PENGEMBANGAN MEDIA *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MATERI KERAGAMANUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Amalia Riska Ristanti
1401416160

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Ludo Carpet Game* Berbasis *Budaya* Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N Tandang 03 Semarang", karya

Nama : Amalia Riska Ristanti

NIM : 1401416160

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 23 Juni 2020

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

Dosen Pembimbing,

Novi Setyasto, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 199011102015041001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N Tandang 03 Semarang", karya

Nama : Amalia Riska Ristanti

NIM : 1401416160

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 28 Juli 2020.

Semarang, 28 Juli 2020

Panitia ujian

Ketua,

Dr. Edy Purwanto, M. Si.

NIP. 195908211984031001

Sekertaris,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197707252008011008

Penguji I,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP. 195607041982032002

Penguji II,

Drs. Sukarjo, M.Pd.

NIP. 195612011987031001

Penguji III

Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.

NIP.199011102015041001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Amalia Riska Ristanti

NIM : 1401416160

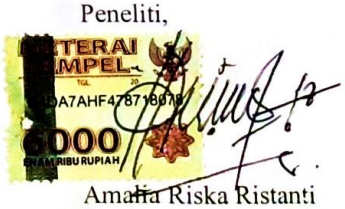
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Judul : Pengembangan Media *Ludo Carpet Game* Berbasis *Budaya* Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N Tandang 03 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, 23 Juni 2020

Peneliti,



Amalia Riska Ristanti

NIM 140141616

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُواْ اسْتَعِينُواْ بِالصَّبْرِ وَالصَّلاَةِ إِنَّ اللّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

   "Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap" **(QS. Al-Insyiroh: 6-8)**

2. مَنْ أَكْثَرَ مِنْ الِاسْتِغْفَارِ؛ جَعَلَ اللَّهُ لَهُ مِنْ كُلِّ هَمٍّ فَرَجًا، وَمِنْ كُلِّ ضِيقٍ مَخْرَجًا، وَرَزَقَهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ

   *"*Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar." **(QS. Al-Baqarah [2]: 153)**

3. "Barang siapa memperbanyak istighfar; niscaya Allah memberikan jalan keluar bagi setiap kesedihannya, kelapangan untuk setiap kesempitannya dan rizki dari arah yang tidak disangka-sangka"

   (HR. Ahmad dari Ibnu Abbas dan sanadnya dinilai sahih oleh al-Hakim serta Ahmad Syakir)

4. Sistem pendidikan yang bijaksana setidaknya akan mengajarkan kita betapa masih banyak hal yang belum kita ketahui dan seberapa banyak yang masih harus kita pelajari, seperti adanya media ini memberikan kita banyak pelajaran didalamnya.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Allah SWT
2. Orang tua saya yaitu Ibu Sumartini dan Bapak Sudiyono

ABSTRAK

Ristanti, Amalia Riska, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N Tandang 03 Semarang,* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. 183 halaman

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan di SDN Tandang 03 Semarang melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu hasil belajar IPS siswa kelas IV masih rendah, media yang digunakan masih terbatas dan belum maksimal, kemudian permasalahan lain yang muncul di daerah sekitar yaitu kurang pemahaman mengenai kebudayaan lokal sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Peneliti memecahkan permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengambangkan, menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono yang dalam penelitian ini dibatasi dengan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV SDN Tandang 03 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data akhir menggunakan uji *t-test* dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 81,67% dan kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 82,81%. Kemudian keefektifan media dibuktikan dengan hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji-t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest.* Peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan *N-gain* dari data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh sebesar 0,446 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya layak dan efektif digunakan pada muatan pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain dan menambah referensi untuk pendalaman materi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game,* IPS; Budaya

PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N Tandang 03 Semarang" ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu disamping rasa syukur yang tak terhingga peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M. Si., 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. Penguji 1; Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
5. Penguji 2 & Validator Materi; Drs. Sukarjo, M.Pd.
6. Penguji 3; Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.
7. Galih Mahardika Cristian Putra, M.Pd., Validator media
8. Sukrisno, S.Pd., M.Pd., Kepala SD N Tandang 03 Semarang;
9. Erlin Setyowati, S.S., S.Pd., Guru kelas IV SD N Tandang 03 Semarang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 28 Juli 2020

Peneliti,

Amalia Riska Ristanti

NIM 1401416160

DAFTAR ISI

SAMPUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

PRAKATA ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 14

1.3 Pembatasan Masalah 15

1.4 Rumusan Masalah 16

1.5 Tujuan Penelitian 17

1.6 Manfaat Penelitian 18

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 19

BAB II KAJIAN PUSTAKA **21**

2.1 Kajian Teoritis 21

2.1.1 Teori Belajar 21
2.1.1.1 Teori Belajar Behaviorisme 21
2.1.1.2 Teori Belajar Kogintivisme.....21
2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme.....23
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 24
2.1.2.1 Pengertian Belajar 24
2.1.2.2 Pengertian Pembelajaran.....25
2.1.2.3 Hasil Belajar 26
2.1.2.4 Klasifikasi Hasil Belajar 26
2.1.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 28
2.1.3 Media Pembelajaran.....31
2.1.3.1 Pengertian Media 31
2.1.3.2 Pengertian Media Pembelajaran 31
2.1.3.3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 32
2.1.3.4 Fungsi Media Pembelajaran.....34
2.1.3.5 Manfaat Media Pembelajaran 35
2.1.3.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 37
2.1.3.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 38
2.1.4 Hakikat Permainan Ludo 40
2.1.4.1 Permainan 40
2.1.4.2 Pengertian Ludo 42
2.1.4.3 Karakteristik Ludo 42
2.1.4.4 Peralatan Permainan Ludo 43

2.1.4.5 Peraturan Permainan Ludo.....43
2.1.4.6 Manfaat Permainan Ludo.....44
2.1.5 Hakikat Budaya.....44
2.1.5.1 Pengertian Budaya.....44
2.1.5.2 Pembelajaran Berbasis Budaya.....45
2.1.5.3 Unsur-Unsur Budaya.....46
2.1.6 *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya.....49
2.1.7 Hakikat Pendidikan IPS di SD.....51
2.1.7.1 Pengertian IPS di SD.....51
2.1.7.2 Tujuan Pendidikan IPS di SD.....53
2.1.7.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS di SD.....54
2.1.7.4 Pembelajaran IPS di SD.....54
2.1.8 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya.....68
2.1.8.1 Aspek Penilaian Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya.....71
2.2 Kajian Empiris.....75
2.3 Kerangka Berpikir.....78
BAB III METODE PENELITIAN.....82
3.1 Desain Penelitian.....82
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....82
3.1.2 Jenis Penelitian.....83
3.1.3 Prosedur Penelitian.....85

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 93
3.2.1 Tempat Penelitian 93
3.2.2 Waktu Penelitian 93
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian 94
3.3.1 Data 94
3.3.2 Sumber Data 94
3.3.3 Subjek Penelitian 95
3.4 Variabel Penelitian 96
3.4.1 Variabel Bebas 96
3.4.2 Variabel Terikat 96
3.5 Definisi Operasional Variabel 96
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 99
3.6.1 Teknik Tes 100
3.6.2 Teknik Non Tes 100
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas 104
3.7.1 Uji Kelayakan 104
3.7.2 Uji Validitas 105
3.7.3 Uji Reliabilitas 109
3.7.4 Taraf Kesukaran 111
3.7.5 Daya Beda 112
3.8 Teknik Analisis Data 115
3.8.1 Analisis Data Produk 115
3.8.2 Analisis Data Awal 117

3.8.3 Analisis Data Akhir....118

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN....120

4.1 Hasil Penelitian....120

4.1.1 Perancangan Produk....120

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa....120

4.1.1.2 *Protoype* Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya....125

4.1.1.3 Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya....130

4.1.2 Penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya....137

4.1.3 Angket Tangapan Guru dan Siswa....146

4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru....146

4.1.3.2 Angket Tanggapan Siswa....148

4.1.4 Keefektifan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya....151

4.1.4.1 Hasil Belajar Siswa....151

4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*....152

4.1.4.3 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*....153

4.1.4.4 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain)....154

4.2 Pembahasan....156

4.2.1 Pemaknaan Temuan....156

4.2.1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game*

Berbasis Budaya.....156
4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran
Ludo Carpet Game Berbasis Budaya.....163
4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game*
Berbasis Budaya.....168
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian.....172
4.2.2.1 Implikasi Teoritis.....172
4.2.2.2 Implikasi Praktis.....173
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis.....174
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....175
5.1 Simpulan.....175
5.2 Saran.....176
DAFTAR PUSTAKA.....177
LAMPIRAN.....181

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI 57

Table 2.2 KD dan Indikator 57

Tabel 2.3 Bahasa Daerah di Indonesia.....59

Tabel 2.4 Daftar Rumah Adat di Indonesia 59

Tabel 2.5 Daftar Pakaian Adat di Indonesia 62

Tabel 2.6 Daftar Tarian Daerah di Indonesia.....64

Tabel 2.7 Alat Musik Tradisional di Indonesia.....67

Tabel 2.8 Kriteria Penilaian Validasi Media Tahap 1.....72

Table 2.9 Kriteria Penilaian Validasi Media Tahap 2.....73

Tabel 2.10 Kriteria Penilaian Validasi Materi 74

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....93

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....97

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media.....105

Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....108

Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba.....110

Tabel 3.6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....112

Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda.....113

Tabel 3.8 Hasil Analisis Uji Coba Soal 114

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media.....116

Tabel 3.10 Kriteria Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....117

Tabel 3.11 Kriteria *N-gain*.....119

Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru.....121

Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa.....123

Tabel 4.3 *Prototype Ludo Carpet Game* Berbasis *Budaya*.....126

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I.....138

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II 139

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....139

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi 140

Tabe; 4.8 Hasil Revisi Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game*
Berbasis Budaya 141

Tabel 4.9 Tampilan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi.....143

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 147

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk...149

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif *Pretest* dan *Posttest* 151

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*.....152

Tabel 4.14 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*.....153

Tabel 4.15 Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*) 154

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 33

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 81

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall.....84

Gambar 3.2 Prosedur Penelitian R&D 86

Gambar 3.3 Model *One Group Pretest-Posttest Design*.....91

Gambar 4.1 Kemasan Produk 130

Gambar 4.2 Papan Permainan 131

Gambar 4.3 Pion dan Dadu 132

Gambar 4.4 Kartu Kompetensi Dasar dan Indikator.....133

Gambar 4.5 Kartu Petunjuk Permainan Guru dan Siswa 134

Gambar 4.6 Kartu Ingatan.....135

Gambar 4.7 Kartu Tantangan.....136

Gambar 4.8 Diagram Hasil Validasi Penilaian Media dan Materi.....141

Gambar 4.9 Diagram Angket Tanggapan Guru Pada Uji Coba Produk 148

Gambar 4.10 Diagram Angket Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Produk.....150

Gambar 4.11 Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar

Pretest dan *Posttest* 155

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian 185
Lampiran 2 Kisi–Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru 189
Lampiran 3 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Guru 190
Lampiran 4 Kisi–Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....193
Lampiran 5 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....194
Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desain.....196
Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian.....198
Lampiran 8 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....202
Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....205
Lampiran 10 Instrumen Angket Tanggapan Guru 206
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa 210
Lampiran 12 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....211
Lampiran 13 Desain Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya 214
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba.....219
Lampiran 15 Soal Tes Uji Coba.....222
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba 243
Lampiran 17 Pedoman Penskoran Tes Uji Coba 244
Lampiran 18 Silabus Pembelajaran Pertemuan 1.....245
Lampiran 19 Silabus Pembelajaran Pertemuan 2.....314
Lampiran 20 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba.....386

Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba 396
Lampiran 22 Soal *Pretest* dan *Posttest* 401
Lampiran 23 Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*.....411
Lampiran 24 pedoman Penilaian Soal *Pretest* dan *Posttest*.....412
Lampiran 25 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal 413
Lampiran 26 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian 414
Lampiran 27 Hasil Angket Kebutuhan Guru 415
Lampiran 28 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....418
Lampiran 29 Validasi Penilaian Komponen Ahli Media.....420
Lampiran 30 Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi 425
Lampiran 31 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap I 428
Lampiran 32 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap II.....429
Lampiran 33 Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 431
Lampiran 34 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 434
Lampiran 35 Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....435
Lampiran 36 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....438
Lampiran 37 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....439
Lampiran 38 Hasil Belajar *Pretest*.....440
Lampiran 39 Hasil Belajar *Posttest*.....441
Lampiran 40 Rekapitulasi Hasil Belajar *Pretest*.....442
Lampiran 41 Rekapitulasi Hasil Belajar *Posttest*.....443
Lampiran 42 Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*.....444
Lampiran 43 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*.....445

Lampiran 44 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain).....446
Lampiran 45 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1 448
Lampiran 46 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba Soal.....449
Lampiran 47 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....450
Lampiran 48 Surat Keterangan Izin Penelitian Dinas Pendidikan
Kota Semarang.....451
Lampiran 49 Dokumentasi.....452

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses mengembangkan potensi sumber daya manusia untuk membangun manusia yang berbudaya dan bermartabat. Manusia melakukan kegiatan belajar melalui proses pendidikan berupa perubahan tingkah laku dan keterampilan interaksi antar individu dan lingkungan yang didapat dari pengetahuan dan pengalaman yang diterima.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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. Selanjutnya dalam Pasal 4 Ayat 4 dijelaskan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu setiap instansi pendidikan mengadakan perencanaan, pelaksanaan serta penilaian proses pembelajaran.

Saat ini pelaksanaan pendidikan di Indonesia sudah menerapkan Kurikulum 2013 pada setiap jenjang pendidikan. Berdasarkan Perpu RI Nomor 13 Tahun 2015

tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 menyatakan bahwa kurikulum adalah perangkat penyusunan dan peraturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan kegiatan proses belajar mengajar dalam rangka mencapai suatu tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran kurikulum 2013 sudah diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menjelaskan bahwa proses belajar mengajar pada satuan pendidikan dilaksanakan secara terarah, menginspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif, serta memberikan tempat bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Kurikulum 2013 bertujuan untuk menyiapkan manusia Indonesia supaya menjadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara dan beradab pada dunia,

Agar tujuan dalam kurikulum 2013 dapat tercapai, maka dikeluarkanlah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menjelaskan bahwa Struktur Kurikulum Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Dasar Luar Biasa atau Paket A terdiri atas delapan muatan pelajaran, antara lain (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa indonesia; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni budaya dan prakarya; (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Sedangkan dalam muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar untuk kompetensi yang

harus dicapai yaitu (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa kurikulum 2013 terdiri atas empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Semua kompetensi yang disebutkan dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Pudjiastuti dan Adharti (2016) menjelaskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. Menurut Samlawi dan Maftuh (2001:5) IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan dan kebermaknaan bagi kehidupan siswa.

