaikan materi pelajaran (Yuliana, Siswandari, dan Sudiyanto, 2017:136). Berbagai desain dari multimedia dapat mengembangkan umpan balik antara guru dan siswa, meningkatkan motivasi dan rasa tanggung jawab dalam belajar (R. Cahyani dan Y. Hendriani, 2017:266).

Daryanto (2013: 52) menjelaskan bahwa kelebihan penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Hal ini sependapat dengan Tri Yuliansyah Bintaro (2017:195) bahwa proses pembelajaran menggunakan multimedia menggabungkan elemen inovasi, kreativitas, dan hiburan yang membuat siswa memiliki rasa senang dan tidak mudah bosan pada materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan berbagai kelebihannya multimedia sangat cocok apabila digunakan dalam bidang pendidikan di era modern ini. Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menyalurkan informasi pembelajaran dengan cara lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan memadukan beberapa jenis media yaitu teks, gambar, animasi, dan audio dalam pembelajaran akan memberikan keragaman bagi guru untuk mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar peserta didik secara optimal karena multimedia pembelajaran memiliki banyak kelebihan, yaitu proses pembelajaran lebih menarik, mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

2.1.3 Aspek Penilaian Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia

Media pembelajaran Ruang Padat (Pakaian Adat) Indonesia berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer dalam

penggunaannya pada pembelajaran. Media pembelajaran Ruang Padat (Pakaian Adat) Indonesia berbasis multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memenuhi beberapa aspek penilaian untuk menilai kelayakannya. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek.

Pemberian skor sebagai berikut:

- 1) skor 1= Sangat Tidak Setuju;
 - 2) skor 2= Tidak Setuju;
 - 3) skor 3= Ragu-Ragu;
 - 4) skor 4= Setuju;
 - 5) skor 5 = Sangat Setuju (Sugiyono, 2016:165). Indikator masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut.
- 1) Kriteria penilaian kelayakan materi

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kesesuaian Materi dengan Kompetensi		
Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arysad, 2015: 74)	Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti Kurikulum 2013
		Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
		Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Pasal 3 Ayat 1)		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif
		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik

Aspek Kesesuaian Materi dengan Media Ruang Padat Indonesia		
<p>Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012: 81)</p> <p>Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (Arsyad, 2013: 29)</p>	<p>Materi sesuai dengan media pembelajaran</p>	<p>Materi yang disampaikan dalam media sesuai dengan topic pembelajaran</p>
		<p>Isi materi dalam media disampaikan secara jelas dan lengkap</p>
		<p>Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pakaian adat di Indonesia</p>
		<p>Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi keragaman pakaian adat di Indonesia</p>
		<p>Audio yang disajikan memperjelas isi materi keragaman pakaian adat di Indonesia</p>
		<p>Kalimat yang digunakan dalam media Ruang Padat Indonesia bersifat jelas, informative, dan komunikatif</p>
Aspek Kesesuaian Materi dengan Model TGT		
<p>Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. (Arsyad, 2013: 29)</p> <p>Penggunaan kalimat dan pemilihan kosa kata dalam media harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106)</p>	<p>Materi yang disajikan sesuai model TGT dan menumbuhkan motivasi belajar.</p>	<p>Materi yang disampaikan sesuai sintaks model pembelajaran TGT</p>
		<p>Games yang disajikan sesuai materi keragaman pakaian adat di Indonesia</p>
		<p>Materi disampaikan secara runtut</p>
		<p>Materi yang disampaikan dalam media meningkatkan motivasi belajar dan rasa senang siswa</p>
Aspek Kesesuaian Materi dengan Evaluasi Pembelajaran		
<p>Media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran (Daryanto, 2013:18)</p>	<p>Evaluasi pembelajaran sesuai dengan materi keragaman pakaian adat di Indonesia</p>	<p>Soal kuis yang disajikan sesuai dengan materi keragaman pakaian adat di Indonesia</p>
		<p>Soal kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi</p>

2) Kriteria penilaian kelayakan media

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kesesuaian Media dengan Kompetensi		
Relevan dengan topic yang diajarkan (Asyhar, 2012:81)	Keseuaian media dengan kompetensi yang akan dicapai	Menampilkan Kompetensi Inti
		Menampilkan Kompetensi Dasar
		Menampilkan indikator pencapaian kompetensi
		Menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Aspek Tampilan Media		
Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2013: 76)	Desain tampilan menarik	Media menampilkan kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio secara terpadu
		Desain tampilan media Ruang Padat Indonesiamenarik dan berwarna
		Tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi materi
		Tata letak menu jelas dan tepat
Media jela dan rapi, artinya penyajiannya mencakup <i>layout</i> atau format penyajiannya (Asyhar, 2012:81)	Kejelasan komponen media Ruang Padat Indonesia	Teks yang disajikan terbaca dengan jelas
		Gambar yang disajikan jelas dan sesuai dengan materi keragaman pakaian adat di Indonesia
		Audio yang disajikan dalam media Ruang Padat Indonesiaterdengar jelas
		Kuis yang disajikan dapat dijalankan dengan mudah
Aspek pemakaian		
Guru terampil dalam menggunakannya (Arsyad,2015:75)	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	Media mudah digunakan oleh siswa maupun guru
		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap
		Media dapat digunakan kembali

Media praktis, luwes, dan tahan (Asyhar, 2012:81)	Media praktis dan tahan lama	Media Ruang Padat Indonesia dapat digunakan untuk menjelaskan materi keragaman pakaian adat di Indonesia
Aspek Keunggulan		
Interaktif adalah komunikasi dua arah yang akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih siswa (Munir, 2015:10)	Media komunikatif dan menyenangkan	Media Ruang Padat Indonesia memancing antusias siswa untuk mempelajari materi keragaman pakaian adat di Indonesia
		Media Ruang Padat Indonesia mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
		Media Ruang Padat Indonesia mendorong siswa aktif dalam pembelajaran
		Media Ruang Padat Indonesia dapat digunakan secara individu maupun kelompok

2.1.4 Hakikat Model Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Soekamto dalam Shoimin (2014:23) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

2.1.4.2 Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Bilgin menjelaskan bahwa siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran akan lebih menghayati setiap kegiatan yang dilakukan sehingga memberikan dampak positif pada perkembangan siswa (Indah Triana A, Murbangun N, dan Endang S, 2015:1608). Model pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan cara saling membantu memahami materi dan bekerja sama dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas-tugas yang terstruktur (Taniredja, Tukiran., dkk: 2017: 55).

Model *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan semua siswa tanpa harus ada perbedaan status, pelaksanaan sistem tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Shoimin,2013:203). Permainan dalam kegiatan model *Team Games Tournament (TGT)* menjadikan suasana pembelajaran di kelas menjadi efektif, aktif, kreatif, dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Sopiyaun Munawaroh, Murbangun N, dan Eko B.S, 2016:1674). Sistem belajar kelompok dalam model TGT dapat mengajarkan siswa untuk saling mengklarifikasi apabila terdapat kesalahpahaman terhadap suatu materi satu sama lain (Fazzlijan M.A Khan dan Mona Masood, 2014:979).

2.1.4.3 Langkah-langkah Model *Team Games Tournament (TGT)*

Kegiatan dalam proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* meliputi 5 komponen utama yaitu; 1) penyajian materi; 2) kelompok; 3) permainan; 4) turnamen; 5) penghargaan kelompok (Shoimin, 2013:204). Selanjutnya dijelaskan langkah-langkah kegiatan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:

1) *Class Presentation* (penyajian kelas)

Kegiatan ini dilaksanakan di awal pembelajaran dengan cara guru menyampaikan materi pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan cara pengajaran langsung atau ceramah oleh guru.

2) *Teams* (belajar dalam kelompok)

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota. Fungsi kegiatan kelompok yaitu agar siswa lebih mendalami materi bersama teman satu kelompok sehingga semua anggota dapat bekerja secara optimal saat permainan.

3) *Games* (permainan)

Kegiatan ini terdiri atas permainan yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah penyajian kelas dan belajar dalam kelompok.

4) *Tournament* (pertandingan atau lomba)

Turnamen adalah struktur belajar dimana permainan sebelumnya terjadi. Kegiatan ini dilaksanakan pada akhir setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan belajar dalam kelompok. Tiga kelompok peserta dengan nilai tertinggi dikelompokkan pada meja I, meja II, dan meja III untuk mengikuti turnamen atau lomba lanjutan.

5) *Team Recognition* (penghargaan kelompok)

Setelah lomba atau turnamen berakhir, selanjutnya guru mengumumkan kelompok yang menang. Peserta yang menang dalam turnamen dapat memperoleh hadiah yang telah disediakan oleh guru.