Dalam program sekolah, pendidikan IPS memberikan isi pelajaran yang runtut disertai pengambilan materi sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Metode pembelajaan IPS menurut Gunawan (2016:52) berpedoman terhadap kegiatan siswa baik secara individu atau kelompok yang aktif menemukan konsep dan prinsip IPS secara autentik juga holistik. Melalui pembelajaran IPS, siswa bisa mendapatkan pengalaman yang nyata sehingga siswa memperoleh pengetahuan untuk menerima dan menyimpan berbagai hal baru yang dipelajarinya, serta siswa berlatih agar bisa mendapatkan dengan sendiri bebrapa konsep yang telah dipelajari.

Tujuan utama pembelajaran IPS menurut Pudjiastuti dan Adharti (2016) adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa supaya peduli pada masalah sosial yang ada dalam lingkungan masyarakat, mempunyai sikap yang positif dalam memperbaiki segala ketidakseimbangan kehidupan yang sedang terjadi, serta pandai dalam mengatasi permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari baik yang terjadi pada dirinya sendiri mapun dalam masyarakat. Dalam belajar IPS siswa tidak selalu membaca ataupun mendengarkan materi, tetapi memahami isi materi yang telah dibaca untuk mengembangkan pemahaman konsep. Maka dari itu, peran guru disini sangat penting dalam memberikan pemahaman mengenai hal yang mempengaruhi proses belajar siswa untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Namun pada kenyataannya, tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS belum optimal dan masih terdapat permasalahan di tingkat sekolah dasar, hal ini dikemukakan oleh Herijanto (2012:9) menjelaskan bahwa dampak pendidikan IPS

di kehidupan masyarakat sehari-hari belum nyata. Pengalaman nilai sosial yang dikembangkan di sekolah belum terlihat dan kemampuan lulusan pendidikan dasar belum maksimal dalam berkontribusi pada berbagai kegiatan masyarakat. Hal ini karena pembelajaran IPS disampaikan dengan hafalan sehingga metode ceramah lebih dominan dan belum ada inovasi dalam pembelajaran salah satunya melalui penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Mana'a (2015:3) bahwa dalam proses belajar mengajar IPS masih banyak dijumpai adanya siswa yang kurang mengerti dalam memahami materi yang diajarkan cenderung tidak mau bertanya kepada guru. Kurangnya keaktifan tersebut menurut peneliti dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajarnya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Triana (2016:37) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS di SDN I Wonorejo hasilnya belum sesuai dengan harapan. Hal tersebut dapat terbukti dari ketuntasan belajar muatan IPS siswa yang belum tercapai. Ada tiga faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah diantaranya: (1) belum tercipta pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di kelas; (2) siswa cenderung cepat merasa bosan dalam pembelajaran IPS karena guru belum menerapkan penggunaan strategi atau metode yang sesuai; (3) belum optimalnya alat pendukung pembelajaran menarik berupa media pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan pembelajaran IPS tersebut, permasalahan lain yang terjadi yaitu permasalahan IPS terkait budaya. Secara umum bahan pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan daerah masing-masing, seperti penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2019:19) menjelaskan bahwa pemahaman siswa yang masih kurang dalam pembelajaran IPS merupakan

cerminan utama kurang berhasilnya penginternalisasian nilai budaya dan karakter bangsa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Aprilia (2017:12) menjelaskan bahwa pada buku ajar yang digunakan oleh siswa kelas IV SD Bener Meriah tidak ada penjelasan materi mengenai kebudayaan asal Gayo, Jawa dan Aceh yang merupakan suku di Kabupaten Bener Meriah, penjelasan materi dalam buku tersebut berisi materi unsur kebudayaan berupa pakaian adat, alat musik, seni tari, dan senjata tradisional yang ada di daerah Sulawesi, Kalimantan dan Bali. Isi dari buku tersebut tidak sesuai anjuran kurikulum yang mana siswa dituntut untuk mengetahui budaya dari daerah tempat tinggalnya masing-masing yang nantinya dapat digunakan guru sebagai bahan pembelajaran. Permasalahan selanjutnya mengenai pembelajaran IPS terkait budaya yang dilakukan oleh Hutama (2016:818) menjelaskan bahwa pada jenjang SD menunjukkan gejala adanya kebudayaan lokal yang dikesampingkan guna memperbaiki karakter siswa pada pembelajaran IPS. Hal tersebut terlihat dari penggabungan materi yang disusun oleh guru kelas, yang mana beberapa materi terfokus pada wawasan global yang menyebabkan pudarnya sikap humanis dan nasionalisme siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di SD N Tandang 03. Berdasarkan data penelitian awal melalui kegiatan observasi dan wawancara diperoleh data dokumen berupa hasil belajar di SD N Tandang 03 Semarang pada kelas IV diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran, diantaranya saat guru menyampaikan materi siswa belum memahami apa yang telah disampaikan, kurangnya fasilitas pembelajaran bagi siswa seperti sumber belajar yang masih terbatas pada buku siswa, kurangnya antusias siswa terhadap materi

yang banyak hafalan, minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran IPS berlangsung yaitu hanya bersumber dari buku guru, buku siswa, gambar *print out* satu lembar dengan ukuran kecil menggunakan kertas A4 berupa media poster yang bergambar rumah adat, pakaian adat, dan pahlawan Indonesia ditempelkan di dinding belakang kelas yang tidak dapat dijangkau seluruh kelas. Penggunaan media yang kurang optimal ini menjadikan siswa cepat merasa bosan karena menganggap pembelajarannya monoton dan tidak bervariasi. Hal itulah yang mempengaruhi hasil belajar siswa belum maksimal. Kemudian kurangnya pemahaman siswa mengenai budaya daerah sekitar yang ada di Pulau Jawa seperti kurang mengenal nama-nama rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional dll.

Data di atas didukung oleh data yang diberikan guru kelas IV SDN Tandang 03 dalam pencapaian nilai rata-rata IPS semester 1 tahun pelajaran 2018/2019, masih terdapat siswa yang belum mendapatkan ketetapan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari sekolah sebesar 68, secara rinci sebanyak 26 siswa terdapat 15 siswa telah mencapai KKM, sisanya 11 (42,30%) siswa belum mencapai nilai KKM.

Seperti yang dijelaskan bahwa pembelajaran IPS disusun guna mengembangkan pengetahuan serta kemampuan siswa terhadap permasalahan sosial (Widyanti, 2015). Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka dikembangkannya suatu media pembelajaran yang khusus yang merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Dengan adanya media yang dirancang ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga berpengaruh terhadap

pencapaian hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS khususnya dalam materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Sehubungan dengan permasalahan di SDN Tandang 03, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *Ludo Carpet Game* yang merupakan alat permainan edukatif yang berfungsi meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS.

Ludo merupakan permainan yang hampir serupa dengan permainan ular tangga. Permainan ini merupakan permainan yang digunakan oleh 2-4 pemain pada papan beralur kotak yang mana langkah laju pion ditentukan oleh lemparan dadu yang diperoleh supaya cepat memenangkan permainan ketika sampai akhir (Bestari, 2014). Menurut Alvi (2011) menjelaskan bahwa Ludo adalah permainan yang dimainkan 2-4 orang diatas papan sesuai aturan yang telah dibuat. Setiap pemain diberi warna tertentu pada rumah masing-masing dengan warna paten merah, kuning, hijau, dan biru yang setiap rumahnya diberi empat pion. Tujuan permainan ini adalah agar para pemain berlomba di sekitar papan dengan menggerakkan pion mereka dari awal hingga akhir. Pemenangnya adalah pemain pertama yang menggerakkan semua pionnya untuk menyelesaikan area. Pion dipindahkan sesuai dengan perolehan dadu dan mereka berbagi jalur yang sama dengan lawan. Tantangan muncul ketika pion memukul lawan lain atau membentuk blokade. Menurut Simbolon dan Satria (2016), papan permainan Ludo memiliki tujuh puluh dua kisi dengan tiga warna berbeda yang mewakili warna kartu pertanyaan. Ada lima rumah yang sudah termasuk bagian dari finish. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Janjetović (2017) Permainan Ludo dipilih sebagai tujuan penelitiannya yaitu untuk menempatkan semua pion di dalam kotak.

Pemain pertama yang memasukkan empat pion di dalam kotak, akan memenangkan pertandingan. Permainan ini melibatkan empat pemain. Setiap pemain melempar dadu saat mendapat giliran. Angka yang dihasilkan pada dadu menunjukkan berapa banyak ruang yang dapat digerakkan pemain. Azmi (2017) menjelaskan bahwa *Ludo Carpet* adalah karpet dari papan yang mengedukasi berisi gambar mengenai materi pelajaran yang dibawakan. Penggunaan media ini diadopsi dari permainan ludo dengan adanya tambahan peraturan saat media ini digunakan yaitu ditemani oleh guru untuk membagikan suatu kartu sebagai syarat awal supaya permainan dapat berjalan.

Secara umum pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar disesuaikan dengan kebutuhan daerah masing-masing. Pembelajaran berbasis budaya diangkat dari sekitar daerah yang didasarkan dari budaya yang diakui untuk mengembangkan pengetahuan dalam proses pendidikan. Pembelajaran berbasis budaya terbagi menjadi empat macam yaitu (1) belajar tentang budaya artinya menempatkan budayanya dalam materi pembelajaran tertentu; (2) belajar dengan budaya artinya menerapkan budaya yang dijadikan media dalam kegiatan belajar mengajar; (3) belajar melalui budaya artinya menempatkan budaya sebagai alat ukur untuk menilai pemahaman siswa dalam berbagai bentuk; (4) belajar berbudaya artinya menempatkan budaya dalam perilaku nyata keseharian siswa. (Sutarno, 2008)

Selanjutnya terkait penelitian media berbasis budaya yang dilakukan oleh Wihartanti dan Wibawa (2017:56-57) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis budaya memungkinkan dapat menciptakan suatu pengetahuan yang diperoleh siswa kemudian siswa akan menjadi kreatif dalam

mencapai pemahaman yang mendalam mengenai muatan pembelajaran yang dipelajari, serta memberikan dampak positif dan juga meningkatkan kepribadian siswa yang berkarakter melalui pembelajaran berbasis budaya.

Penelitian ini mengembangkan media *Ludo Carpet Game* yang dikolaborasikan dari permainan ludo dengan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa yang berbasis budaya.

Adapun wujud budaya yang dikembangkan dalam pembelajaran berbasis budaya dibedakan menjadi 3 yaitu (1) wujud idiil artinya norma adat yang abstrak yang lahir dari pikiran masyarakat secara turun menurun; (2) wujud sosial artinya perilaku kebiasaan yang tertata dari manusia itu sendiri; (3) wujud artefak artinya kebudayaan fisik yang dapat dilihat dan diraba berupa benda paling konkrit (Sutarno, 2008).

Budaya timbul dari kebudayaan daerah yang sudah ada dan sedang berkembang di setiap daerah. Keragaman budaya tersebut seharusnya diakui keberadaanya sekaligus dijadikan acuan dalam proses pendidikan. Menyatukan nilai budaya dalam proses pembelajaran sangat penting dalam membentuk kepribadian diri siswa (Syarif, 2016:14).

Sebagaimana dalam media pembelajaran yang mengkaitkan makna berbasis budaya yaitu pembelajaran tersebut dilakukan menggunakan bantuan media yang memanfaatkan beragam macam perwujudan budaya. Media pembelajaran berbasis budaya disini siswa belajar dengan budaya, artinya siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan berbantuan media yang mana budaya dalam media tersebut ditujukan kepada siswa dengan cara memasukkan isi pokok materi tertentu untuk

dipelajari pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Belajar dengan budaya disini mencakup semua ketiga bentuk dari wujud budaya yaitu wujud idiil, sosial maupun artefak yang ada pada masing-masing daerah yaitu diantaranya seperti rumah adat daerah, pakaian adat daerah, alat musik daerah, tarian daerah, dll. Saat belajar dengan budaya, penerapan budaya dijadikan media pembelajaran dan dijadikan situasi sebagai contoh dari konsep suatu muatan pembelajaran.

Berbasis budaya dalam penelitian ini diartikan bahwa media *Ludo Carpet Game* yang digunakan terdiri dari papan karpet permainan berbasis budaya yang berisi gambar-gambar dari beberapa budaya Indonesia, dadu, pion dari duplex bergambar karakter orang dari beberapa daerah, kartu petunjuk untuk guru dan siswa, kartu ingatan, dan kartu tantangan.

Penelitian relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Amkas, Tegeh, dan Mahadewi (2017) berjudul Pengembangan Media *Ludo Word Game* Siswa Kelas IV SDN I Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018 menyatakan hasil penelitian penggunaan *Ludo Word Game* dengan menerapkan model *Team Game Tournamen*t pada kelas IV tersebut telah efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa inggris dengan nilai rata-rata pretestnya 60 dan posttestnya 85,5.

Kemudian penelitian yang dilakukan Jawati, Ramaikis (2013) berjudul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II menyatakan hasil penelitian penggunaan media ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk segitiga,

lingkaran dan segi empat, mampu mengenal bilangan 1-20 dan mampu mengelompokkan warna merah, hijau, kuning, biru pada anak usia 5-6 tahun.

Adapun penelitian lain untuk mendukung penelitian diatas yaitu penelitian yang dilakukan Gomulya (2018) yang berjudul Pengembangan *Ludo Word Game* (LWG) Kimia sebagai Media *Chemo-Edutainment* (CET) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA menyatakan hasil penelitiannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMAN 1 Padang Panjang dan SMAN 2 Padang Panjang dengan rincian bahwa media ini dapat dikembangkan dengan model 4-D dan memiliki tingkat validitas tinggi serta praktikalitas yang sangat tinggi.

Lalu penelitian lain yang dilakukan Azmi, Andi dan Nurhasanah (2017) berjudul Jelajah Sejarah melalui *Ludo Carpet*: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis bagi Anak Sekolah Dasar menyatakan hasil penelitian menggunakan permainan *ludo carpet* mampu mendorong siswa menjadi aktif saat membaca sambil bermain mengenai pelajaran sejarah Indonesia.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Alvi (2011) yang berjudul *Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games* menyatakan hasil penelitian yang telah dilakukan bertujuan meningkatkan pengetahuan khususnya dalam bermain ludo yang kemudian dapat digunakan untuk peningkatan kinerja dalam pembelajaran melalui strategi yang berbeda yaitu strategi perlombaan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Simbolon dan Satria (2016) yang berjudul *Making Ludo Word Game (LWG) to Learn Grammar for Senior High School Students* menyatakan bahwa satu set *Ludo Words Game* mampu

meningkatkan tata bahasa siswa yang dimodifikasi dengan kartu pertanyaan. Selain itu, permainan ini mampu membantu siswa belajar bahasa inggris serta mebantu guru di Indonesia dalam menyampaikan pesan sebagai media saat mengajar pelajaran bahasa inggris khusus pada materi *Grammar.*

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan Wihartanti & Wibawa (2017) yang berjudul *Development of e-Learning Microsoft Sway as Inovation of Local Culture-Based Learning* menyatakan hasil dari penelitian ini yaitu pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan dan mengembangakan pengetahuan yang didapat siswa yang selanjutnya siswa dapat menjadi kreatif dalam mencapai pemahaman mendalam mengenai muatan pembelajaran yang dipelajari serta memberikan dampak yang baik, selain itu dapat mengembangkan kepribadian siswa yang berkarakter melalui pembelajaran berbasis budaya.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa kajian penelitian relevan tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N Tandang 03 Semarang".

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang masalah yang diamati peneliti di SD N Tandang 03 Semarang, teridentifikasi beberapa permasalahan diantaranya:

1. Data hasil belajar siswa kelas IV muatan IPS semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 di SDN Tandang 03 Semarang, masih terdapat siswa yang belum

mendapatkan ketetapan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari sekolah sebesar 68, secara rinci sebanyak 26 siswa terdapat 15 siswa telah mencapai KKM, sisanya 11 (42,30%) siswa belum mencapai nilai KKM.

2. Penggunaan media yang belum optimal ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran yaitu buku guru, buku siswa, gambar *print out* satu lembar dengan ukuran kecil menggunakan kertas A4 berupa media poster yang bergambar rumah adat, pakaian adat, dan pahlawan Indonesia ditempelkan di dinding belakang kelas yang tidak dapat dijangkau seluruh kelas. Penggunaan media yang kurang optimal ini menjadikan siswa cepat merasa bosan karena menganggap pembelajarannya hanya monoton dan tidak bervariasi. Hal itulah yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dan pencapaian hasil belajar siswa belum maksimal.
3. Siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang kurang tertarik dengan materi yang banyak hafalan dalam materi keragaman di muatan pembelajaran sehingga membuat guru membutuhkan media untuk bahan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
4. Bahan ajar/sumber yang digunakan masih menggunakan pegangan buku guru dan buku siswa sehingga kurang bervariasi
5. Pemilihan metode yang dipilih masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab sesuai dengan kebutuhan
6. Model pembelajaran yang dipilih belum inovatif, masih berpedoman sesuai buku guru, serta hasil belajar IPS siswa masih rendah

7. Kurangnya pemahaman siswa mengenai budaya daerah sekitar yang ada di Pulau Jawa seperti kurang mengenal nama-nama rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional dll.

1.3 Pembatasan Masalah

Hasil identifikasi masalah yang didapat, peneliti membatasi masalah dari beberapa masalah diatas yaitu mengenai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada kelas IV di SD N Tandang 03 Semarang, penggunaan media pembelajaran khususnya pada muatan IPS hanya menggunakan gambar *print out* satu lembar dengan ukuran kecil menggunakan kertas A4 berupa media poster yang bergambar rumah adat, pakaian adat, dan pahlawan Indonesia ditempelkan di dinding belakang kelas yang tidak dapat dijangkau seluruh kelas. Penggunaan media yang kurang optimal ini menjadikan siswa cepat merasa bosan karena menganggap pembelajarannya hanya monoton dan tidak bervariasi. Hal itulah yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dan pencapaian hasil belajar siswa belum maksimal. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan suatu media untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu alat permainan edukatif berupa *ludo carpet game* berbasis budaya untuk meningkatkan hasil belajar dalam muatan IPS materi keragaman budaya pada siswa klas IV SD N Tandang 03 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang diuraikan diatas dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada kelas IV SD N Tandang 03 Semarang?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada kelas IV SD N Tandang 03 Semarang?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang setelah menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang

2. Menguji kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Tandang 03 Semarang
3. Menguji keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang
4. Menguji peningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang setelah menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat diciptakannya penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan memberikan manfaat yang baik yang bersifat praktis ataupun teoritis

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis budaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga layak dan efektif dipergunakan dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran pada aspek yang akan diteliti.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi;

1.6.2.1 Sekolah

Bermanfaat untuk menemukan solusi dalam meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan media pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis budaya

sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa dan mutu bagi sekolah kedepannya menjadi lebih baik.

1.6.2.2 Guru

Media pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis budaya dapat dijadikan sebagai referensi sumber belajar guru serta memberikan wawasan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan.

1.6.2.3 Siswa

Produk media pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis budaya memudahkan dalam membantu siswa memamhami isi materi tentang Keragaman budaya, meningkatkan hasil belajar yang didapat siswa, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat termotivasi dalam belajar serta lebih fokus pada pembelajaran yang diterima.

1.6.2.4 Peneliti

Mendapatkan tambahan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti khususnya dalam menciptakan penggunaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yang lebih terarah. Kemudian juga memberikan kesempatan pada peneliti supaya bisa menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang serta menjadi peran untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, mudah digunakan dalam pmbelajaran IPS khususnya dalam materi Keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran sebagai alat permainan edukatif berupa *ludo carpet game* berbasis budaya dalam pembelajaran IPS kelas IV. Pengembangan alat permainan edukatif ini disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa serta KD yang telah ditetapkan di kelas IV. Pembuatan desain dibuat menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu serta semangat belajar tentang materi keragaman. Selain itu alat permainan edukatif ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang berisi beberapa macam budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa yang terdapat pada papan carpet ludo, pion, dadu, kartu petunjuk, kartu ingatan serta kartu tantangan. *Ludo carpet game* berbasis budaya dibuat menggunakan aplikasi seperti *corel draw, adobe photoshop,* atau yang lain yang mensupport dalam pembuatan desain *ludo carpet game* berbasis budaya. Hasil akhir desain produk disimpan dalam format *.jpg* atau *.png* kemudian di cetak dengan ukuran papan kurang lebih 50 cm × 50 cm.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Supardan (2015:222) menyatakan teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang mengutamakan perubahan perilaku dan hasil belajar yang bisa dilihat dan diamati. Proses belajar yang terjadi merupakan kaitan antara stimulus dan respons.

Nabisi, Lapono (2008) menjelaskan teori belajar behaviorisme merupakan kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dapat diamati melalui tingkah laku belajar yang dilakukannya.

Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku seseorang karena adanya hubungan antara stimulus dan repons. Dalam penelitian ini keterkaitanya yaitu adanya media pembelajaran melalui *ludo carpet game* akan memberikan rangsangan bagi siswa agar tertarik dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitivisme

Affandi dan Badarudin (2011:9) menjelaskan teori kognitivisme memiliki pandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal dan aktivitas yang melibatkan proses berfikir sangat kompleks yang mencakup retensi, ingatan dan

pengolahan informasi serta aspek kejiwaan lainnya. Sehingga teori kognitivisme ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Menurut Piaget (dalam Affandi dan Badarudin, 2011:9-11) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan yang sesuai dengan umurnya. Tahap-tahap perkembangan kognitif ini dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Tahap sensorimotorik (lahir-2 tahun)

   Dalam tahap ini bayi mampu melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek di sekitarnya, mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara, suka memperhatikan sesuatu lebih lama, mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya, dan memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.

2. Tahap pre-operasional (umur 2-7/8 tahun)

   Dalam tahap pre-operasional ini dibagi menjadi 2 yaitu pre-operasional dan intuitif. Walaupun sangat sederhana pada tahap preoperasional (umur 2-4 tahun) anak sudah dapat menggunakan bahasa untuk mengembangkan konsep yang ada pada dirinya dan masih sering terjadi kesalahan memahami suatu objek. Tahap intuitif (umur 4-7/8tahun) walaupun anak sudah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang sedikit abstrak akan tetapi dalam hal menarik suatu kesimpulan anak masih sering menggunakan kata-kata. Bagi anak yang dalam usia ini memiliki pengalaman yang luas maka anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara simbolik.

3. Tahap operasional konkret (umur 7/8-11/12 tahun)

Pada tahap operasional konkret anak sudah mempunyai kecakapan dalam berpikir yang logis walaupun masih dengan benda-benda yang sifatnya konkret. Konsep dasar benda, jumlah waktu, ruang, kausalitas.

4. Tahap operasional formal (umur 11/12 -15 tahun)

   Pada tahap operasional formal anak sudah dapat berfikir secara logis dan abstrak dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan". Selain itu anak juga mampu bekerja dengan efektif dan sistematis, melakukan analisis serta kombinasi, mampu menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi, dan mampu untuk berpikir secara proporsional.

Teori belajar kognitivisme dalam penelitian ini, siswa akan diajak untuk ikut berfikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang telah dipelajari. Tahap yang sesuai dalam pembelajaran yang didasarkan pada siswa adalah tahap operasional konkret yang mana pada tahap ini dalam situasi yang nyata melalui pengembangan media *ludo carpet game* berbasis budaya materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Materi yang divisualisasikan melalui gambar dapat membangun pengetahuan siswa menjadi pengetahuan yang mudah diingat.

2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Nabisi, Lapono (2008) menjelaskan teori belajar konstruktivisme menekankan peran keaktifan peserta didik yang melakukan kegiatan belajar, dimana setiap individu yang belajar memproses atau menyerap informasi atau pengetahuan baru atas insiatif, keaktifan, dan kreativitas peserta didik sendiri.

Affandi dan Badarudin (2011:14) menyatakan proses belajar konstruktivisme yaitu pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik

secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Dari pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme memfokuskan keaktifan peserta didik untuk dapat menemukan pemahamannya sendiri dalam kehidupan sehari- hari. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media berupa *ludo carpet game* untuk menunjang siswa agar lebih aktif dalam menemukan pengetahuannya secara mandiri.

2.1.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu terjadinya perubahan tingkah laku oleh individu dari belum tahu menjadi tahu. Menurut Nara dan Siregar (2015: 3) belajar merupakan proses rumit yang dialami semua orang yang terjadi sejak lahir sampai berakhirnya kehidupannya. Menurut Djamarah & Zain (2010:1) belajar yaitu suatu kegiatan yang bernilai edukatif yang mewarnai terjadinya interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.

Setijowati (2017:1) menjelaskan belajar merupakan perubahan perilaku positif yang didapatkan dari usaha yang dilakukan secara terus-menerus sehingga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah. Baharuddin (2015:14) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan atau pengalaman. Slameto

(2013:2) menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas seseorang untuk memperoleh pengalaman serta mendapatkan informasi yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut.

2.1.2.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah aturan yang harus dijadikan pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar. Soekamto dan Winataputra (dalam Baharudin & Esa, 2015:19) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar meliputi: (1) apapun yang dipelajari oleh siswa, bukan orang lain yang harus belajar tapi dialah yang harus belajar, (2) siswa yang belajar harus disesuaikan dengan kemampuan yang dimilikinya, (3) siswa mampu belajar dengan baik apabila memperoleh penguatan secara langsung pada tiap langkah yang dilaksanakan dalam setiap proses belajar, (4) penguasaan dari tiap-tiap langkah yang dilaksanakan oleh siswa akan menjadikan proses-proses belajar lebih bermakna.

Menurut Slameto (2010:27-28) prinsip-prinsip belajar yaitu harus didasarkan pada pra syarat yang dibutuhkan untuk belajar, disesuaikan dengan hakikat belajar, disesuaikan dengan bahan yang harus dipelajari dan didasarkan pada syarat keberhasilan belajar.

Sukmadinata (dalam Suyono, 2017:128) menyampaikan beberapa prinsip umum dalam belajar yaitu: (1) belajar adalah bagian dari perkembangan, (2) belajar

berlangsung seumur hidup, (3) keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaaan, kematangan, lingkungan, dan usaha dari individu secara aktif, (4) belajar itu mencakup semua aspek kehidupan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar merupakan pedoman guru dalam mengajar. Prinsip-prinsip belajar harus disesuaikan dengan bahan yang akan dipelajari, bahwa prinsip-prinsip dalam belajar itu adalah belajar dapat dimana saja, kapan saja dan mencakup semua aspek kehidupan. Syarat untuk mencapai keberhasilan dalam belajar yaitu dengan disertai motivasi, latihan, pembelajaran yang menyenangkan dan kesesuaian yang lain.

2.1.2.3 Ciri-Ciri Belajar

Baharudin (2015:18) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar diantaranya adalah:

1. Terdapat suatu perubahan dalam tingkah laku.
2. Perubahan dalam perilku relatif tetap.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus diamati secara langsung ketika proses pembelajaran berlangsung.
4. Pengalaman dan atau latihan ini dapat memberi penguatan.

Menurut Hamalik (2014:31) mengemukakan ciri-ciri belajar yaitu (1) proses belajar melalui beberapa pengalaman dan atau beberapa muatan pembelajaran yang terpusat pada suatu tujuan, (2) pengalaman belajar akan memberikan makna bagi siswa dalam kehidupannya, (3) sumber pengalaman belajar yaitu dari keperluan

dan tujuan siswa itu sendiri, (4) proses belajar adalah suatu kesatuan secara fungsional dari berbagai prosedur.

Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) ciri-ciri belajar yaitu antara lain:

1. Belajar dilaksanakan dengan sadar dan memiliki tujuan.
2. Belajar adalah pengalaman sendiri yang tidak dapat diwakilkan oleh siapapun.
3. Belajar adalah proses interaksi antara individu dengan lingkungannya.
4. Dengan belajar maka terjadi perubahan pada diri yang melakukannya.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar merupakan suatu proses perubahan yang bersifat permanen, aktif, memiliki tujuan dan terarah, perubahan mencakup seluruh aspek dalam perilaku, tanpa paksaan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2.1.2.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi yang melibatkan guru, peserta didik, sumber belajar bertujuan untuk bertukar informasi atau bertukar pikiran sehingga dapat menambah wawasan bagi peserta didik maupun guru. Menurut Wibawanto (2017:1) pembelajaran merupakan kombinasi antara aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Kemudian menurut Susanto (2016:18) pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan berdasarkan UU Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai interaksi antar siswa dengan guru disertai penggunaan sumber belajar yang memadai pada suatu ruang untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada siswa dengan memaksimalkan penggunaan bahan ajar atau sumber belajar agar memperoleh pengetahuan, keterampilan serta membentuk kepribadian siswa untuk menjadikan sosok berkarakter yang baik.

2.1.2.3 Hasil Belajar

Menurut Anita dkk (2014:2.19) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh dan utuh tidak hanya pada satu aspek. Sudjana (2012:3) hasil belajar merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dihitung sebagai hasil proses belajarnya. Mulyana (2018) hasil belajar merupakan capaian

belajar yang diraih oleh siswa selama pembelajaran berupa perubahan tingkah laku maupun pengetahuan. Menurut Susanto (2016:5) hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada siswa meliputi hasil dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa secara menyeluruh yang diperoleh dari aktivitas siswa baik dari aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik.

2.1.2.4 Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penilaian dari aktivitas belajar siswa setelah mengalami perubahan tingkah laku pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotrik. Seperti yang dijelaskan Bloom (1956) dalam Arikunto (2018:130-135) hasil belajar terdiri atas 3 ranah yang disebut taksonomi yaitu:

1. Ranah Kognitif (*cognitive domain)* terdiri atas enam kategori yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, evaluasi, dan mencipta.
2. Ranah Afektif *(affective domain)* terdiri dari lima kategori yaitu menerima, menjawab, menilai, organisasi, dan karakterisasi menurut nilai.
3. Ranah Psikomotorik *(psychomotor domain)* terdiri dari lima kategori yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, naturalisasi

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga aspek. Hasil belajar yang berbentuk pengetahuan disebut ranah kognitif, hasil belajar berbentuk sikap disebut ranah afektif dan hasil belajar berbentuk keterampilan disebut ranah psikomotorik. Perubahan tiga aspek

tersebut dapat diamati dan diukur. Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur hanya pada ranah kognitif yang berupa pengetahuan siswa dalam memahami muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Indikator pembelajaran dalam penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi keragaman budaya di Pulau Jawa; (2) menyebutkan keragaman rumah adat di Pulau Jawa; (3) mengklasifikasikan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa; (4) membandingkan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa; (5) menyebutkan keragaman alat musik tradisional di Pulau Jawa; (6) mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa; (7) membedakan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa.

2.1.2.5 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal atau dalam diri siswa dan faktor eksternal atau dari luar siswa

1. Faktor Internal

   Faktor internal merupakan faktor berasal dalam diri siswa yang mencakup:

   a. Kecerdasan

   Kecerdasan merupakan kemampuan siswa dalam belajar yang disertai keahlian untuk menghadapi situasi yang sedang terjadi. Terdapat siswa pada umur tertentu memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi daripada teman sebayanya karena perkembangan tiap siswa berbeda. Kemampuan adalah sesuatu hal yang dimiliki sejak lahir yang mendasari tercapainya hasil belajar siswa. Menurut Alferd Binnet terdapat 3 aspek intelegensi yaitu *direction* berarti

kemampuan dalam memecahkan permasalahan secara terarah, kemudian *adaptasi* berarti kemampuan menyesuaikan diri pada permasalahan yang ada, terakhir *criticsm* berarti kemampuan memberikan saran yang baik terhadap masalah yang sedang dihadapi dalam dirinya ataupun dengan orang lain (Susanto, 2016: 15).

b. Jasmaniah

Kondisi ini disebut juga kondisi materiil yang secara umum mempengaruhi kemampuan seseorang dalam mendapat ilmu. Tetapi faktor jasmani pada panca indera yang tidak bisa digunakan mengakibatkan kelainan tingkah laku dalam diri seseorang.

c. Sikap

Sikap adalah keinginan seseorang untuk merespon suatu hal dengan perasaan peduli maupun tidak. Sebagai seorang siswa harus mempunyai sikap yang positif atau ikhlas kepada temannya terutama kepada guru dan orang tuanya. Dengan adanya sikap positif ini akan menggerakannya ketika proses belajar.

d. Minat

Minat merupakan keinginan seseorang untuk selalu memperhatikan suatu hal secara berkelanjutan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat belajar. Jika seseorang menginginkan sesuatu hal maka ia memiliki minat yang tinggi terhadap hal tersbut dan akan terus berusaha meraih sesuatu yang di inginkan itu.

e. Bakat

Bakat merupakan kemampuan seseorang untuk meraih keberhasilan untuk masa depan.

f. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang diberikan orang yang satu kepada orang lainnya untuk mengerjakan sesuatu. Motivasi juga menentukan baik tidaknya seseorang untuk mencapai tujuan sehingga kesuksesan belajarnya semakin besar.

2. Faktor Eksternal

Terdapat 2 macam pada faktor ini yaitu lingkungan sosial dan non sosial. Secara umum pengaruh lingkungan bersifat positif dan tidak memaksakan seseorang. Adapun beberapa hal yang mempengaruhi belajar pada faktor eksternal ini diantaranya:

a. Keadaan keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama ketika siswa memperoleh pendidikan. Seharusnya orang tua dapat menyadari bahwa pendidikan bermula dari keluarga. Apalagi siswa juga membutuhkan perhatian dari orang tuanya sehingga akan termotivasi dalam belajar.

b. Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga formal yang penting bagi siswa dalam menentukan keberhasilan belajarnya. Oleh sebab itu lingkungan belajar di sekolah harus mendorong siswa agar lebih semangat untuk belajar.

c. Lingkungan Masyarakat

Perkembangan diri siswa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar salah satunya adalah lingkungan masyarakat dimana siswa sering bermain atau bergaul dalam lingkungan dimana ia tumbuh (Nara dan Siregar, 2015: 53-54).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dari faktor internal maupun faktor eksternal karena kedua faktor ini tidak dapat dipisahkan. Apabila pada salah satu faktor ada yang tidak saling berkaitan maka akan menyebabkan hasil belajar yang tidak optimal.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2010:121).

The Association for Educational Communication and Technology (AECT) (dalam Asyhar, 2011:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Menurut Asyhar (2011:5) menyatakan bahwa media merupakan suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sedangkan menurut Suparman (1997) dalam Asyhar (2011:4) menjelaskan bahwa media merupakan alat yang

digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Berdasarkan pengertian media dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi antara penyalur informasi dan penerima informasi.

2.1.3.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyampaikan informasi dan dapat merangsang kemauan siswa dalam belajar yang dibuat sesuai isi materi pelajaran yang akan diajarkan (Arsyad, 2013:10)

Menurut Asyhar (2011:8) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan pembelajaran secara efektif.

Pendapat lain oleh Suryani (2018:5) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting untuk menjelaskan isi pesan agar dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa agar dapat belajar secara mandiri sesuai kemampuan yang dimilikinya.

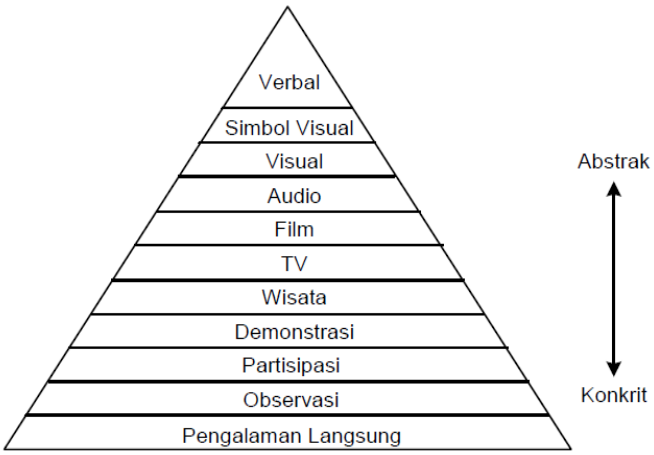
Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa pada kegiatan belajar mengajar sehingga menciptakan suasana belajar yang efektif dan menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti

ingin mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* sebagai sarana supaya guru lebih mudah untuk memberikan materi dan memudahkan siswa dalam mengerti materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa untuk kelas IV di SDN Tandang 03 Semarang.

2.1.3.3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Aqib (2018:49) menjelaskan Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak yang disebut kerucut pengalaman (*cone experience).*

Asyhar (2012:49) menyatakan bahwa kerucut Dale disusun berdasarkan urutan tingkat nyata (konkret) sampai tingkat maya (abstrak) suatu media. Semakin tinggi letak jenis media dalam kerucut menunjukkan bahwa semakin abstrak suatu media tersebut. Kerucut ini adalah penjelasan yang detail terkait dengan tiga tahapan pengalaman yang dinyatakan oleh Bruner yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkret. Tahap ikonik dimana siswa belajar menggunakan gambar atau video. Sementara tahap simbolik dimana siswa belajar menggunakan simbol-simbol. Dale (dalam Aqib, 2018:49) menggambarkan tingkatan penggunaan media dalam kerucut sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1946)

Pengembangan kerucut di atas bukan berdasarkan taraf kesulitan media, melainkan taraf keabstrakan dan jumlah jenis indera yang terlibat sepanjang penggunaan media. Tingkat keabstrakan media lebih tinggi jika media tersebut disajikan dalam bentuk simbol-simbol seperti denah, diagram atau kata sehingga indera yang terlibat untuk menerjemahkan media tersebut semakin sedikit (Arsyad, 2011:13-14). Pribowo (dalam Arsyad, 2011) menjelaskan bahwa pada kerucut Edgar Dale pengetahuan yang didapat siswa melalui visual sebesar 10%, melalui audio visual sebesar 20%, melalui gambar dan diagram sebesar 30%, serta melalui pengalaman langsung sebesar 90%.

Herijanto (2012:9) juga mengungkapkan bahwa media dan sumber belajar adalah faktor penting dalam kegiatan belajar karena berhubungan dengan pengalaman belajar dan keberhasilan siswa dalam belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna jika dialami secara langsung oleh siswa. Semakin konkret media dan sumber belajar yang digunakan oleh siswa ketika belajar, maka semakin bermakna hasil belajar yang akan didapatkan.

Berdasarkan teori kerucut Dale tersebut, media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya terdiri dari gambar-gambar diam, simbol visual, dan kalimat yang memperjelas isi materi pembelajaran. Siswa juga memperoleh pengalaman langsung dengan mengamati, menggunakan dan mengoperasikan media tersebut sehingga tertanam konsep pemahaman tentang materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa.

2.1.3.4 Fungsi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu saja tetapi sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran, selain itu kedudukan media juga mempunyai fungsi tersendiri dalam penggunaannya ketika melakukan proses pembelajaran. Menurut Asyhar (dalam Suryani, 2018:10), penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai beberapa fungsi seperti berikut:

a. Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur informasi berupa pengetahuan pembelajaran kepada siswa.
b. Fungsi semantik, yakni media dapat menjelaskan maksud suatu istilah.
c. Fungsi fiksatif, yaitu media mampu merekam kejadian yang sewaktu-waktu dapat digunakan lagi sesuai kepentingan.
d. Fungsi manipulatif, yakni media mampu merekam kembali suatu peristiwa menggunakan beberapa cara.
e. Fungsi distributif, yaitu media mampu menjangkau manusia pada wilayah yang besar.
f. Fungsi Psikomotorik, yaitu media mampu mengembangkan keterampilan siswa.

g. Fungsi Psikologis, yaitu media mampu menarik perhatian siswa, membangkitkan perasaan, meningkatkan kemampuan berpikir, serta mendorong siswa meningkatkan minat belajarnya.
h. Fungsi Sosio-kultural, yaitu media pembelajaran dapat memberi pemahaman yang sama pada siswa.

Sesuai pendapat ahli tersebut bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat berpengaruh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *ludo carpet game* yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk memudahkan penyampaian materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa yang bersifat nyata.

2.1.3.5 Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan penjelasan mengenai beberapa fungsi media pembelajaran, sudah mencakup penggambaran bermacam manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang didapat seorang guru maupun siswa ketika kegiatan pembelajaran telah terlaksana.

Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran yang sekaligus sebagai sumber belajar siswa menurut Wibawanto (2017:6-7) sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan isi informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Menarik perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan mampu belajar sendiri sesuai kemampuannya.
3. Menangani ketidakcukupan indera, tempat, dan waktu.

4. Memberikan pengalaman pada siswa mengenai kejadian yang ada di lingkungannya, yang nantinya dapat berinteraksi secara tatap muka dengan guru maupun anggota masyarakat.

Manfaat penggunaan media yang didapat guru dan siswa dalam pembelajaran (Suryani dkk, 2018:5), diantaranya:

1. Memperluas pengetahuan isi materi pembelajaran dalam kelas seperti buku dan foto ataupun dokumen lain sehingga siswa mempunyai berbagai pilihan sesuai kebutuhannya masing-masing
2. Siswa mendapatkan banyak pengalaman dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang didapat baik dalam lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.
3. Memberikan pengalaman belajar yang nyata secara langsung kepada siswa.
4. Media pembelajaran menampilkan sesuatu yang jarang diketahui keberadaannya
5. Menampilkan wacana terbaru, seperti pengunaan majalah sebagai referensi informasi
6. Memberikan tampilan yang menarik dalam penyajian materi supaya menarik perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang diajarkan serta meningkatkan motivasi belajarnya.
7. Mengajak siswa berpikir kritis dan memanfaatkan kemampuan imajinasinya sehingga terciptanya kekreatifan siswa.
8. Meningkatkan ketepatan proses pembelajaran.

9. Memecahkan berbagai permasalahan dalam pendidikan

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu memudahkan penyampaian materi dalam pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar siswa, dan membuat siswa lebih memahami isi materi yang diajarkan.

2.1.3.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (dalam Suryani, 2018:53) terdapat empat jenis pengelompokan media pembelajaran yaitu visual, audio, audiovisual dan multimedia.