2.1.4.4 Kelebihan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Slavin dalam Suciyani Suaeb, I.N.S Degeng, dan A. Amirudin (2018:148) menjelaskan bahwa kelebihan model TGT yaitu pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan kuis akan meningkatkan kesetiakawanan sosial dan kepekaan siswa karena mereka dituntut untuk bekerja sama dan berusaha menghilangkan ego yang dimiliki demi kepentingan kelompoknya. Menurut Shoimin (2013:208) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) mendorong keaktifan siswa baik yang memiliki kemampuan akademis tinggi maupun rendah, karena dalam pembelajaran semua siswa akan memiliki peranan yang penting dalam kelompok belajarnya;
- 2) dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok karena setiap anggota memiliki peran yang sama pentingnya;
- 3) meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, karena sebelum permainan guru telah menginformasikan tentang adanya penghargaan bagi kelompok yang terbaik;
- 4) meningkatkan semangat peserta didik karena terdapat kegiatan permainan yang membuat mereka lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan menimbulkan rasa senang pada peserta didik, melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain dan peserta didik aktif dalam kegiatan belajar.

2.1.5 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.5.1 Teori Belajar

Tujuan teori belajar yaitu menjelaskan proses belajar. Teori belajar menekankan bagaimana seseorang seharusnya belajar. (Suyono dan Haryanto, 2014:28).

a. Teori Belajar Klasik

1. Teori Behaviorisme

Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari proses penguatan atas respon yang muncul terhadap stimulus yang bervariasi (Winataputra, dkk, 2016:2.16). Oleh karena itu, agar aktivitas siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, stimulus harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah diterima atau direspon siswa (Rifa'i & Anni 2012: 90).

Teori behaviorisme dalam penelitian ini memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran, yaitu siswa akan diberikan stimulus melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga siswa akan memperoleh pengalaman baru dari kegiatan belajarnya.

2. Teori Kognitivisme

Rifa'i dan Anni (2012:106) menyatakan bahwa teori belajar kognitivisme menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif.

Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu. Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni: 32) tahap-tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (7-15 tahun).

Teori belajar kognitif menekankan pada aktivitas belajar peserta didik yaitu berupa proses berpikir dalam memahami ilmu pengetahuan yang di dapat sesuai dengan tahap perkembangannya masing-masing. Pembelajaran menggunakan multimedia dalam teori kognitif berkaitan dengan sistem pengolahan informasi anak yaitu melalui proses penglihatan dan pendengaran (Faranak Mosavi, dkk, 2016:180). Peserta didik pada usia sekolah dasar sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan informasi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit agar menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik (Danang Waksito, 2014:59).

3. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses membangun atau membentuk pengetahuan melalui pengalaman. Prinsip belajar dalam teori

konstruktivisme bahwa seseorang membangun suatu realitas berdasarkan pengetahuan dan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan melalui pemecahan masalah.

Kaitannya dengan penelitian ini, belajar merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan guru bukan hanya kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, guru mendorong siswa untuk dapat membangun serta menemukan sendiri pengetahuannya melalui penggunaan media pembelajaran sehingga akan diperoleh informasi dan pengetahuan bagi siswa.

b. Teori Belajar Modern

1. Teori Belajar Sibernatik

Teori belajar Sibernatik dikembangkan oleh M Gagne dan George Miller. Teori belajar Sibernatik merupakan teori belajar modern yang menekankan pada penggunaan teknologi informasi seperti komputer dan lain-lain yang digunakan secara intensif dalam pembelajaran. Informasi pembelajaran ditampilkan dalam komputer yang selanjutnya disimpan dalam memori untuk kemudian diungkapkan kembali.

Hubungan teori belajar sibernatik dengan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia akan disajikan dalam komputer dan dapat dioperasikan secara langsung oleh siswa.

2. Teori Pembelajaran Berbasis Otak

Teori belajar modern ini menekankan bahwa setiap manusia dilahirkan dengan otak yang pada hakikatnya merupakan prosesor yang lengkap, penuh tenaga, efisien, dan dahsyat. Kemampuan otak untuk mengingat informasi

dipengaruhi oleh seberapa dini orang tersebut memperoleh informasi dan seberapa menarik suatu informasi tersebut.

Hubungan teori pembelajaran berbasis otak dengan penelitian ini adalah siswa mampu menggunakan otak kanan maupun otak kiri yang dimilikinya untuk memahami informasi-informasi yang disajikan secara menarik melalui teks, gambar, animasi, dan audio dalam media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia.

3. Teori Belajar Pemrosesan Informasi

Teori belajar yang dikembangkan oleh Robert Gagne ini menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang selanjutnya diolah sehingga menghasilkan *output* dalam bentuk hasil belajar. Proses penerimaan informasi terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

Hubungan teori pemrosesan informasi dengan penelitian ini adalah proses penerimaan informasi diperoleh siswa melalui media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia yang selanjutnya diolah dan menghasilkan *output* berupa hasil belajar muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia.

2.1.5.2 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut pakar pendidikan, belajar adalah suatu proses psikologis-pedagogis yang ditandai dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungan belajar yang secara sengaja diciptakan sebelumnya (Winataputra, dkk, 2016:1.5). Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:8) belajar adalah proses yang dilakukan sepanjang hayat oleh seorang pembelajar dengan tujuan memperoleh

hasil belajar dan pengalaman hidup. Selanjutnya menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 dalam Susanto (2016:18) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2.1.5.3 Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 159) komponen pembelajaran terdiri dari: (1) tujuan pembelajaran; (2) subyek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (4) media pembelajaran; (5) penunjang lainnya seperti fasilitas belajar yang mendukung.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran IPS

Sumantri dalam Sapriya (2009:11) menyatakan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut Buchari Alma dalam Susanto (2016:141) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang mengembangkan ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosial. Pembelajaran IPS melatih siswa bersikap toleran karena akan terdapat tugas kelompok dan siswa bekerjasama untuk saling tukar pendapat (Siti Malikhah Towaf, 2014:80)

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang mengembangkan ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan alam fisik

maupun sosial serta melatih siswa memiliki toleran terhadap sesama. Berkaitan dengan penelitian ini, media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model TGT bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan terhadap materi keragaman pakaian adat di Indonesia sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Permendikbud tahun 2014, pendidikan IPS di sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengenalkan kepada siswa tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Selain itu siswa juga akan diajarkan untuk memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, dan inkuiri guna memecahkan berbagai masalah sosial yang ada disekitarnya (Prasetyo Adi Nugroho, 2016:127-128). Pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan sikap sebagai warga Negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekati siswa kepada bentuk kepedulian terhadap lingkungan sekitar (Munisah, Arini E, Kurniana B, dan Atip N, 2018:181).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah membekali peserta didik pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap sosial sehingga dapat dimanfaatkan dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat atau lingkungannya.

2.1.6.3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Pemerintah melalui Permendikbud No. 21 Tahun 2016 telah memberikan arah yang jelas pada ruang lingkup muatan pelajaran IPS di sekolah dasar madrasah ibtidaiyah meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan. (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan. (3) Sistem Sosial dan Budaya. (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Berikut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran muatan IPS kelas IV sekolah dasar berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016.

Tabel 2.3 KI dan KD Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Ketrampilan)
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha dan/atau	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Budha

Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.
---	--

2.1.6.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Lebih lanjut menurut Susanto (2016: 160) menjelaskan ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema tertentu.
- 3) SK dan KD dalam IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) SK dan KD dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, proses dan masalah sosial serta pemenuhan kebutuhan, keadilan, dan jaminan keamanan.

2.1.6.5 Keterampilan Dasar IPS

1) Keterampilan Mental

Sikap mental yang mendorong pembangunan yang juga merupakan kemampuan/keterampilan IPS yang dapat diterapkan yaitu memandang bahwa hidup ini dapat diperbaiki, menghargai usaha manusia dalam mencapai hasil yang

lebih baik, mempunyai kesadaran waktu yang tinggi, mampu menyatakan pendapat/gagasan dan menghargai pendapat/gagasan orang lain (Taneo, 2010:3-149).

2) Keterampilan Personal

Kepribadian seseorang dibina dan dikembangkan oleh lingkungan tertentu, baik luas maupun sempit. Selanjutnya, kepribadian tidak hanya dibina oleh lingkungan, melainkan kepribadian itu pun dapat mempengaruhi lingkungan. Dengan bekal pengetahuan IPS, akan memberi ciri/karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian (Taneo, 2010:3-151).

3) Keterampilan Sosial

Masyarakat merupakan kelompok manusia yang tinggal pada wilayah tertentu yang diikat oleh norma atau sistem nilai yang dimilikinya selalu mengalami perubahan. Dengan bekal pengetahuan IPS, seseorang akan berperan terhadap berbagai kejadian dan masalah yang terjadi di masyarakat dan membantu mencari jalan pemecahan permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat (Taneo, 2010:3-155).

4) Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik merupakan salah satu keterampilan yang paling nyata dari kemampuan manusia. Dalam proses belajar mengajar keterampilan motorik tampak dalam kegiatan menggambar, menggaris, membuat peta, membuat model, menggunting, dan sebagainya. Dalam hal ini guru dapat memberi tugas mengumpulkan berbagai artikel, gambar, potret, dan bahkan membuat perlengkapan tertentu, misalnya alat peraga (Taneo, 2010:3-156).

5) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep. Saidihardjo dan Sumadi menyatakan keterampilan intelektual yang dikembangkan dalam pengajaran IPS bertujuan untuk melatih siswa berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan persoalan yang nyata dalam kehidupan di masyarakat. (Taneo, 2010:3-157).

2.1.7 Hakikat Hasil Belajar

2.1.7.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni 2012: 6). Sependapat dengan Susanto (2016: 5) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Sedangkan menurut Sudjana (2016: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Djamarah dan Zain dalam Susanto (2016:3) juga menjelaskan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator yaitu: (1) Pemahaman terhadap bahan ajar mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, (2) Perilaku sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan dari beberapa pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.1.7.6 Klasifikasi Hasil Belajar

Aspek penilaian hasil belajar yang harus digunakan di sekolah telah ditetapkan dalam Permendikbud No. 23 Tahun 2016 pasal 3 ayat 1 tentang Standar Penilaian. Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dari ketiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui, dan memecahkan suatu permasalahan khususnya dalam proses pembelajaran (Rizki S.H, Nanik W, dan F. Widhi M, 2017:2009). Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel 2.4 (Permendikbud, 2014:8).

Tabel 2.4 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Berpikir

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, sampai melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan

	antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep,
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

2) Ranah Afektif

Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap spiritual dan sikap sosial. Kelima ranah afektif tersebut dijelaskan dalam tabel 2.5 (Permendikbud, 2014:6).

Tabel 2.5 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Afektif

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter

3) Ranah Psikomotorik

Kurikulum 2013 menjabarkan ranah psikomotor seperti pada tabel 2.6 (Permendikbud, 2014:6).

Tabel 2.6 Sasaran Penilaian Hasil Belajar pada Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati,

	kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori,;
Mengkomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multimedia, dan lain-lain.

Penilaian hasil belajar peserta didik meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Dalam penelitian ini menekankan pada hasil belajar dalam ranah kognitif tetapi tetap memperhatikan ranah sikap dan keterampilan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model TGT pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2.1.8 Hakikat Penilaian Hasil Belajar

2.1.8.1 Pengertian Penilaian Hasil Belajar

Purwanto (2016:4) menjelaskan penilaian merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria yang telah ditetapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pengambilan keputusan berdasarkan pengukuran hasil belajar siswa melalui teknik tes maupun nontes berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian hasil

belajar siswa dapat diketahui dengan memberikan skor atas jawaban yang telah diberikan masing-masing siswa. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa (Purwanto,2016:57).

2.1.8.2 Bentuk Penilaian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2016:70-75) berdasarkan bentuk pertanyaannya, penilaian/tes hasil belajar dapat berbentuk objektif dan esai. Tes esai adalah bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan atau suruhan yang menghendaki jawaban berupa uraian. Sedangkan tes objektif adalah tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia. Butir soal tersebut telah mengandung kemungkinan jawaban yang harus dipilih dipilih oleh siswa. Keunggulan soal objektif yaitu penilaiannya sangat objektif, karena sebuah jawaban hanya mempunyai dua kemungkinan yaitu benar atau salah. Keunggulan ini membuat soal objektif memiliki reliabilitas yang tinggi karena siapapun yang menilai dan kapanpun dinilai, hasilnya akan tetap sama.

2.1.9 Media Ruang Padat Indonesia Berbasis Multimedia dengan Model TGT

Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia merupakan media pembelajaran untuk muatan pelajaran IPS kelas IV dengan materi keragaman pakaian adat di Indonesia. Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia merupakan media pembelajaran interaktif yang didesain dengan beberapa menu berupa teks, gambar, animasi, dan audio menggunakan aplikasi

Macromedia Flash agar dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia terdiri dari tiga menu utama yaitu menu ruang informasi, menu ruang belajar, dan menu ruang bermain yang dirancang semenarik mungkin sehingga mampu menarik motivasi belajar siswa. Berikut prosedur penggunaan media ruang padat Indonesia. Berikut penggunaan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

I. Tahap Pemaparan Kelas

- 1) Peserta didik mendengarkan ceramah guru tentang pengertian pakaian adat di Indonesia secara sekilas sambil memperhatikan buku siswa.
- 2) Peserta didik menerima media Ruang Padat Indonesia yang dibagikan oleh guru untuk masing-masing kelompok lengkap dengan laptop.
- 3) Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab mengenai media yang akan mereka gunakan dalam pembelajaran
- 4) Peserta didik memperhatikan cara menggunakan media yang disampaikan oleh guru.

II. Tahap Belajar dalam Kelompok

- 5) Peserta didik berdiskusi untuk memperdalam materi keragaman pakaian adat di Indonesia sebagai bekal permainan (telah diberi tahu guru sebelumnya)

III. Tahap Permainan dan Turnamen

- 6) Peserta didik melakukan kegiatan permainan tahap demi tahap dengan topik bahasan keragaman pakaian adat di Indonesia.

- 7) Babak penyisihan dilakukan dengan setiap kelompok memperoleh kesempatan untuk menjawab 6 soal tebak gambar yang dilakukan secara bergantian oleh anggota kelompok dengan cara memilih soal pada kartu bernomor dalam media. Skor tiap anggota akan menentukan skor akhir kelompok. 2 kelompok dengan total skor terendah tidak bisa mengikuti permainan babak selanjutnya.
- 8) Babak semifinal hanya akan dilaksanakan oleh 5 kelompok terbaik. Setiap kelompok mendapatkan 6 soal tebak daerah yang dilakukan secara bergantian oleh anggota kelompok. Skor tiap anggota akan mempengaruhi skor total kelompok karena hanya 3 kelompok dengan skor tertinggi yang bisa mengikuti permainan babak final
- 9) Babak final dilakukan oleh 3 kelompok dengan skor tertinggi pada tahap sebelumnya, pada tahap ini akan terdiri dari 3 soal wajib dan 2 soal rebutan. Di akhir babak final akan ditentukan siapa yang menjadi juara 1, 2, dan 3.

IV. Tahap Apresiasi Kelompok

- 10) Tiga kelompok dengan skor terbaik akan mendapatkan hadiah yang disiapkan oleh guru.

2.1.10 Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia

Perbedaan geografis di wilayah Indonesia menyebabkan berkembangnya keragaman budaya salah satunya yaitu keragaman pakaian adat. Bagi masyarakat Indonesia, pakaian adat menjadi salah satu kekayaan budaya yang sangat mereka banggakan. Berikut adalah materi keragaman pakaian adat di 34 provinsi di Indonesia.

Tabel 2.7 Materi Keragaman Pakaian Adat di Indonesia

No	Gambar	Deskripsi
1	Nangroe Aceh Darusalam	
		<p>Nama : Pakaian Ulee Balang.</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat Ulee Balang biasanya digunakan oleh pengantin untuk acara pernikahan.</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian adat Ulee Balang memiliki yaitu bentuk penutup kepala meukutop yang dijadikan sebagai atap monumen di Meulaboh, Aceh. Kelengkapan baju Linto Baro untuk pria, dan baju Daro Baro untuk wanita. Linto Baro terdiri dari baju atas yang disebut meukasah, siluweu (celana panjang), ijo krong (sarung), dan meukutop (penutup kepala). Sedangkan baju Daro Baro, terdiri dari baju kurung berkerah tegak, celana cekak musang yang dilengkapi dengan kain songket yang dililitkan di pinggang, kalung (kula) dan hiasan kepala dari bunga melati.</p>
2	Sumatera Utara	
		<p>Nama : Pakaian Ulos</p> <p>Kegunaan: Ulos digunakan oleh masyarakat Sumatera Utara sebagai sarung atau selendang yang biasanya digunakan pada upacara adat Batak.</p> <p>Keunikan: Keunikan pakaian ini menurut adat Batak adalah kain Ulos minimal harus digunakan sebanyak tiga kali oleh masyarakatnya yaitu saat lahir, menikah, dan meninggal. Kelengkapan untuk pria berupa baju berkerah, celana cekak musang, sarung songket dan penutup kepala dengan ujung lancip. Sedangkan untuk wanita, ulos digunakan dengan cara diselempangkan di kedua bahu sampai badan untuk perempuan dan menggunakan mahkota emas yang disebut bulang dan hiasan emas di bagian dada.</p>



3	Sumatera Barat	<p>Nama : Pakaian Bundo Kandung</p> <p>Kegunaan : Pakaian ini digunakan untuk upacara adat dan upacara-upacara resmi lainnya seperti pernikahan dan pesta rakyat.</p> <p>Keunikan : Keunikan dari pakaian ini adalah penutup kepala yang menyerupai tanduk kerbau atau atap rumah gadang. Pakaian ini memiliki makna yang berasal dari cerita Malin Kundang yaitu tentang simbol pentingnya seorang Ibu dalam sebuah keluarga. Pakaian ada Bundo Kandung memiki perlengkapan seperti tengkuluk (penutup kepala), baju batabue(baju kurung), kodek (sarung), salempang, kalung, dan gelang. Sedangkan pakaian adat untuk pria disebut pakaian penghulu yang kelengkapannya berupa destar (penutup kepala) yang dililitkan sesuai asal dan kedudukan si pemakai, sesampiang berupa kain yang dililitkan dipinggang, cawek (ikat pinggang) dari kain sutera, dan sandang (sehelai kain segimpat yang diselempangkan di bahu).</p>
4	Riau	<p>Nama : Pakaian Adat Melayu Riau.</p> <p>Kegunaan : Pakaian ini digunakan untuk menghadiri acara-acara resmi seperti pernikahan dan pesta rakyat.</p> <p>Keunikan : Keunikan pemakaian sarung pada pria dan wanita didasarkan pada usia dan kedudukan di pemakai. Dan untuk wanita yang menjadi istri orang terpandang maka muka kain diletakkan di samping kanan. Pakaian untuk pria adalah baju kurung musang yang dikenakan bersama kopiah dan kain sarung tenun. Kelengkapan untuk pakaian wanita berupa baju kurung yang dilengkapi dengan sarung atau kain. Para pria menggunakan tanjak sebagai penutup kepala.</p>
5	Kepulauan Riau	<p>Nama : Kebaya Labuh (wanita) dan Teluk Belanga (pria).</p> <p>Kegunaan : Pakaian ini digunakan oleh pengantin dalam upacara pernikahan</p> <p>Keunikan : Keunikan pakain Kebaya Labuh adalah penutup kepala pria dan wanita yang memperlihatkan unsur megah dan mewah karena berwarna emas. Kelengkapan Kebaya Labuh terdiri atas baju kurung yang dipadu padankan dengan kain songket bermotif</p>




		sama. Penggunaannya di lengkapi dengan perhiasan seperti anting, gelang, cincin, sanggul atau mahkota bertusuk konde emas, dan selop. Sedangkan pakaian Teluk Belanga digunakan oleh pria dengan memadukan baju dan celana yang bermotif sama, kain yang dililitkan dipinggang, selop, dan tanjak (penutup kepala).
6	Sumatera Selatan	
		<p>Nama : Pakaian Aesan Gede</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat Aesan Gede digunakan oleh sepasang pengantin saat pernikahan</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian Aesan Gede terletak pada aksesoris kepala yaitu terdapat hiasan dari benang yang dibuat bulat-bulat dan disusun dengan warna-warna yang mencolok, kemudian di ikatkan pada mahkota di kepala. Pakaian Aesan Gede terdiri atas kain songket yang ditunen dengan benang berwarna keemasan dan ditemplei batu berkilau. Aksesoris yang digunakan bersama pakaian yaitu berupa perhiasan emas di pergelanangan tangan dan kaki, leher, maupun di pinggang. Untuk alas kaki mereka menggunakan selop yang terbuat dari songket.</p>
7	Bangka Belitung	
		<p>Nama : Pakaian Paksian.</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat Paksian digunakan oleh sepasang pengantin saat hari pernikahan</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian Paksian terletak pada bentuk dan warna yang dipengaruhi budaya Tionghoa yaitu dominan warna merah. Untuk wanita menggunakan baju kurung disebut seting yang terbuat dari beludru atau sutra dan menggunakan kain songket bernama kain ucal. Bagian kepala menggunakan mahkota yang dilengkapi untaian bunga melati yang banyak. Selain itu terdapat pula perhiasan berupa gelang emas berukuran besar. Sedangkan untuk pria menggunakan baju seperti jubah sepanjang lutut, sarung, sungkon (penutup kepala) dan celana berwarna sama, serta untaian bunga melati yang dikalungkan di leher.</p>

8	Jambi	 <p>Nama : Pakaian Adat Melayu Jambi Kegunaan : Pakaian adat Melayu Jambi digunakan untuk acara pernikahan dan upacara adat Keunikan : Keunikan Pakaian Adat Melayu Jambi yaitu terdapat karton pada penutup kepala pria sehingga tetap tegak. Untuk pria menggunakan baju seperti jas, kain songket yang dililitkan dipinggang kemudian sedikit tertutupi oleh baju, penutup kepala yang digunakan yaitu lacak yang terbuat dari kain beledu. Sedangkan untuk wanita menggunakan baju kurung sampai diatas lutut, selendang, teratai dada, sabuk dan bawahan kain songket, dan beberpa perhiasan pada telinga, leher, dan tangan.</p>
9	Bengkulu	 <p>Nama : Pakaian adat dari Bangka Belitung yaitu pakaian adat melayu Bangka Belitung. Kegunaan : Pakaian Adat Melayu Bangka Belitung digunakan untuk acara pernikahan dan upacara adat. Keunikan : Keunikan Pakaian Adat Melayu Bangka Belitung terletak pada baju wanita yang terdapat sulaman emas berbentuk lempengan seperti uang logam emas. Untuk pria, kelengkapan pakaian yang digunakan yaitu baju kerah pendek, celana, dan selop/sepatu. Untuk wanita, kelengkapan pakaian yang digunakan yaitu baju kurung berbahan dan berwarna sama dengan pakaian pria.</p>
10	Lampung	 <p>Nama : Pakaian Adat Melayu Lampung Kegunaan : Pakaian Adat Melayu Lampung digunakan oleh sepasang pengantin dalam acara pernikahan Keunikan : Keunikan pakaian adat dari Lampung terletak pada aksesoris kalung emas yang terdiri dari 3 tingkatan. Kelengkapan pakaian untuk pria yaitu baju berbentuk teluk belanga dan biasanya berwarna terang seperti putih dilengkapi dengan selendang yang disebut selikap. Selain itu mereka juga menggunakan gelang lengan, kalung, dan keris yang dihiasi untaian bunga melati. Sedangkan kelengkapan pakaian untuk pakaian wanita yaitu baju semacam kebaya berwarna putih yang dilengkapi dengan sabuk berwarna emas dan menggunakan semacam gelang pada bagian lengan.</p>

11	Banten	
		<p>Nama : Pakaian Pangsi</p> <p>Kegunaan : Pakaian pangsi digunakan oleh suku Baduy dalam kehidupan sehari-hari dan saat berburu</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian Pangsi terletak pada perbedaan warna ikat kepala antara suku Baduy Dalam dan Baduy Luar. Ikat kepala untuk suku Baduy Dalam yaitu berwarna putih, sedangkan ikat kepala untuk suku Baduy Luar berwarna hitam, celana komprang yang panjangnya sampai lutut atau sarung, ikat kepala dari kain putih atau batik. Untuk kelengkapan pakaian wanita yaitu berupa sarung berwarna kehitaman yang digunakan mulai dari dada sampai ke tumit.</p>
12	Jawa Barat	
		<p>Nama : Pakaian Kebaya Sunda</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat dari Jawa Barat ini digunakan untuk menghadiri acara-acara resmi</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian Kebaya Sunda terletak pada aksesoris pakaian pria yang menggunakan jam rantai yang diselipkan di saku jas. Kelengkapan pakaian untuk pria berupa jas takwa dengan kerah tinggi menutup leher, celana panjang yang warnanya senada dengan jas, dan selop. Kemudian pada pinggang dililitkan kain dodot (batik) yang bagian tengahnya terlihat seperti pita panjang. Penutup kepala yang disebut bendo dan sebelah keris yang diselipkan di belakang pinggang. Sedangkan kelengkapan pada wanita yaitu kebaya polos, kamsisol, dengan hiasan sulam atau manik-manik dipadukan dengan kain kebat dilepe (batik). Aksesoris yang digunakan berupa giwang, cincin bros, kalung, peniti rantai, dan gelang keroncong</p>
13	Jawa Tengah	
		<p>Nama : Pakaian Jawi Jangkep dan Kebaya</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat Jawi Jangkep dan Kebaya digunakan oleh sepasang pengantin untuk acara pernikahan</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian adat dari Jawa Tengah ini yaitu adanya lukisan lengkungan-lengkungan hitam pada dahi wanita yang bernama hitam dan disebut paes. Kelengkapan pakaian Jawi Jangkep untuk pria yaitu berupa baju beskap, bawahan kain jarik yang dililitkan ke pinggang, blangkon dari kain batik (penutup kepala), dan aksesoris berupa keris dan cemila (alas kaki). Sedangkan</p>