1. Media visual, yang menggunakan indera penglihatan siswa. Melalui media ini, pengalaman belajar yang dialami siswa tergantung pada penglihatannya. Contoh media visual antara lain; cetak yakni gambar atau buku modul, model protoype yakni globe, serta media nyata yakni lingkungan sekitar.
2. Audio, yang melibatkan indera pendengaran siswa dalam pembelajaran. Contohnya radio, dvd.
3. Audio visual, yang melibatkan pendengaran dan peglihatan sekaligus dalam satu kegiatan. Contohnya video, siaran TV.
4. Multimedia, media berbasis komputer yang melibatkan pendengaran dan penglihatan serta menggunakan berbagai macam media yang terintegrasi dalam satu kegiatan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media dikategorikan atas media visual, audio, audiovisual dan multimedia. Pada penelitian pengembangan *Ludo Carpet Game*, media ini termasuk ke dalam kategori visual

karena informasi dari isi materi pembelajaran diterima melalui indera penglihatan. *Ludo Carpet Game* meggunakan desain grafis sebagai penyalur materi pembelajaran. Maka dari itu informasi yang disampaikan diterapkan ke dalam gambar berbasis budaya, nantinya diharapkan dapat mendorong ingatan serta pemahaman siswa pada pemvisualisasian berbasis budaya secara kreatif.

2.1.3.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Perihal utama harus dilakukan guru yaitu pada pemilihan media yang tepat untuk tujuan pembelajaran. Dalam menentukan media, guru tidak boleh memilih media pembelajaran karena alasan suka dengan media tersebut tanpa mempedulikan alasan kemanfaatannya. Arsyad (dalam Suryani, 2018:59) menyatakan bahwa kriteria dalam memilih media yang sesuai harus bersumber dari konsep media pembelajaran yang tertata dengan lengkap.

Sudjana (2017:4-5) menjelaskan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka guru harus memperhatikan kriteria media yang akan dipergunakan:

1. Kesesuaian tujuan pembelajaran
2. Isi materi ajar yang diambil
3. Kemudahan mendapatkan media
4. Kemampuan guru menggunakan media
5. Terdapat waktu senggang untuk digunakan
6. Kesesuaian tingkat berfikir siswa

Adapun kriteria lain yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut (Suryani dkk, 2018:59):

1. Sesuai pada tujuan pembelajaran

   Media yang dipilih mengacu pada tujuan intraksional khusus yang salah satu atau gabungan terdapat kata kerja pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2. Mendukung isi materi pelajaran.

   Spesifikasi media harus sesuai fakta, prosedural dan general.

3. Praktis, luwes, dan bertahan.

   Bisa digunakan dimanapun berada, kapanpun waktunya sesuai ketersediaan bahan disekitar, dan mudah di bawa kemana-mana.

4. Guru terampil menggunakannya.

   Guru mampu mengoperasikan penggunaannya saat kegiatan belajar mengajar

5. Tepat sasaran.

   Jika media efektif digunakan kelompok besar dalam kelas, belum tentu bisa digunakan dalam kelompok kecil.

6. Memiliki kualitas yang bagus

   Secara teknik harus berkualitas yang bagus dan tidak mudah hancur.

Sesuai penjelasan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan apabila ingin mengembangkan media harus disesuaikan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan sesuai materi yang diajarkan, serta menarik dan berkualitas bagus. Berkaitan dengan penelitian ini, media pembelajaran *ludo carpet game* dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran

yang akan dicapai. *Ludo carpet game* dilengkapi dengan teks dan gambar yang bagus dan menarik.

2.1.4 Hakikat Permainan Ludo

2.1.4.1 Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Kegiatan bermain anak serupa dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan adalah alat bermain yang dipakai anak untuk bermain sendiri ataupun bersama temannya yang bertujuan memenuhi keinginan anak.

Education game merupakan media permainan untuk mengedukasi anak supaya anak dapat belajar sambil bermain serta anak tidak terbebani dalam memahami isi materi belajarnya sehingga materi dapat diterima sesuai apa yang dikerjakannya melalui permainan itu (Purnama dkk, 2019:41).

Tujuan adanya permainan yaitu untuk memberikan kesempatan berkomunikasi dan berinteraksi antar peserta permainan, untuk mendorong peserta agar bersemangat mengikuti permainan, untuk memberikan timbal balik yang baik oleh kemampuan tiap siswa dan sebagai anggota kelompoknya yang dicapai dalam proses pembelajaran yang telah dipertahankan, menyediakan kegiatan pembelajaran menyenangkan, dan memberikan siswa kesempatan belajar memahami diri mereka dan dunia mereka, serta siswa diberi kesempatan untuk mengatasi reaksi emosional yang intens (Ugwuegbulam & Ibrahim, 2015:141)

Secara umum permainan digunakan oleh semua kalangan dari bayi sampai orang tua dikarenakan kegunaannya yang praktis dan menyenangkan. Bagi anak usia TK-SD, permainan dilakukan untuk melatih diri menjadi pribadi yang dapat terbuka untuk belajar bersama orang lain sehingga sangat penting bagi mereka ketika sudah dewasa dan terjun ke lingkungan masyarakat

Ketika anak akan mulai bermain, beberapa diantara mereka sudah ada yang siap, percaya diri tetapi ada juga yang tegang, malu, itu karena kepribadian masing-masing anak berbeda. Tanpa disadari setelah permainan berlangsung mereka terbawa arus permainan dengan sendirinya serta menunjukan perasaan senang saat bermain yang membuat mereka berfikir dengan cepat. Hal itulah yang membuat anak merasa nyaman ketika berinteraksi dengan teman bermainnya sehingga dapat dikatakan bahwa permainan dapat membangun kecerdasan kreatifitasnya (Purnama dkk, 2019:36).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pemain dengan menggunakan alat atau tidak yang mempunyai nilai edukasi untuk mencapai suatu tujuan sehingga meningkatkan motivasi belajar anak.

2.1.4.2 Pengertian Ludo

Menurut Alvi (2011) ludo adalah permainan yang dimainkan 2-4 orang diatas papan sesuai aturan yang telah dibuat. Sedangkan menurut Bestari (2014) permainan ludo adalah permainan menggunakan papan yang alurnya sama seperti

bermain ular tangga. Janjetović (2017) menyatakan permainan ludo yaitu menempatkan semua pion di dalam kotak yang berjumlah empat pion.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan ludo merupakan jenis permainan papan beralur kotak yang dimainkan 2-4 orang, setiap pemain menjalankan langkah pion dari *start* sampai *finish* secara cepat sesuai angka dadu.

2.1.4.3 Karakteristik Ludo

Karakteristik pada permainan ludo ini yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari empat orang anak, mempunyai empat macam warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru yang tergambar dengan ukuran 35 cm x 35 cm berbentuk segi empat sama sisi atau bujur sangkar, yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu (Jawati,2013: 262).

Pada penelitian ini, karakteristik permainan ludo juga dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas empat orang siswa, mempunyai rumah dengan empat warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru yang tergambar dengan ukuran 50 cm x 50 cm yang dibuat dari papan tipis berbentuk segi empat sama sisi, yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat pion ke *home finish* dengan menggunakan dadu. Selain itu, juga dilengkapi dengan kartu petunjuk permainan guru dan siswa, kartu ingatan, serta kartu tantangan. Semua konten yang ada dalam permainan ludo ini menerapkan visualisasi berbasis budaya.

2.1.4.4 Peralatan Permainan Ludo

Peralatan yang digunakan untuk bermain ludo dalam penelitian ini yaitu papan permainan ludo, dadu dan duabelas buah pion untuk bermain, kartu petunjuk permainan, kartu materi dan kartu pertanyaan yang sudah dimodifikasi serta pemain yang akan bermain ludo.

2.1.4.5 Peraturan Permainan Ludo

Peraturan permainan ludo ini sama dengan peraturan pada umumnya yakni secara umum rumah berwarna merah, hijau, kuning, dan biru serta diberi empat pion untuk dijalankan pada alur berpetak. Sebelum bermain, semua pemain harus melempar dadu berdasar gilirannya. Setiap pemain juga harus mendapat angka dadu enam agar pion dapat keluar dari dalam rumah dan pion bisa dijalankan lagi sesuai angka dadu yang didapatnya lagi. Apabila saat melangkah pada kotak petak biasa terdapat pion lain dari lawan, otomatis lawan akan tersingkir dan memulai permainan dari awal, begitu juga seterusnya pada pion yang ada di rumah lainnya.

Pada penelitian ini peraturan permainan ludo sudah peneliti modifikasi lebih spesifik sesuai peralatan yang ditambahkan. Modifikasi dilakukan dengan dasar pertimbangan waktu pembelajaran yang terbatas, sehingga penggunaan waktu harus efisien agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4.6 Manfaat Permainan Ludo

Selain dapat mencapai tujuan pembelajaran, permainan ludo memiliki beberapa manfaat yang diuraikan oleh Azmi dkk (2017: 125) di antaranya sebagai berikut.

1. Aspek kognitif: kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami informasi

2. Aspek motorik: kemampuan siswa menggerakkan bahasa tubuh secara aktif
3. Logika: kemampuan siswa berfikir dengan cermat
4. Emosional: kemampuan siswa dalam membangun kerja sama dengan timnya
5. Kreatif dan imajinatif: kemampuan siswa mencetuskan gagasan baru
6. Visual: kemampuan penglihatan siswa memandang wujud benda dan cirinya

2.1.5 Hakikat Budaya

2.1.5.1 Pengertian Budaya

Menurut Koentjaraningrat (dalam Supriadi, 2016:4) menjelaskan bahwa budaya merupakan keseluruhan dari pikiran dan karya serta hasil karya dari manusia yang tidak berakal kepada nalurinya yang hanya dicetuskan oleh manusia setelah proses belajar dilalui. Sedangkan menuurt Fahrurrozi (dalam Prosiding) budaya dalam wujudnya secara instrumental memiliki fungsi dalam proses belajar sebagai media pembelajaran.

Ranjabar (2014:8) budaya adalah kebiasaan tradisi masyarakat yang turun-temurun yang terdiri atas sudut pandang manusia mengenai kehidupan bersama dalam bermasyarakat. Unsur-unsur dalam budaya sendiri khususnya pada budaya Indonesia antara lain suku bangsa, budaya, ras, agama, norma, pelapisan sosial, dll.

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa budaya merupakan keseluruhan sistem pada diri mansuia yang dihasilkan dari masyarakat yang kemudian muncul setelah melalui proses belajar.

2.1.5.2 Pembelajaran Berbasis Budaya

Kristin (2015:47) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan metode yang menciptakan pengalaman dalam proses menimba ilmu dengan memadukan budaya dalam kegiatan pembelajaran. Bagi siswa budaya dijadikan sebagai suatu media yang mampu mentransformasikan hasil pengamatan mereka ke dalam bentuk yang kreatif, sehingga siswa dapat membuat pemahaman baru dari informasi yang didapatnya.

Sutarno (2008) menjelaskan pembelajaran berbasis budaya terbagi menjadi empat macam yaitu (1) belajar tentang budaya artinya menempatkan budayanya dalam materi pembelajaran tertentu; (2) belajar dengan budaya artinya menerapkan budaya yang dijadikan media dalam kegiatan belajar mengajar; (3) belajar melalui budaya artinya menempatkan budaya sebagai alat ukur untuk menilai pemahaman siswa dalam berbagai bentuk; (4) belajar berbudaya artinya menempatkan budaya dalam perilaku nyata keseharian siswa.

Dengan mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran maka dapat memperkaya budaya lokal dan mengembangkan budaya nasional. Melihat dampak modernisasi terhadap kehidupan bangsa telah mengikis nilai-nilai budaya luhur bangsa kita dan sebagai pusat perubahannya perlu mengupayakan secara sungguh-sungguh (Wijiningsih, 2017:1031). Menurut Syarif (2016:14) budaya tercipta dari kebudayaan daerah yang ada dan berkembang disetiap etnis. Keragaman budaya tersebut seharusnya diakui keberadaannya sekaligus dijadikan acuan dalam pendidikan. Penyatuan nilai budaya dalam pembelajaran sangat penting pada pembentukan pribadi siswa.

Pembelajaran dengan basis budaya adalah salah satu cara yang dipandang mampu menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna yang memiliki keterkaitan dengan bidang yang dipelajari sesuai budaya dari tempat daerah masing-masing, serta mampu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis budaya adalah pembelajaran yang memadukan budaya agar siswa dapat belajar lebih bermakna karena mentransformasikan pengalamannya secara langsung. sehingga dapat meningkatkan rasa menghargai dalam diri siswa terhadap bentuk tradisi daerah asalnya dan mampu mengenal berbagai wujud tradisi di sekitarnya. Berkaitan pada penelitian ini maka media *ludo carpet game* ini akan mengintegrasikan budaya dalam desain media dan pelaksanaan pembelajarannya sehingga pembelajaran dapat menarik dan bermakna.

2.1.5.3 Unsur-Unsur Budaya

Menurut Maryanto dkk (2017:118) unsur-unsur budaya yaitu antara lain:

1. Sistem Religi/Keagamaan

   Di Indonesia, terdapat enam agama yang resmi diakui yaitu Islam, Hindu, Budha, Katolik, Kristen dan Konghucu. Dari keenam agama tersebut dapat mengembangkan toleransi dan kerukunan.

2. Sistem Kemasyarakatan

   Pola hidup yang menjadi kebiasaan dan dianut serta telah menjadi kebiasaan suatu masyarakat. Ada sistem kemasyarakatan yaitu ada sistem perkawinan,

sistem kekerabatan, sistem berperilaku dalam masyarakat. Misalnya, sistem marga pada suku Batak dan sistem trah pada suku Jawa. Kedua contoh tersebut merupakan sistem kekerabatan suku-suku tersebut.

3. Pengetahuan

   Berbagai suku bangsa di Indonesia telah mempunyai pengetahuan yang tinggi. Pengetahuan tersebut telah mereka tetapkan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam hidup. Pengetahuan tersebut antara lain tentang alam sekitar, flora fauna, bahan-bahan mentah, benda-benda di lingkungan alam, tubuh manusia, sifat dan kelakuan manusia, serta pengetahuan tentang ruang dan waktu. Misalnya pengetahuan tentang berbagai jenis tanaman dan ramuan obat tradisional, pengetahuan menentukan arah orang Dayak sehingga tidak tersesat di hutan belantara dan pengetahuan menentukan arah para pelaut tradisional kita ketika mengarungi samudera dengan kapal pinisnya sehingga bangsa kita dikenal dengan bangsa bahari.