		kelengkapan kebaya wanita terdiri dari kemben, stagen, kain tapis pinjung, konde dan beragam aksesoris.
14	DI Yogyakarta	
		<p>Nama : Pakaian adat Kasatrian Ageng</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat Kasatria Ageng digunakan oleh sepasang pengantin untuk acara pernikahan</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian adat Kesatrian Ageng terletak pada aksesoris kepala wanita yang berbentuk daun lebar seolah-olah si wanita memiliki telinga yang panjang dan lebar seperti kelelawar. Warna hiasan ini biasanya disesuaikan dengan warna pakaiannya. Kelengkapan pakaian untuk pria yaitu kain kampuh (kain batik yang bercorak sidomukti), lonthong (ikat pinggang), sabuk berbordir, keris, dan timang kreteb. Aksesoris yang digunakan berupa kalung, gelang kanam, dan cincin. Sedangkan kelengkapan pakaian untuk wanita yaitu kain kampuh, kain cindhe, slepe, dan udet chinde. Aksesoris yang digunakan berupa cincin, sengkang ronok, sangsangan, dan kelat bahu.</p>
15	Jawa Timur	
		<p>Nama : Pakaian Pesa'an</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat pesa'an digunakan untuk upacara adat suku Madura dan acara-acara resmi seperti menghadiri pernikahan.</p> <p>Keunika : Keunikan pakaian Pesa'an terletak pada kaos khas yang digunakan pria yaitu bergaris merah putih yang melambangkan kekuatan dan keberanian suku Madura. Sedangkan kelengkapan untuk wanita berupa kebaya dengan bawahan berupa kain batik yang panjangnya hanya sampai betis atau lutut. Aksesoris yang digunakan hanya berupa cincin, gelang tangan dan gelang kaki yang sederhana.</p>
16	DKI Jakarta	
		<p>Nama : Pakaian adat Betawi</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat sehari-hari dan resmi</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian adat Betawi yaitu unsur kesederhanaan meskipun pakaian tersebut digunakan untuk pakaian resmi. Kelengkapan untuk pakaian pria berupa baju koko, celana hitam atau batik, kain sarung yang dislempangkan di leher, selop atau sepatum, dan peci. Sedangkan kelengkapan pakaian wanita adalah kebaya longgar dengan bawahan berupa kain batik berwarna mencolok dan selop.</p>



17	Bali	 <p>Nama : Pakaian adat Bali</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat Bali pada gambar digunakan untuk upacara keagamaan atau sembahyang di pura.</p> <p>Keunikan : Keunikan pakaian adat pria berupa baju kerah pendek berwarna putih polos, ikat kepala (udeng), selendang yang diikatkan di pinggang dan kampuh. Sedangkan untuk pakaian wanita berupa kebaya yang dominan warna putih dilengkapi selendang yang dililitkan di pinggang dan kain jarik sebagai bawahan. Untuk kepala biasanya menggunakan sanggul dari rambut asli disertai hiasan kepala seperti bunga kamboja putih.</p>
18	Nusa Tenggara Barat (NTB)	 <p>Nama : Lambung dan Pegon</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat lambung dan pegon digunakan untuk upacara adat dan penyambutan tamu.</p> <p>Keunikan : Pakaian wanita yaitu lambung memiliki kerah berbentuk huruf “V”, dilengkapi selendang dari kain songket yang letakkan di bahu kanan. Aksesoris yang digunakan berupa anting bulat serta gelang tangan dan gelang kaki dari perak. Sedangkan pakaian untuk pria yaitu pegon dilengkapi sapuk (ikat kepala) dan leang (ikat pinggang) dari songket dan berfungsi untuk menyelipkan keris.</p>
19	Nusa Tenggara Timur (NTT)	 <p>Nama : Pakaian adat kain tenun ikat</p> <p>Kegunaan : Kegunaan pakaian kain tenun ikat yaitu untuk upacara resmi seperti pernikahan.</p> <p>Keunikan : Para pria menggunakan kemeja hitam atau putih polos, bawahan berupa sarung tenun bermotif, dan sehelai kain tenun yang diselempangkan di bahu. Aksesoris yang digunakan berupa penutup kepala bernama til langga yang bentuknya seperti topi orang Meksiko yang terbuat dari daun lontar kering. Sedangkan untuk wanita, mereka menggunakan kebaya panjang tanpa lengan yang dipadukan dengan kain tenun di bagian bahu. Aksesoris yang digunakan berupa hiasan kepala dari emas, perak, kuningan atau perunggu bernama bulan molik yang bentuknya mirip bulan sabit.</p>

20	Kalimantan Barat	 <p>Nama : Pakaian Perang Kegunaan : Pakaian Perang digunakan untuk upacara adat dan tari-tarian adat untuk menyambut tamu agung Keunikan : Pakaian ini terbuat dari kulit kayu dari pohon ampuro yang diolah menjadi kain. Pakaian adat yang digunakan wanita bernama ta'a. Pakaian ta'a terdiri dari ikat kepala bernama da'a, baju bernama inoq, dan rok yang dihiasi manik-manik. Sedangkan untuk pakaian pria disebut sapei sapaq yang berbentuk rompi, dilengkapi celana pendek bernama kaboq. Motif yang digunakan pada pakaian tergantung dari status sosial si pemakai. Untuk kalangan bangsawan, biasanya menggunakan motif hewan seperti burung enggang. Sedangkan untuk rakyat biasa hanya menggunakan motif tumbuhan.</p>
21	Kalimantan Selatan	 <p>Nama : Pakaian Pengantian Bagajah Gamuling Baular Kegunaan : Pakaian adat ini digunakan untuk upacara pernikahan Keunikan : Pakaian ini memiliki keeksotisan yang khas dengan hiasan roncean bunga melati serta mawar.. Berbeda dengan pakaian adat khas Kalimantan lainnya, Pengantin Bagajah Gamuling Baular Lulut ini dikemas begitu klasik dan terlihat sekali sentuhan Hindunya. Terlihat dari wanita yang memaki udat atau kemben, dimana kita juga melihatnya pada daerah lain yang memiliki sejarah Hindu, seperti Bali.</p>
22	Kalimantan Utara	 <p>Nama: Pakaian adat Sapei Sapaq dan Baju Ta'a Kegunaan : Pakaian adat digunakan untuk tari-tarian adat dalam upacara penyambutan tamu agung Keunikan : Mayoritas digunakan oleh suku dayak Kenyah. Untuk pakaian laki-laki bernama Sapei Sapaq dilengkapi dengan sebuah mandau di pinggang, perisai perang, serta kalung dari bahan-bahan alam seperti biji-bijian, taring, dan tulang. Sedangkan untuk kaum wanita menggunakan Baju Ta'a yang terbuat dari kain beludru berwarna hitam dengan hiasan manik-manik yang dijahit, selain itu terdapat penutup kepala berhias bulu burung.</p>

23	Kalimantan Tengah	 <p>Nama : Pakaian adat Sangkarut. Kegunaan : Pakaian adat sangkarut digunakan untuk tari-tarian adat dalam upacara penyambutan tamu agung Keunikan : Baju sangkarut merupakan baju model rompi yang terbuat dari serat kulit kayu. Baju ini dicat sedemikian rupa dengan pewarna alami dan dihiasi dengan pernak uang logam, kancing, serta kulit trenggiling. Baju ini dikenakan bersama cawat sebagai bawahan, dan senjata tradisional khas Dayak seperti mandau, perisai, dan tombak.</p>
24	Kalimantan Timur	 <p>Nama : Pakaian adat Kutai Anta Kesuma Kegunaan : Pakaian adat ini digunakan oleh sepasang pengantin saat pernikahan. Keunikan : Pakaian pengantin pria dan wanita menggunakan baju yang kerahnya tegak berwarna kuning polos. Bagian bawah menggunakan kain tapeh alang yang berwarna merah dan tapeh pasak (potongan kain memanjang yang berjumlah sepuluh helai).</p>
25	Sulawesi Barat	 <p>Nama : Pakaian adat Pattuduq Towaine Kegunaan : Pakaian adat ini digunakan oleh sepasang pengantin suku Mandar saat pernikahan. Keunikan : Pakaian pria terdiri dari baju berlengan panjang dan celana panjang yang warnanya senada dengan pakaian wanita. Pria juga menggunakan sehelai kain yang dislempangkan di bahu dan kain yang dililitkan di pinggang sampai lutut. Sedangkan untuk pakaian wanita terdiri dari blus berlengan pendek dan rok panjang yang motifnya sama dengan kain yang dililitkan pada pinggang pria. Pakaian pada wanita dilengkapi kain yang menutup bagian dada, pundak, dan punggung atas. Perhiasan yang digunakan berupa anting-anting, sabuk, dan gelang tangan.</p>
26	Sulawesi Selatan	 <p>Nama : Baju Bodo Kegunaan : Pakaian adat baju bodo digunakan untuk upacara adat dan tari-tarian adat oleh suku Makasar Keunikan : Baju bodo pada wanita berlengan pendek dan menggunakan sarung bermotif kotak-kotak. Aksesoris yang digunakan berupa gelang panjang, anting, bando atau tusuk konde. Sedangkan untuk pakaian pria menggunakan jas bella' polos dan berwarna</p>