4. Bahasa

Setiap suku bangsa memiliki alat komunikasi tersendiri yang terkadang hanya dapat dipahami dan dapat dimengerti serta dipakai oleh suku itu sendiri. Itulah yang dikenal dengan dialek. Bahasa yang dimiliki oleh kita yaitu bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional dan bahasa persatuan.

5. Kesenian

   Hampir seluruh suku bangsa yang terdapat di Indonesia memiliki ciri khas kesenian. Kesenian dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

a. Kesenian yang mampu dinikmati oleh mata, misalnya seni patung, seni ukir, seni lukis, seni rias, seni tari, seni pedalangan (wayang), dan seni olahraga.
b. Kesenian yang dapat dinikmati oleh indra pendengaran, misalnya seni musik dan seni sastra. Untuk setiap suku yang terdapat di Indonesia memiliki alat musik, lagu daerah dan kesenian-keseniannya sendiri.

6. Mata Pencaharian

   Keragaman alam di Indonesia menyebabkan mata pencaharian masyarakatnya menjadi beragam. Sebagian penduduk Indonesia ada yang menjadi petani karena memang tanahnya subur. Sementara itu, orang-orang yang tinggal ditepi sungai atau pantai mengandalkan perikanan sebagai mata pencaharian. Lalu, terdapat pula mata pencaharian sebagai pedagang, peternak, pekerja jasa dan lain sebagainya.

7. Teknologi dan Peralatan

   Pada unsur ini berkaitan dengan kepandaian dan ketrampilan orang dalam membuat atau melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidup. Teknologi berawal dari bentuk yang sangat sederhana, kemudian berkembang terus sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Selain itu, kebutuhan manusia mulai beragam. Teknologi yang sudah ada sejak zaman dahulu hingga sekarang seperti teknologi dan peralatan senjata, wadah, alat angkut, tempat berlindung (rumah), alat pembuat makanan dan minuman, serta pakaian dan perhiasan.

Berkaitan dengan penelitian mengenai materi tentang keragaman budaya Indonesia, maka indikator dalam pengembangan media ini yaitu sebagai berikut;

(1) bahasa, berkaitan dengan dialek yang digunakan sebagai alat komunikasi dari masing-masing daerah; (2) teknologi dan peralatan, pada unsur ini sangat berkaitan dengan rumah adat dan pakaian adat dari masing-masing daerah; (3) kesenian, pada unsur ini sangat berkaitan dengan seni tari dan alat musik daerah. Unsur-unsur tersebut dipergunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yang ditunjukkan pada papan *carpet* ludo, pion, dadu, kartu petunjuk, kartu ingatan serta kartu tantangan mengenai materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa

2.1.6 *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Menurut Azmi dkk (2017: 124) *ludo carpet game* merupakan permainan papan karpet edukatif, mudah dibawa kemana-mana dan dapat dilipat yang disertai gambar-gambar sesuai pokok materi yang dibahas, yang mana cara penggunaan media ini diadopsi dari permainan ludo yang dengan menambahkan kartu-kartu materi dan soal sebagai prasyarat supaya permainan dapat dilakukan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan *ludo carpet game* merupakan perangkat permainan edukatif sangat praktis dipergunakan oleh siswa dan menjadi variasi dalam proses pembelajaran dengan disertai gambar-gambar sesuai materi yang akan dipelajari.

Dengan mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran maka dapat memperkaya budaya lokal dan mengembangkan budaya nasional. Menurut Alexon (dalam Kristin, 2015:48) menjelaskan bahawa salah satu bentuk pengintegrasian

budaya dalam proses pembelajaran adalah menekankan belajar dengan budaya yang mana mampu membuat siswa lebih mengenal budaya lokal dan meningkatkan aspreisiasi siswa terhadap budaya lokal. Syarif (2016:14) budaya tercipta dari kebudayaan daerah yang ada dan berkembang disetiap etnis. Keragaman budaya tersebut seharusnya diakui keberadaannya sekaligus dijadikan acuan dalam pendidikan. Penyatuan nilai budaya dalam pembelajaran sangat penting pada pembentukan pribadi siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pembelajaran berbasis budaya adalah pembelajaran yang memadukan budaya supaya siswa dapat belajar lebih bermakna karena mentransformasikan pengalamannya secara langsung sehingga dapat meningkatkan rasa menghargai dalam diri siswa terhadap bentuk tradisi daerah asalnya maupun sekitarnya. Berkaitan pada penelitian ini maka media *ludo carpet game* berbasis budaya ini akan mengintegrasikan budaya dalam desain media yang ditunjukkan pada papan *carpet* ludo, pion, dadu, kartu petunjuk, kartu ingatan serta kartu tantangan juga dalam pelaksanaan pembelajarannya mengenai keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa

Media pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Media ini dapat digunakan untuk ajang kompetisi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Kelebihan dari media pembelajaran ini yaitu praktis, ringan, mudah dibawa kemana-mana, dan aman untuk peserta didik serta menyenangkan. Agar lebih jelas mengenai materi dalam media *ludo carpet game* berbasis budaya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Pengembangan Materi Berbasis Budaya

No.	Indikator Muatan IPS	Indikator Budaya	Materi dalam Pengembangan Media
1.	i. Mengidentifikasi keragaman budaya di Pulau Jawa	a. Bahasa; berkaitan dengan dialek yang digunakan sebagai alat komunikasi tersendiri pada setiap daerah b. Teknologi dan peralatan; berkaitan dengan ketrampilan orang dalam melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidup c. Kesenian; berkaitan dengan ciri khas kesenian setiap daerah	a. Bahasa daerah di Pulau Jawa b. Rumah adat di Pulau Jawa c. Pakaian adat di Pulau Jawa d. Kesenian tari tradisional di Pulau Jawa e. Alat musik tradisional di Pulau Jawa
2.	i. Menyebutkan keragaman rumah adat di Pulau Jawa	2) Teknologi dan peralatan; berkaitan dengan ketrampilan orang dalam melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidup	Rumah adat di Pulau Jawa
3.	2.2.1 Mengklasifikasikan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa	2) Teknologi dan peralatan; berkaitan dengan ketrampilan orang dalam melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan hidup	Pakaian adat di Pulau Jawa
4.	2.2.1 Membandingkan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa	2) Teknologi dan peralatan; berkaitan dengan ketrampilan orang dalam melakukan sesuatu	Pakaian adat di Pulau Jawa

No.	Indikator Muatan IPS	Indikator Budaya	Materi dalam Pengembangan Media
		untuk memenuhi kebutuhan hidup	
5.	2.2.1 Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di Pulau Jawa	3) Kesenian; berkaitan dengan ciri khas kesenian setiap daerah	Alat musik tradisional di Pulau Jawa
6.	2.2.2 Mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa	3) Kesenian; berkaitan dengan ciri khas kesenian setiap daerah	Kesenian tari tradisional di Pulau Jawa
7.	3.2.1 Membedakan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa	3) Kesenian; berkaitan dengan ciri khas kesenian setiap daerah	Kesenian tari tradisional di Pulau Jawa

2.1.7 Hakikat Pendidikan IPS di SD

2.1.7.1 Pengertian IPS di SD

Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) (dalam Sapriya, 2015:10) IPS didefinisikan sebagai *social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program social studies provides coordinate, systematic, study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economic, geography, history, lawa, philosophy, political science, physicologhy religion, and sociology as well ass appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The*

primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally dierse, democratic society in an independent world. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. Dalam program sekolah pendidikan, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil disiplin-disiplin sosial seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, gegografi, sejarah, hokum, ilmu politik, agama, dan sosiologi, serta isi yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti matematika dan ilmu alam.

Pusat Kurikulum (Depdiknas, 2007:14) menyatakan IPS adalah suaru bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Sejalan dengan pendapat Wesley (1952:9) dalam Taneo (2010:1-13), *the social studies are the social science simplied for pedagogical purposes information school.* Ilmu sosial itu disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat, yang praktiknya digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi.

Pendapat Somantri (2001:92) dalam Hidayati (2008:1.3) mengemukakan IPS adalah suatu program pendidikan dan bukan subdisiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial,

maupun ilmu pendidikan. Sedangkan Sapriya (2015:7) menjelaskan IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang terpadu dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Sedangkan menurut Taneo (2010:1-19) menyatakan hakikat dari IPS jika disorot dari anak didik adalah sebagai pengetahuan yang akan membina para generasi muda belajar ke arah positif yakni mengadakan perubahan-perubahan sesuai kondisi yang diinginkan oleh dunia modern atau sesuai daya kreasi pembangunan serta prinsip-prinsip dan system nilai yang dianut masyarakat serta membina kehidupan masa depan masyarakat secara lebih baik untuk kelak diwariskan kepada turunannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS SD merupakan perpaduan atau kajian dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu yang lain yang diadaptasi, diseleksi, disederhanakan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Adanya muatan pelajaran IPS diharapkan siswa lebih siap untuk menghadapi tantangan global dan dapat membangun kemampuan dalam lingkungannya serta menempatkan diri menjadi warga negara yang demokratis.

2.1.7.2 Tujuan Pendidikan IPS di SD

Menurut Gunawan (2011:37) pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Sapriya (2015:12) menjelaskan tujuan pembelajaran IPS di semua tingkatan sekolah adalah untuk menyiapkan siswa sebagai warga Negara Indonesia yang memiliki ilmu, kemampuan, perilaku, maupun nilai tentang ilmu-ilmu sosial yang dapat dimanfaatkan dalam menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah pribadi maupun masalah sosial serta siswa berani mengambil suatu keputusan dan berperan aktif dalam aktivitas di masyarakat supaya menjadi warga negara yang baik. Supardan (2015:173) menjelaskan tujuan utama pembelajaran di sekolah dasar yaitu meningkatkan kepedulian siswa baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota dalam kelompok.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS SD mempunyai peranan penting dalam mengarahkan siswa untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga yang cinta damai. Hal ini dikarenakan IPS di sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa.

2.1.7.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS di SD

Taneo (2010:1-40) menjelaskan ruang lingkup sebagai pengetahuan, pada pokoknya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik. Ruang lingkupnya meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ke tingkat global.

Menurut Gunawan (2011:39) menyebutkan ruang lingkup IPS SD 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; (5) IPS SD sebagai pendidikan global (*global education*) yakni mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Berdasarkan panduan KURIKULUM 2013 SD/MI/SDLB/PAKET A Tahun 2013 ruang lingkup muatan pelajaran IPS kelas IV SD/MI/SDLB/PAKET A diantaranya sebagai berikut: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan; (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) Sistem sosial dan budaya; (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ruang lingkup yang menjadi fokus penelitian ini adalah materi IPS SD kelas IV Semester 2 tentang sistem sosial dan budaya yang memuat kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya bangsa Indonesia.

2.1.7.4 Pembelajaran IPS di SD

Menurut Somantri (2004) Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan di sekolah dasar, dimaksudkan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama. Sedangkan Hidayati (2008:1.7) menyatakan pembelajaran IPS merupakan pemfusian beberapa

muatan pembelajaran seperti sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, antropologi, dan politik.

Widyanti (2015:161) menyatakan penerapan nilai budaya daerah setempat merupakan cara penanaman kepedulian pada sesama, mengenal wawasan budaya Indonesia, serta mengurangi akibat negatif globalisasi dalam pembalajaran IPS. Depdikbud (1993) menjelaskan IPS pada intinya memberi edukasi mengenai bagaimana manusia seharusnya dapat hidup bersama-sama. Artinya melalui IPS memudahkan kita sebagai manusia untuk hidup bersama orang lain, berinteraksi yang baik dengan orang lain maupun dengan lingkungan, sehingga kita bisa peduli terhadap sesama makhluk hidup dan tentunya peduli pada permasalahan sosial dari dalam diri kita sendiri maupaun masyarakat luas.

a) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Struktur pada kurikulum IPS SD / MI terdiri atas intisari pembelajaran yang akan ditempuh selama 6 tahun dari kelas I – VI dalam satu jenjang pendidikan. Kompetensi Inti dalam kurikulum 2013 merupakan taraf potensi siswa dalam mencapai standar kelulusan di setiap tingkatan kelas. Sedangkan kompetensi dasar merupakan potensi siswa dalam mencapai materi pembelajaran minimum untuk suatu muatan pembelajaran di masing-masing instansi pendidikan dengan mengacu kompetensi inti yang ditetapkan, meliputi (1) KI sikap spiritual; (2) KI sikap sosial; (3) KI pengetahuan; dan (4) KI keterampilan (Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018).

Tabel 2.2 Kompetensi Inti

KI 1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
KI 2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
KI 3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijuampainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Membandingkan keragaman pakaian adat yang ada di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Indikator
	3.2.4 Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timut, dan DI Yogyakarta 3.2.5 Mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.6 Membedakan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta
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	4.2.1. Membuat teks hasil identifikasi mengenai kragaman rumah adat di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2. Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta

b) Materi Pembelajaran IPS

Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Keragaman budaya di Indonesia untuk kelas IV pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negriku, Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negriku. Materi tersebut diuraikan sebagai berikut:

Jenis Keragaman Budaya di Indonesia khususnya di Pulai Jawa yaitu:

1. Bahasa Daerah di Pulau Jawa

Tabel 2.4 Bahasa Daerah di Pulau Jawa

Daerah	Bahasa Daerah
Jawa	Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Osing, Sunda, dan Tengger.

2. Rumah Adat

Rumah adat adalah rumah tradisional yang dimiliki penduduk asli pada daerah setempat.

Berikut adalah nama-nama rumah adat yang ada di Pulau Jawa (Supardan: 2015).

Tabel 2.5 Daftar Rumah Adat di Pulau Jawa

No.	Provinsi	Nama Rumah Adat	Gambar
1.	Banten	Badui	
Rumah Adat Banten Ras asli yang menempati Provinsi Banten merupakan suku Badui, mempunyai rumah adat tradisional bernama lain sulah nyada yang menyatu dengan alam karena bahan pembuatan rumah berbahan dasar hasil alam. Pondasi pada alas terbuat dari material batu, lantai terbuat dari belahan bambu, serta atap terbuat dari ijuk dan bilah bambu.			