		cerah. Jas bela' dilengkapi dengan sarung motif kotak-kotak, sabuk dengan sulaman benang emas, dan peci berwarna senada dengan pakaian.
27	Sulawesi Tengah	
		<p>Nama : Baju Nggembe dan Baju Koje</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat baju nggembe dan baju koje hanya digunakan untuk pesta dan upacara adat oleh suku Kaili.</p> <p>Keunikan : Baju Nggembe adalah baju adat khusus wanita atau remaja putri, sementara Baju Koje adalah pakaian khusus pria. Baju Nggembe dilengkapi dengan rok panjang yang biasanya berumbai dan perhiasan seperti potto (gelang), kalong (kalung), jaling (anting), dan salandoeng (selendang). Sedangkan untuk pria menggunakan Baju Koje yang terdiri dari kemeja dan celana berwarna sama, dilengkapi dengan sarung lipa yang dililitkan di pinggang sampai di atas lutut serta penutup kepala yang disebut sungkup nu'ubak.</p>
28	Sulawesi Tenggara	
		<p>Nama : Pakain Babu Nggawi dan Babi Nggawi Langgai</p> <p>Penggunaan : Pakaian adat ini digunakan oleh sepasangan pengantin untuk acara pernikahan</p> <p>Keunikan : Suku bangsa yang mendominasi masyarakat Sulawesi Tenggara adalah suku Tolaki. Suku ini memiliki pakaian adat yang bernama Babu Nggawi dan Babu Nggawi Langgai. Babu Nggawi adalah pakaian khusus pengantin Wanita, sementara Babu Nggawi Langgai adalah pakaian pengantin pria. Di kancah nasional, kedua pakaian inilah yang menjadi ikon pakaian adat Sulawesi Tenggara.</p>
29	Sulawesi Utara	
		<p>Nama : Pakaian Kulavi</p> <p>Kegunaan : Pakaian adat ini digunakan untuk acara pernikahan dan pesta.</p> <p>Keunikan : Pakaian adat wanita dominan warna putih seperti kebaya. Pada rok bagian bawah melebar sehingga membentuk seperti ikan duyung. Kain yang bersulam juga memiliki motif yang mirip dengan sisik pada ikan. Sedangkan untuk pakaian laki-laki biasanya dominan hitam dengan sedikit corak putih atau dominan putih dengan corak hitam dilengkapi dengan mahkota berwarna perak.</p>

30	Gorontalo	 <p>Nama : Pakaian Paluawala Kegunaan : Pakaian adat ini digunakan oleh sepasang pengantin dalam acara pernikahan Keunikan : Pakaian ini memiliki keunikan berupa mahkota pada wanita yang besar dan penutup kepala pada pria yang tegap dan lebar. Terdapat tiga warna pada pakaian Paluawala yaitu warna hijau yang bermakna kesuburan, warna kuning yang bermakna kesetiaan, dan warna merah yang bermakna kewibawaan.</p>
31	Maluku	 <p>Nama : Baju Cele Kegunaan : Baju Cele digunakan untuk acara-acara resmi seperti pernikahan atau pesta Keunikan : Baju cele adalah baju sederhana yang mewakili karakteristik adat suku-suku di Kepulauan Maluku. Baju cele adalah baju berwarna merah terang bermotif garis-garis geometris warna emas atau perak yang dibuat dari kain tebal. Untuk wanita, umumnya baju cele dipadukan dengan kain kebaya atau sarung tenun dengan warna yang sama. Sementara untuk pria, baju cele dibentuk menyerupai jas dan dikenakan bersama kemeja sebagai dalaman dan celana panjang formal berwarna hitam atau putih sebagai bawahannya.</p>
32	Maluku Utara	 <p>Nama : Pakaian Manteren Lamo dan Kimun Gia Kegunaan : Dahulu pakaian adat ini digunakan oleh sultan dan permaisuri kerajaan Ternate dan Tidore, namun sekarang masyarakat boleh menggunakannya untuk acara-acara pernikahan. Keunikan : Pakaian pria menggunakan jas atau jubah yang disebut koja dipadukan dengan celana berwarna sama dengan pakaian. Sebagai penutup kepala, pria menggunakan taala polulu. Sedangkan untuk wanita menggunakan baju kurung berlengan panjang dengan 9 kancing di bagian kiri dan kanan. Sebagai perhiasan, mereka memakai taksuma (kalung rantai emas), anting, dan tarupa (alas kaki).</p>

33	Papua Barat	 <p>Nama : Pakaian aadat Ewer. Kegunaan : Pakaian adat Ewer digunakan untuk upacara adat dan penyambutan tamu agung. Keunikan : Pakaian ini murni terbuat dari bahan alami yaitu jerami yang dikeringkan. Dengan kemajuan dan pengaruh modernisasi, pakaian adat ini kemudian dilengkapi dengan kain untuk atasannya. Saat ini, bahan alam berupa jerami atau serat kering hanya digunakan sebagai bawahan rok untuk para perempuan. Untuk menguatkan ikatan rok, digunakan ikat pinggang yang terbuat dari kulit kayu yang diukir sedemikian rupa. Biasanya motif ukiran tersebut tidaklah rumit, yaitu motif kotak dengan susunan yang geometris.</p>
34	Papua	 <p>Nama : Koteka Kegunaan : Pakaian adat ini digunakan dalam kehidupan sehari-hari Keunikan : Dalam pemenuhan kebutuhan sandang, hubungan erat antara masyarakat Papua dan alam dapat dilihat dari pakaian adat tradisional yang biasa dikenakan. Pakaian adat Papua dan aksesorisnya secara keseluruhan terbuat dari 100% bahan alami dengan cara pembuatan yang sangat sederhana. Pakaian tersebut bernama koteka dan rok rumbai. Koteka adalah sebuah penutup kemaluan sekaligus pakaian adat laki-laki Papua. Pakaian ini berbentuk selongsong yang mengerucut ke bagian depannya. Koteka dibuat dari bahan buah labu air tua yang dikeringkan dan bagian dalamnya (biji dan daging buah) dibuang.</p>

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian yang relevan dan terkait dengan media pembelajaran interaktif sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model TGT pada muatan pembelajaran IPS. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian lain yang mendukung dalam pengembangan media ini dilakukan oleh Ali Subhan Afrizal pada tahun 2015 dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar Kelas I (Satu)”. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia muatan matematika yang berkualitas. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan pembelajaran matematika interaktif menggunakan multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran muatan matematika karena terdapat unsur interaktif pada multimedia tersebut sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maesaroh pada tahun 2015 berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu perangkat ajar bahasa Inggris untuk kelas I sekolah dasar yang berbasis multimedia. Perangkat ajar ini juga dibuat dengan tujuan untuk membantu menambah pengetahuan dan kemampuan anak-anak kelas I dalam berbahasa Inggris. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Wawancara. Pada tahap analisis akan dilakukan beberapa tahap yakni *study literature*, dan wawancara sedangkan tahap perancangan meliputi perancangan sistem dan aplikasi. Berdasarkan penelitian didapat kesimpulan, perangkat ajar Pengenalan Huruf dan Membaca dalam Bahasa Inggris merupakan aplikasi yang dapat menambah pengetahuan dan kemampuan dalam berbahasa Inggris dengan tingkat siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Sintya Maharani pada tahun 2015 berjudul “Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013”. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah model ADDIE. Berdasarkan penelitian, media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan karena memenuhi syarat dengan kategori baik dari validator ahli media dan ahli materi. Selain itu terdapat peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 18,2 dan hasil pertitungan Uji-t yang menunjukkan hasil positif yaitu sebesar 9,743 sehingga dapat disimpulkan multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Gunawan, A. Harjono, dan Imran pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran serta gaya belajar siswa terhadap penguasaan materi kalor dan suhu. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode kuasi eksperimen dengan teknik analisis ANAVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang dibelajarkan menggunakan multimedia interaktif memiliki rata-rata hasil belajar lebih tinggi disbanding siswa yang dibelajarkan tanpa multimedia. Selain itu siswa yang memiliki gaya belajar visual memiliki penguasaan konsep kalor dan suhu lebih baik daripada siswa yang memiliki gaya belajar yang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Khoiriah, Tri Jalmo, dan Abdurrahman. Penelitian (2016) berjudul *The Effect of Multimedia Based Teaching Materials in Science Toward Student's Cognitive Improvement*. Hasil analisis dalam penelitian

ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan pada aspek kognitif siswa. Multimedia yang dikembangkan terdiri dari variasi gabungan dari teks, gambar, grafik, animasi, dan video yang dimanipulasi dengan tampilan yang menyenangkan dan menarik minat siswa yang disertai kelengkapan materi. Hasil dari penelitian menunjukkan kegiatan belajar siswa melalui aktivitas multimedia interaktif yang berupa aktivitas mendengarkan, mengamati, dan berdiskusi dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan yakni dengan perbaikan ukuran efek 0,88.