2.	Jakarta	Kebaya	

Rumah Adat Jakarta

Provinsi Jakarta mempunyai rumah adat bernama rumah kebaya yang merupakan ciri khas suku Betawi. Rumah ini dicat dengan warna-warna cerah, atapnya berbentuk lipatan pelana apabila dilihat dari samping seperti lipatan kebaya oleh sebab itu disebut rumah kebaya. Pada teras rumah dilengkapi meja dan kursi untuk menjamu tamu dan bersantai di sore hari.

3.	Jawa Barat	Jolopong	

Rumah Adat Jawa Barat

Masyarakat Jawa Barat mempunyai rumah tradisional popular bernama rumah Jolopong yang berbentuk panggung segitiga sama kaki dengan ukuran tinggi 40-60cm di atas permukaan tanah serta dilengkapi tangga di depan teras rumah. Terbuat dari bahan dasar hasil alam berupa kelapa, ijuk, bambu, kayu, dan material batu serta tanah.

4.	Jawa Tengah	Joglo Jawa Tengah	

Rumah Adat Jawa Tengah

Joglo adalah nama rumah adat asal Jawa Tengah yang berbentuk persegi panjang, mempunyai 3 pintu depan dan jendela-jendelanya berada di

<table>
<tr><td colspan="4">samping rumah. Rumah joglo mempunyai tiang utama (soko guru) besar yang berfungsi menyangga atap rumah. Dalam rumah ini terbagi menjadi 3 ruang utama yaitu pendopo berfungsi menerima tamu, pringgitan berfungsi menerima kerabat dekat, dan omah njero berfungsi sebagai aktivitas yang dilakukan keluarga seperti menonton TV, makan, memasak, dsb.</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>DI Yogyakarta</td><td>Joglo Yogyakarta</td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="4">Rumah Adat DI Yogyakarta
Rumah tradisional ini juga disebut joglo, tapi sedikit beda dengan joglo Jawa Tengah. Joglo Yogyakarta meniru bentuk keraton Yogyakarta yang disebut bangsal kencono. Bentuk atap rumah bertumpuk 3 dan membubung tinggi, dinding dan tiang rumah terbuat dari kayu yang biasa dicat warna hijau tua atau hitam, lantainya lebih tinggi dari tanah, dan bagian depan rumah yaitu pendoponya yang luas dipakai untuk kegiatan pertemuan antar warga.</td></tr>
<tr><td>6.</td><td>Jawa Timur</td><td>Joglo Jawa Timur</td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="4">Rumah Adat Jawa Timur
Provinsi Jawa Timur mempunyai rumah tradisional bernama joglo, sama seperti Jawa Tengah dan DI Yogyakarta. Atap pada rumah ini lebih sederhana daripada rumah joglo lainnya. Rumah ini terdiri atas 2 ruang utama, pendopo dan ruang belakang. Pendopo berada di depan rumah sebagai ruang tamu sekaligus pertemuan. Sedangkan ruang belakang terdiri kamar dan dapur sebagai tempat berkumpulnya keluarga sehari-hari.</td></tr>
</table>

3. Pakaian Adat

Setiap daerah memiliki bentuk pakaian adat beragam dan berbeda. Beragamnya pakaian tersebut memperlihatkan kekayaan budaya negara Indonesia. Berikut daftar pakaian adat Pulau Jawa (Supardan: 2015).

Tabel 2.6 Daftar Pakaian Adat di Indonesia

No.	Provinsi	Nama Pakaian Adat	Gambar
1.	Banten	Pangsi	
Pakaian tradisional Banten yang digunakan masyarakat Baduy dalam kehidupan sehari-sehari disebut pangsi pakaian adat berwarna putih dipakai oleh warga Baduy Dalam, sedangkan pakaian warna hitam dipakai warga Baduy Luar.			
2.	Jakarta	Abang None/Betawi	
Masyarakat Jakarta menggunakan pakaian adat bernama baju ujung serong atau biasa dikenal baju abang none yang terdiri atas dalaman kemeja putih, jas hitam, celana pantolan hitam dan batik geometris yang dipakai di pinggang sampai lutut. Kemudian aksesorisnya kopyah, pisau diselipkan di pinggang, serta sepatu patopel untuk dipakai bangsawan laki-laki. Sedangkan wanita memakai baju sehari-hari berupa baju kurung, jarik batik, selendang, kerudung disertai kalung, gelang cincin dan giwang.			

3.	Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat	
Pakaian tradisional Jawa Barat untuk laki-laki yaitu celana komprang dan baju salontreng. Sedangkan untuk perempuan memakai sarung kebat, sinjang bundel sebagai bawahan, beubeur ikat pinggang, kamisol, dan kebaya dilengkapi selendang motif batik, serta sandal keteplek.			
4.	Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah	
Pakaian tradisional Provinsi Jawa Tengah yaitu Kebaya dan Jawi Jangkep. Kebaya dipakai perempuan dan jawi jangkep dipakai pria, pakaian ini dipakai pada acara formal menggunakan atasan khusus berwarna hitam.			
5.	Yogyakarta	Yogyakarta	
Pakaian adat tradisional masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta disebut busana Paes Ageng Kanigaran. Busana tersebut digunakan oleh putra-putri Sri Sultan Hamengku Buwono dalam pernikahan agung di keraton. Bagi kaum laki-laki memakai kuluk kanigaran dan sumping untuk dikenakan di kepala, kelat bahu, busana keprabon dan selop bludiran. Bagi kaum perempuan			

<table>
<tr><td colspan="4">memakai sanggul bokor dan cunduk mentul 5 dibagian kepala, kalung sungsun, kain cinde, binggel kana (gelang) dan selop bludiran</td></tr>
<tr><td>6.</td><td>Jawa Timur</td><td>Madura</td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="4">Pakaian tradisional asal Jawa Timur yaitu pakaian madura yang biasa disebut pesa’an. Bentuk pakaian ini sederhana hanya berupa kaos bergaris merah dan putih serta celana longgar yang biasa dipakai pria. Sedangkan wanita menggunakan kebaya biasa.</td></tr>
</table>

4. Tarian Daerah

Terdapat berbagai macam kesenian dalam suatu daerah, salah satunya yaitu kesenian tari yang sedang berkembang di Indonesia, yang mana tari daerah menunjukkan kebiasaan atau cara kehidupan masyarakat disuatu wilayah. Selain itu tarian juga dijadikan seni pertunjukan upacara adat atau kegiatan penting.

Di bawah ini daftar nama tari daerah di Pulau Jawa (Indrawati: 2019)

Tabel 2.7 Daftar Tarian Daerah di Pulau Jawa

<table>
<tr><th>No.</th><th>Provinsi</th><th>Nama Tarian</th><th>Gambar</th></tr>
<tr><td>1.</td><td>Banten</td><td>Topeng</td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="4">Tari topeng menceritakan seseorang yang sedang balas dendam kepada orang yang di cintainya karena cintanya telah di tolak. Tari ini dilakukan secara gemulai yang dimainkan satu orang atau lebih sesuai kebutuhan.</td></tr>
</table>

2.	Jakarta	Yapong	
Tari yapong merupakan jenis tari kontemporer yang menceritakan kegembiraan dan pergaulan di masyarakat. Biasanya tari ini dipentaskan diberbagai acara dan pesta rakyat di Jakarta sebagai hiburan warga Betawi di Jakarta.			
3.	Jawa Barat	Merak	
Tari merak merupakan tarian yang dikenal masyarakat seluruh Indonesiaa. Tarian ini berasal dari Jawa Barat yang memiliki ciri khas dengan mengekspresikan gerakan tari sama persis seperti kehidupan burung merak.			
4.	Jawa Tengah	Gambyong	
Tari gambyong merupakan tari tradisional dari kota Surakarta. Mulanya tarian ini adalah tarian rakyat atau tari jalanan, walaupun dikatakan seperti itu tari ini termasuk tari kreasi baru yang berkembang dari tari tayub. Tari gambyong dipentaskan sebelum menanam padi dan saat upacara panen. Warga sekitar mempercayai bahwa tari ini bertujuan memanggil Dewi Padi bernama Dewi Sri supaya sawah masyarakat diberi berkah agar hasil panen yang didapat melimpah.			

5.	Yogyakarta	Serimpi	
Tari serimpi merupakan jenis tari klasik berasal dari Yogyakarta dan dimainkan oleh beberapa perempuan yang cantik dan anggun. Tari ini menceritakan kesopanan dan kelemah lembutan sesorang. Awalnya tarian ini bersifat sakral dan dipentaskan di keraton Yogyakarta.			
6.	Jawa Timur	Reog Ponorogo	
Reog ponorogo merupakan kesenian daerah asal Ponorogo yang menampilkan tokoh barongan, warak, ganongan, dsb. Setiap reog ini dipertunjukan, pasti selalu memperlihatkan pertunjukan yang aktraktif. Selain itu pertunjukan reog ponorgo sangat kental berbau mistis sehingga sering disangka menggunakan kekuatan pada dunia hitam.			

5. Alat Musik Tradisional

Indonesia kaya akan keragaman budayanya salah satunya adalah beragamnya alat musik tradisional yang ada di setiap daerah. Alat musik tradisional berfungsi untuk pengiring upacara adat ataupun kegiatan sakral lainnya. Tak lupa pula, fungsi lain alat musik ini juga sebagai penghibur kegiatan jenaka lainnya.

Berikut adalah keragaman daftar alat musik tradisional di pulau Jawa.

Tabel 2.8 Alat Musik Tradisional di Pulau Jawa

No.	Provinsi	Nama Alat Musik dan Gmabar
1.	Banten	
2.	Jakarta	
3.	Jawa Barat	

4.	Jawa Tengah	
5.	Yogyakarta	
6.	Jawa Timur	

c) Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS bersifat strategis, yang berarti pembelajaran IPS dikatakan berhasil apabila siswa sadar akan kondisi budayanya, dan diharapkan mereka mengerti arti dari hidup bersama orang lain yang tidak dapat terpisahkan untuk saling membantu dalam menjalani kehidupan walaupun pada jangkauan kehidupan

sosial budaya yang luas sekalipun. Agar hal tersebut dapat dicapai maka materi pembelajaran harus sesuai dengan potensi yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, yang artinya budaya daerah masing-masing yang dekat dengan berlangsungnya proses pendidikan adalah hal yang pantas dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Strategi penyampaian pembelajaran IPS secara keseluruhan didasarkan dari sebuah kebiasaan dimana materi dirancang sesuai urutan berawal dari diri sendiri, keluarga, masyarakat, kota, negara, baru dunia yang disebut kurikulum. Jenis kurikulum yang disebutkan sebelumnya sering disebut *The Wedining Horizon or Expanding Enviroment Curiculum* (Hidayati, 2008:1-27). Setiap sekolah telah menyusun sebuah rancangan program pendidikan yang disebut dengan kurikulum agar tercapai tujuan pendidikan yang telah dibuat serta ditetapkan sekolah.

d) Penilaian IPS di SD

Sutrisno (2015:12-17) mengemukakan penilaian pembelajaran IPS di SD dilakukan dengan menggunakan berbagai bentuk penilaian untuk semua kompetensi dasar yang dikategorikan dalam tiga kompetensi, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

1. Penilaian Kompetensi Sikap

Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian kompetensi sikap dilakukan melalui observasi, rubrik, wawancara, penilaian diri, penilaian antarteman, jurnal selama proses pembelajaran berlangsung, dan tidak hanya di dalam kelas. Penilaian sikap

menggunakan deskripsi yang menggambarkan perilaku siswa. Penilaian terhadap kompetensi sikap meliputi beberapa aspek, antara lain:

a. Sikap Spiritual (KI-1), antara lain: (1) ketaatan beribadah; (2) berperilaku syukur; (3) berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan; dan (4) toleransi dalam beribadah. Kompetensi sikap spiritual tersebut dapat diganti dari yang ada dan ditambah sesuai karakteristik satuan pendidikan. Aspek tersebut berlaku untuk semua muatan pelajaran.
b. Sikap Sosial (KI-2), meliputi: (1) jujur; (2) disiplin; (3) tanggung jawab; (4) santun; (5) peduli; (6) percaya diri. Penilaian sikap sosial dapat dilakukan dalam penilaian diri dan penilaian teman

2. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Penilaian kompetensi pengetahuan (KI-3) pada pembelajaran IPS, dilakukan dengan menggunakan berbagai bentuk penilaian. Guru diharapkan mampu mengidentifikasi setiap KD atau materi pembelajaran IPS untuk selanjutnya memilih bentuk penilaian yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai. Penilaian dimulai dengan perencanaan yang dilakukan pada saat menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Penilaian KI-3 menggunakan predikat A (Sangat Baik); B (Baik); C (Cukup); D (Kurang); dan deskripsi.

Bentuk penilaian yang digunakan sebagai berikut:

a. Tes Tertulis adalah tes yang dilaksanakan secara tertulis berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen tes tertulis dikembangkan atau disiapkan berdasarkan langkah-langkah berikut ini:

1) Menetapkan tujuan tes, seperti ulangan harian, ulangan tengah semester (UTS), dan ulangan akhir semester (UAS).
2) Menyusun kisi-kisi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di dalam kisi-kisi ini memuat rambu-rambu tentang kriteria soal yang akan ditulis, seperti bentuk soal, jumlah soal, KD yang akan diukur, materi, dan indikator soal. Dengan adanya kisi-kisi, penulisan soal lebih terarah karena sesuai dengan tes dan proporsi soal per KD atau materi yang hendak diukur lebih tepat.
3) Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan kaidah penulisan soal.
4) Menyusun pedoman penskoran sesuai dengan soal yang digunakan. Untuk soal pilihan ganda, isian, menjodohkan, dan jawaban singkat disediakan kunci jawaban. Untuk uraian disediakan pedoman penskoran berupa rentang skor (rubrik).

b. Tes Lisan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara lisan dan siswa merespon pertanyaan tersebut secara lisan sehingga menumbuhkan sikap berani berpendapat. Jawaban dapat berupa kata, frase, kalimat, maupun paragraf. Sebelum pelaksanaan tes lisan, guru perlu membuat perencanaan yang meliputi tujuan tes dan materi soal.

c. Penugasan adalah pemberian tugas kepada siswa untuk meningkatkan pengetahuan dari materi yang sudah dipelajari. Pemberian tugas dapat juga diberikan pada materi yang akan dipelajari sebagai bentuk stimulus pada siswa. Penugasan ini dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok sesuai karakteristik materi tugas yang diberikan.