Penelitian yang dilakukan oleh Wafa Walfiani, Dadang Kurnia, dan Riana Irawati pada tahun 2016 berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT sebanyak tiga siklus, hasil perolehan pada tahap perencanaan mencapai 100%, tahap pelaksanaan 100%, kinerja guru dalam penerapan model 100%, aktivitas siswa 94,9%, dan hasil belajar 87,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat dijadikan rekomendasi untuk inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian yang mendukung dalam pengembangan media ini dilakukan oleh Taufik Nuril Akbar pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang”. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan produk multimedia interaktif IPA yang

berorientasi *guided inquiry* materi sistem pernapasan manusia kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang sudah dikembangkan termasuk dalam kualifikasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan analisis penilaian kevalidan produk yang mencapai persentase 90% yang masuk kategori “valid”, analisis penilaian kemenarikan produk yang mencapai persentase 93,3% yang masuk kategori “menarik”, analisis penilaian kepraktisan produk yang mencapai persentase 92% yang masuk kategori “praktis”, dan analisis penilaian keefektifan produk yang mencapai persentase 88,5% yang masuk kategori “efektif”.

Penelitian yang dilakukan oleh Nana Ronawan Rambe dan Abdul Saragih pada tahun 2016 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tenses* Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan multimedia interaktif. Hal itu ditunjukkan melalui hasil pengolahan data uji-t yaitu thitung sebesar 9,0229 lebih besar daripada ttabel sebesar 1,98.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulana Ibnu Soleh, Dadang Kurnia, dan Dede Tatang Sunarya pada tahun 2017 berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan

Ekonomi”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan data hasil belajar siswa dari data awal, siklus I, siklus II, dan siklus III terus mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar. Awalnya dari 28 siswa yang nilainya tuntas hanya 4 siswa (14%), pada siklus I menjadi 12 siswa (42%), pada siklus II menjadi 21 siswa (75%), dan pada siklus III menjadi 27 siswa (96,5%). Selain hasil belajar, aktivitas siswa juga cenderung meningkat mulai dari siklus I sampai siklus III. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi kelas IV memberikan pengaruh yang positif dan berhasil.

Penelitian yang dilakukan oleh Suheimi Nasution pada tahun 2017 berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT dalam Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD 097 Gunung Barani”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindak kelas yang meliputi tahap rancangan, refleksi, kegiatan dan pengamatan, dan revisi. Berdasarkan data hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model TGT, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 77 menjadi 91. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran muatan PKn menggunakan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Yenni Fitra Surya pada tahun 2018 berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota”. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui

pengaruh model TGT terhadap peningkatan hasil belajar muatan Matematika pada materi pecahan siswa kelas V SDN 003 Bangkinang. Berdasarkan data hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, maka disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran muatan Matematika materi pecahan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

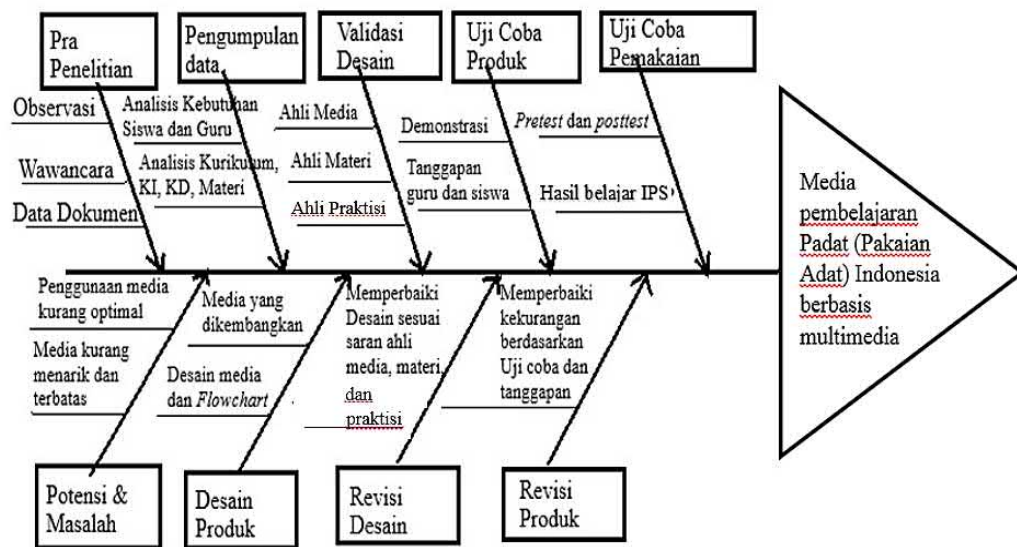
Penelitian yang dilakukan oleh Ade Yama Wahyu N.P, Dedi Kuswandi, dan Sa'adun Akbar pada tahun 2018 berjudul "Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif yang layak dari segi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memenuhi kriteria kelayakan dengan hasil kevalidan 80,87%, kepraktisan 90%, dan kemenarikan 89,25%. Multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdapat kenaikan nilai hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut maka peneliti mengetahui bahwa media pembelajaran berbasis multimedia yang didukung dengan model pembelajaran TGT layak digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti hendak mengembangkan media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan menggunakan model TGT dalam pembelajaran IPS materi keragaman pakaian adat Indonesia untuk kelas IV SDN Petompon 02 Semarang.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah disampaikan, maka media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia perlu dilakukan kaidah-kaidah penelitian seperti pengembangan yang memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk memenuhi kualitas materi dan kualitas media pembelajaran. Untuk dapat memenuhi kaidah-kaidah tersebut, maka media ini dibuat dengan menggunakan *software Macromedia Flash* dan dijalankan dengan menggunakan bantuan komputer. Hasil penelitian akan menjadi penentu dalam penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia.

Untuk mengembangkan media Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model TGT ini maka digunakan langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2015: 409) yaitu meliputi (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Pada pra-penelitian, peneliti melakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan data dokumen untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran khususnya muatan IPS di kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang. Setelah melaksanakan pra-penelitian, peneliti menemukan potensi dan masalah yaitu dalam pembelajaran penggunaan media kurang optimal dan apabila menggunakan media, media tersebut kurang menarik dan terbatas. Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan data-data dan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan instrument angket yang kemudian dilanjutkan analisis KI, KD, dan materi pembelajaran muatan IPS.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat desain media yang akan dikembangkan. Desain media merupakan konsep penyajian media yang berupa *prototype*. *Prototype* yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan menjadi produk yang dibuat menggunakan software *Macromedia Flash* dengan

memadukan komponen media berupa teks, gambar, animasi, dan audio. Setelah produk media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model TGT sudah siap, kemudian peneliti harus melakukan validasi untuk menilai kelayakan rancangan produk. Validasi dilakukan oleh tim validator ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan praktisi. Selanjutnya dilaksanakan revisi desain sesuai saran ahli sehingga media menjadi lebih baik.

Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh tim validator ahli, kemudian di uji cobakan pada kelompok kecil untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model TGT. Tahap selanjutnya adalah revisi produk untuk memperbaiki kekurangan berdasarkan uji coba dan tanggapan. Setelah produk direvisi selanjutnya dilaksanakan uji coba pemakaian produk pada pembelajaran muatan IPS untuk kelompok besar. Uji coba pemakaian produk kelompok besar diterapkan pada subjek penelitian agar mengetahui keefektifan penggunaan pembelajaran menggunakan media Ruang Padat Indonesia. Keefektifan ini dapat dilihat melalui hasil belajar *pretest* dan *posttest* serta didukung data angket tanggapan guru dan siswa. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara bertaha agar media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya materi keragaman pakaian adat di Indonesia muatan IPS kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2015:96).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Penggunaan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia tidak efektif terhadap hasil belajar muatan IPS kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

Ha : Penggunaan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia efektif terhadap hasil belajar muatan IPS kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.3 Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia pada siswa kelas IVB SD Negeri Petompon 02 Semarang dapat disimpulkan bahwa.:

5.3.1 Pengembangan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) telah berhasil dilakukan oleh peneliti melalui tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian dengan menggunakan *software Macromedia Flash*. Media dibuat sesuai kebutuhan guru dan siswa ditunjukkan dengan hasil penilaian ahli materi 93,6%, ahli media 94,7%, dan ahli praksi 91,5%.

5.3.2 Berdasarkan hasil uji N-gain diperoleh bahwa menggunakan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 0,503 dengan presentasi ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari 41,67% menjadi 91,67%.

5.3.3 Berdasarkan hasil *t-test* diperoleh nilai t_{hitung} adalah 15,386 sedangkan nilai t_{tabel} 2,030. Nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15.386 > 2,030$) maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament*

(TGT) sangat efektif dan layak digunakan oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran IPS materi keragaman pakaian adat di Indonesia.

5.3.4 Berdasarkan hasil penilaian tim validator, hasil uji N-gain, kenaikan presentasi ketuntasan belajar, dan hasil *t-test* maka media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kontribusi kepada sekolah dalam perbaikan proses pembelajaran IPS dan peningkatan prestasi belajar siswa.

5.4 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

5.21 Pihak sekolah memfasilitasi para pendidik agar dapat mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran sehingga memperluas wawasannya dan mampu menerapkan dalam proses pembelajaran.

5.22 Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran IPS yang bervariasi dan inovatif agar pemahaman siswa terhadap materi meningkat dan hasil belajar menjadi lebih baik guna menambah khasanah dunia pendidikan di Indonesia.

5.23 Siswa diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran Ruang Padat Indonesia berbasis multimedia dengan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai sumber belajar secara mandiri di rumah.

5.24

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, Ali Subhan. (2015). Aplikasi Pembelajaran matematika Interaktif Berbasis Multimedia Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar Kelas I (Satu). *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu TTIPS*, III(2): 10-22.
- Aprilia, Indah Triana., Murbangun N., & Endang S. (2015). Pengembangan Media *Flash* Berbasis Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(2):1607-1616.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evauasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persabda.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Zaenal. 2017. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Media.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital*. Yogyakarta: Andi.
- Bintaro, Tri Yuliansyah. (2017). *Developing Interactive Multimedia on the Thematic-Integrative Learning for Grade IV Students under the Sub-Theme my Food is Health and Nutritious*. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(2):193-202.
- Cahyani, R. & Y.Hendriyani. (2017). *Students' Ability of Scientific Inquiry with Multimedia in Cell Reproduction Materials*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2): 265-270.
- Cahyaningrum, Fitria., Andayani., & Kundharu Saddhono. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Argumentasi Melalui Model *Think Pair Share* dan Media Audiovisual pada Siswa Kelas X-10 SMA Negeri Kebakkramat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1):44-55.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Doriza, Shinta. & Aris Sunawar. (2015). Pengembangan Sumber Belajar Ekonomi Keluarga Berbasis CD Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1):64-70.

- Gunawan., A.Harjono., & Imran. (2016). Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2):118-125.
- Hadi, Fida Rahmatika. (2017). Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Taman 3 Madiun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(2): 18-25.
- Hosnan, M. 2016. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Islamiyah, Nur Indah. & Susanti. (2015). Pengembangan Modul Akutansi Perusahaan Jasa Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi Kelas X Akutansi SMK Negeri di Surabaya. *Junal Universitas Negeri Surabaya*.
- Khairani, Majidah. & Dian Febrinal. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk *Macromedia Flash* Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal IPTEKS Terapan*, 10(2):95-102.
- Khan, Fazzlijan M.A. & Mona Masood. (2014). *The Effectiveness Of An Interactive Multimedia Courseware With Cooperative Mastery Approach iIn Enhancing Higher Order Thinking Skills In Learning Cellular Respiration. IETC 2014*, 176: 977-984.
- Khoiriah., Tri Jalmo., & Abdurrahman. (2016). *The Effect Of Multimedia Based Teaching Materials In Science Toward Students' Cognitive Improvement. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(1):75-82.
- Maharani, Yuli Sintya. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1):31-40.
- Marnita & Ernawato. (2017). *The Use of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) to Increate Creative Thinking Ability of Students in Basic Physicis Subject. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 13(2):71-78.
- Masykur, Rubhan., Nofrizal., & M. Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2): 177-186.
- Munawaroh, Sopiyaun., Murbangun N., & Eko B.S. (2016). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1):1672-1682.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Munisah., Arini E., Kurniana B., & Atip N. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Project Based Learning* dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2):180-190
- Mosavi, Faranak., Zeynab A., Faramarz B., & Nasrin A. (2016). *Effectiveness of Multimedia Education Program on the Development of Self-Help and Life Skills in Educable, Mentally Retarded Students. Iranian Rehabilitation Journal*, 14(3): 179-184.
- Nasution, Suheimi. (2017). Meningkatkan Hasil belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT dalam Mata Pelajaran PKn Kelas VI SDN 097 Gunung Barani. *Jurnal Guru Kita (JKG)*, 1(3): 144-151.
- Nugroho, Prasetyo Adi. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Lingkungan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(2):125-133.
- Nurfaizah A.P. & Endang Kusuma Amir. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tiej *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD INPRES 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2): 53-57.
- Nurfitasari, Yan Sandi., & Woro Sumarni. (2015). Pengembangan Media *Smile-Flash* Berpendekatan *Chemo-Edutainment* pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1):1487-1495.
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014. *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prasetya, Ade Yama W.N., Dedi Kuswandi., & Sa'adun Akbar. (2018). Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11): 1423-1427.

- Putra, Rizki Suhendar., Nanik W., & F Widhi M. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Androit terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, (11(2):2009-2018.
- Qumillaila., Baiq H.S., & Zulfiani. (2017). Pengembangan *Augmented Reality* Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Eksresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 36(1):57-69.
- Rahmaibu, Farida Hasan., Farid Ahmadi., & Fitria D.P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*, 3(2):1-10.
- Ramansyah, Wanda. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1): 1-11.
- Rambe, Nana Ronawan. & Abdul Hasan S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(2):181-193.
- Ratna, Meylita., Antonius T.W., & Sigit P. (2017). Pengaruh Pembelajaran *Group Invenstigation* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Kompetensi Kimia Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2):1971-1978.
- Rifa'I, Achmad & Cathrina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda
- Setiawan, Debi Adis., Wahjoedi., & Siti M.T. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, penelitian, dan Pengembangan*, 3(9):1133-1141.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar Ruz Media
- Slameto. 2010. *Belajar dan factor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soleh, Maulana Ibnu., Dadang Kurnia., & Dede Tatang Sunarya. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Materi Sumber daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1):2101-2110.

- Suaeb, Suciyani., I.N.S Degeng., & A. Amirudin. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*, 3(1):146-154.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____.2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti., Selly Rahmawati., & Setia Wardani. (2016). Pengembangan Game Petualangan Si Bolang sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 35(1):58-68.
- Surya, Yenni Fitra. (2018). ”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah dasar Negeri 003 Bangkinang Kota”. *Journal Cendekia: Journal Pendidikan matematika*, 2(1):154-163.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran., dkk. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung:Alfabeta
- Towaf, Siti Malikhah. (2014). Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1):75-85.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B. & Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Waksito, Danang. (2014). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(3):59-65.
- Walfiani, Wafa., Dadang Kurnia., & Riana Irawati. (2016). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1):191-200.
- Wibowo, Dwi Unggul. & Krisma Widi Wardani. 2018. Pengembangan Media Interaktif Kerangka Manusia Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Kelas 5 SD. *Jurnal Pigur*, 1(2): 18-26.
- Wijayati, Nanik., Ersanghono K., & Sri S.S. (2019). Pembelajaran Berbasis Digital di Jurusan Kimia FMIPA UNNES. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1):2318-2325.
- Winataputra, Udin S., dkk. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuliana., Siswandari., & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2):135-146.
- Yudhanegara, Mokhamad Ridwan., & Karunia Eka Lestari. (2015). Meningkatkan Kemampuan Presentasi Beragam Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Terbuka. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(4):97-106.
- Zuliana, Sukma., Subiyanto., & Slamet S.A. (2017). Model Pembelajaran *Inquiry Based Instruction* Menggunakan Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1):46-52.