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Penilaian kompetensi keterampilan (KI-4) dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik kompetensi yang ada untuk menentukan bentuk penilaian yang sesuai. Tidak semua kompetensi dasar dapat diukur dengan penilaian kinerja, penilaian proyek, atau portofolio. Penilaian KI-4 dimaksudkan untuk mengetahui apakah pengetahuan yang sudah dikuasai siswa dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Penilaian KI-4 menggunakan predikat A (Sangat Baik); B (Baik); C (Cukup); D (Kurang); dan deskripsi. Bentuk penilaian yang digunakan dalam penilaian kompetensi keterampilan IPS di SD sebagai berikut:

a. Penilaian Kinerja merupakan penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya dengan mengaplikasikan atau mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Misalnya dalam pembelajaran IPS, bermain peran, menyajikan laporan hasil pengamatan tentang hubungan sosial masyarakat, dan sebagainya. Pada penilaian kinerja, penekanan penilaiannya dapat dilakukan pada proses dan produk. Penilaian kinerja yang menekankan pada produk disebut penilaian produk, sedangkan penilaian kinerja yang menekankan pada proses disebut penilaian unjuk kerja (praktik). Dalam penilaian dibutuhkan rubrik sebagai dasar untuk penilaian.
b. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Tugas tersebut berupa rangkaian

kegiatan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data.

c. Penilaian portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya siswa dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan kreativitas siswa dalam kurun waktu tertentu. Penilaian portofolio dilakukan untuk menilai karya-karya siswa untuk suatu subtema. Portofolio merupakan bagian dari penilaian autentik, yang dapat menyentuh aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Bentuk dari portofolio dapat berupa tugas-tugas tulisan tangan atau karangan siswa, laporan hasil pengamatan, karya-karya dan sebagainya.

2.1.8 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Media pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya merupakan permainan edukatif yang dikolaborasikan dari permainan ludo dengan pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa yang berbasis budaya, yang mana makna berbasis budaya di sini ditunjukkan dengan beberapa gambar yang menyertakan beberapa budaya di Indonesia yang terdapat pada papan *carpet* ludo, pion buku petunjuk, kartu ingatan serta kartu tantangan.

1. Papan *Carpet Ludo*

Papan yang digunakan berupa papan kayu tipis supaya praktis dengan ukuran kurang lebih 49 cm × 49 cm, yang dirancang kemudian di desain sesuai konten dalam papan ludo yang berisi empat rumah persinggahan pion dengan tampilan warna yang berbeda. Kotak alur perjalanan dilengkapi dengan simbol bintang.

2. Dadu

Dadu yang digunakan berbentuk kubus memiliki ukuran 2cm x 2cm x 2cm yang terbuat dari kayu.

3. Pion

Pion dibuat dari duplex yang telah dibentuk beberapa karakter kartun.

4. Kartu Petunjuk

Kartu petunjuk menjelaskan langkah permainan *ludo carpet game*, agar siswa dapat bermain sendiri setelah mendapat penjelasan dari guru.

5. Kartu Ingatan

Kartu ingatan merupakan isi materi untuk catatan yang berisi materi ajar IPS mengenai keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa.

6. Kartu Tantangan

Kartu tantangan merupakan seperangkat latihan atau soal berisi materi IPS tetang keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa.

Sistem permainan dari *ludo carpet game* ini adalah:

1. Membuat kelompok kecil sebanyak 2-4 orang
2. Setiap kelompok mendapatkan 3 pion untuk melakukan permainan
3. Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain

4. Pada putaran pion yang pertama, saat langkah pion tiba-tiba berhenti pada alur kotak bersimbol ★ pemain yang berhenti tersebut wajib mengambil satu kartu ingatan dan menampung semua kartu ingatan yang diperoleh dalam satu putaran itu.
5. Setelah menyelesaikan putaran pertama, setiap pemain saling melengkapi catatan yang diperoleh
6. Pemain yang memulai putaran kedua yaitu pemain yang menjalankan pion saat putaran pertama telah sampai kotak finish terlebih dulu
7. Lalu putaran pion yang kedua, saat pion berjalan tiba-tiba terhenti dalam alur kotak bersimbol ★ pemain tersebut wajib mengambil satu kartu tantangan dan menjawab pertanyaan pada kartu tantangan dalam waktu 1-2 menit.
8. Apabila pemain menjawab dengan benar, maka tetap pada kotak yang ditempatinya. Apabaila tidak bisa menjawab maka boleh menggunakan salah satu dari 3 jenis kesempatan
9. Dan apabila setelah menggunakan bantuan tetap menjawab salah maka pion harus mundur sejumlah mata dadu terbanyak, yaitu 6.
10. Pada putaran pion ketiga, apabila terdapat lebih dari 1 pion dalam kotak yang sama, yang lebih dahulu menempati kotak tersebut, maka mendapat hukuman berupa mengambil kartu tantangan.
11. Apabila pemain menjawab dengan benar, maka tetap pada kotak yang ditempatinya. Apabaila tidak bisa menjawab maka boleh menggunakan salah satu dari 3 jenis kesempatan

12. Dan apabila setelah menggunakan bantuan tetap menjawab salah maka pion harus mundur sejumlah mata dadu terbanyak, yaitu 6.
13. Tim yang berhasil mencapai *finish* pertama kali disebut *Fast Player*
14. Tim yang berhasil menjawab kartu tantangan terbanyak dan mendapatkan banyak poin disebut *Smart Player*

Media pembelajaran *ludo carpet game* dapat dioperasikan oleh guru ataupun siswa. Media *ludo carpet game* dapat digunakan di kegiatan pembelajaran maupun tidak, serta digunakan sebagai media saat kompetisi pada pembelajaran tertentu. Media ini tidak perlu perawatan khusus, melainkan mempunyai sifat praktis ketika digunakan baik oleh guru ataupun siswa.

2.1.8.1 Aspek Penilaian Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Aspek penilaian dalam penelitian ini dinilai oleh validator media dan materi yang mencakup aspek tampilan media, penyajian, dan kelayakan isi. Adapun penjabarannya dapat dilihat pada tabel berikut.

1. Kriteria Penilaian Validasi Media

Tabel 2.9 Kriteria Penilaian Validasi Media Tahap 1

No	Aspek dan Indikator Penilaian
I	**Komponen Kelayakan Isi**
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. (Arsyad 2011:74)
	2. Sesuai taraf perkembangan siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5)
	3. Memuat isi materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. (Asyhar 2012:82)
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis. (Asyhar 2012:82)
II	**Komponen Penyajian**
	1. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa Sesuai KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran. (Asyhar 2012:81)
	2. Media mudah digunakan guru dan siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5)
	3. Media mudah dioperasikan dan tidak cepat rusak. (Asyhar: 2012:81)
III	**Mutu Teknis**
	1. Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas. (Arsyad 2011:76)
	2. Peraturan permainan mudah dipahami
	3. Semua konten dalam media dapat dibaca dengan jelas (Aqib 2014:54)

2. Kriteria Penilaian Penyajian

Tabel 2.10 Kriteria Penilaian Validasi Media Tahap 2

Indikator	Deskriptor
Media sesuai dengan KI, KD, idikator, dan tujuan pembelajaran. (Asyhar 2012:81) (Sudjana dan Rivai 2013:4)	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang dicapai
	3. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya
	4. Gambar dalam media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya sesuai dengan pembahasan isi materi
Sesuai taraf perkembangan siswa. (Anitah 2012: 6.38)	1. Materi ditampilkan dengan urut sesuai tujuan pembelajaran
	2. Gambar terlihat jelas dan logis
	3. Teks terlihat jelas dan logis
	4. Keseluruhan tampilan media menarik
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru. (Arsyad 2017: 75).	1. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* mudah digunakan dalam proses pembelajaran
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.
	3. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
Desain tampilan visual menarik. (Daryanto 2013:69)	1. Desain media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya menarik minat belajar siswa
	2. Penyajian media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa
	3. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik
	4. Teks dan gambar terlihat jelas

Tabel 2.11 Kriteria Penilaian Validasi Materi

Indikator	Deskriptor
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran (Anitah 2012:6.9) (Sudjana dan Rivai 2013:4)	1. Materi sesuai dengan KI, KD
	2. Materi selaras indikator pembelajaran
	3. Materi sesuai tujuan pembelajaran
	4. Materi yang terangkum dalam media pembelajaran *ludo carpet game* ditampilkan secara integrasi melalui unsur-unsur budaya Indonesia (materi keragaman budaya khususnya di Pulau Jawa)
Materi sesuai dengan taraf berfikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5)	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
	2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa
	3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
	4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya
Kesesuaian materi dengan soal dalam media (Walker dan Hass dalam Arsyad 2011:220)	1. Materi dalam media dapat meningkatkan pengetahuan siswa
	2. Materi dalam media dapat meningkatkan sikap positif siswa
	3. Materi dalam media dapat meningkatkan minat baca siswa
	4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah
Kesesuaian gambar dengan materi. (Arsyad, 2011:89) (Daryanto 2013:112)	1. Gambar dan teks pada media berkaitan dengan materi
	2. Gambar dan teks pada media dapat memperjelas materi
	3. Gambar dan teks dalam media membantu siswa memahami materi
	4. Gambar dan teks dalam media jelas dan menarik

2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang peneliti buat didukung oleh beberapa penelitian relevan yang pernah orang lain lakukan terkait dengan pengembangan media *ludo carpet game* berbasis budaya, kajian empiris meliputi jurnal nasional, terakreditasi nasional, dan internasional. Beberapa penelitian tersebut yaitu:

Penelitian yang dilakukan Pratiwi & Meilani (2018:40) yang berjudul Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa yang menjelaskan media pembelajaran memberikan dampak positif dan signifikan bagi siswa dalam prestasi belajarnya serta prestasi belajar siswa sebagian besar dipengaruhi oleh media yang digunakan dan sebagian yang lain oleh faktor lainnya.

Penelitian yang dilakukan Amkas dkk (2017) yang berjudul Pengembangan Media *Ludo Word Game* Siswa Kelas IV SDN I Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018 bahwa media *ludo word game* berbantuan model TGT pada kelas IV SDN I Banjar Bali dapat menarik minat siswa dalam belajar khususnya mengenai kosakata. Dari kosakata tersebut kemudian dibuat kalimat melalui gambar yang akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan Azmi dkk (2017: 125-126) yang berjudul Jelajah Sejarah Melalui *Ludo Carpet*: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar bahwa penelitian menggunakan media permainan *ludo carpet* mampu mendorong siswa menjadi aktif saat membaca sembari bermain mengenai materi sejarah Indonesia yang kemudian akan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap negeri ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Gomulya dan Iswandi (2018: 24-26) yang berjudul Pengembangan *Ludo Word Game* (LWG) Kimia sebagai Media *Chemo-Edutainment* (CET) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA bahwa hasil penelitian ini penggunaan LWG kimia sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa untuk konsentrasi terhadap isi materi, membuat siswa aktif mengerjakan latihan dalam pembelajaran dan praktis digunakan kapan saja sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMA N 1 Padang Panjang dan SMAN 2 Padang Panjang.

Penelitian yang dilakukan oleh Jawati, Ramaikis (2013: 261-262) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II bahwa hasil penelitin ini adalah media tersebut mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengetahui bentuk geometri, mampu mengetahui bilangan serta mampu mengelompokkan 4 warna pada anak usia 5-6 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Simbolon dan Satria (2016) yang berjudul *Making Ludo Word Game (LWG) to Learn Grammar for Senior High School Students* menyatakan bahwa satu set *Ludo Words Game* mampu meningkatkan tata bahasa siswa yang dimodifikasi dengan kartu pertanyaan. Selain itu, permainan ini mampu membantu siswa belajar bahasa inggris serta mebantu guru di Indonesia dalam menyampaikan pesan sebagai media saat mengajar pelajaran bahasa inggris khusus pada materi *Grammar*.

Penelitian yang dilakukan oleh Alvi dkk (2012: 90) berjudul *TD and Q-Learning Based Ludo Players* bahwa hasil penelitian dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengaplikasikan teknik dan strategi permainan menggunakan ludo yang dilakukan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Ekawan, Sendi (2015: 8) berjudul Pengembangan Desain Pembelajaran TGT Dengan Media *Physics Ludo* Pada Materi Fisika Tentang Bunyi bahwa penggunaan media tersebut dapat membuat siswa lebih aktif dalam meyelesaikan permasalahan dan membuat siswa termotivasi untuk belajar sesama sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran fisika.

Penelitian yang dilakukam Sulistiyanto dkk (2018:146) berjudul *Developing an Interactive Multimedia Based on Local Culture for Teaching Writing Narrative Texts for the Eighth Graders,* bahwa setelah diajarkan menggunakan multimedia interaktif berbasis budaya lokal rata-rata prestasi siswa pada kompetensi tata bahasa meningkat 73% dan rata-rata menulis meningkat hingga 70,3% serta nilai ketuntasan siswa mencapai 60%. Sehingga pengembangan materi melalui multimedia interaktif berbasis budaya lokal sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Ekowati dkk (2017: 719-720) yang berjudul *Ethnomathematica* dalam Pembelajaran Matematika bahwa hasil penelitian penggunaan media berbasis budaya berupa tari khas trenggal, batik madura dan tari khas madura membantu siswa belajar menguasai materi bilangan pada pembelajaran matematika. Praktiknya aktivitas pada pembelajaran matematika

yang biasanya dianggap abstrak dapat dikonkretkan dengan menggunakan media yang dikaitkan dengan unsur budaya tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Supriadi dkk (2016: 17) yang berjudul Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten pada Pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar. Dalam penelitian bahan ajar yang dikembangkan, mengintegrasikan budaya Banten kedalam pembelajaran matematika yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap guru dan siswa. Dengan basis budaya maka siswa dan guru dapat mengoptimalkan budaya Banten sebagai warisan Indonesia

Penelitian yang dilakukan oleh Ismail dan Jamil (2019:189) yang berjudul Pengembangan Modul Berbasis Matematika Realistik Bercirikan Budaya Indonesia, bahwa hasil penelitian ini mengembangkan modul yang dapat digunakan untuk uji coba. Modul ini disajikan dalam suatu budaya sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan pemahaman siswa terkait budaya.

2.3 Kerangka Berpikir

Dari berbagai hal yang telah dijelaskan bahwa anak sekolah dasar perlu mempelajari pelajaran IPS, karena IPS sangat berkaitan dengan kehidupan yang ada di masyarakat. Dengan pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat mengetahui peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.

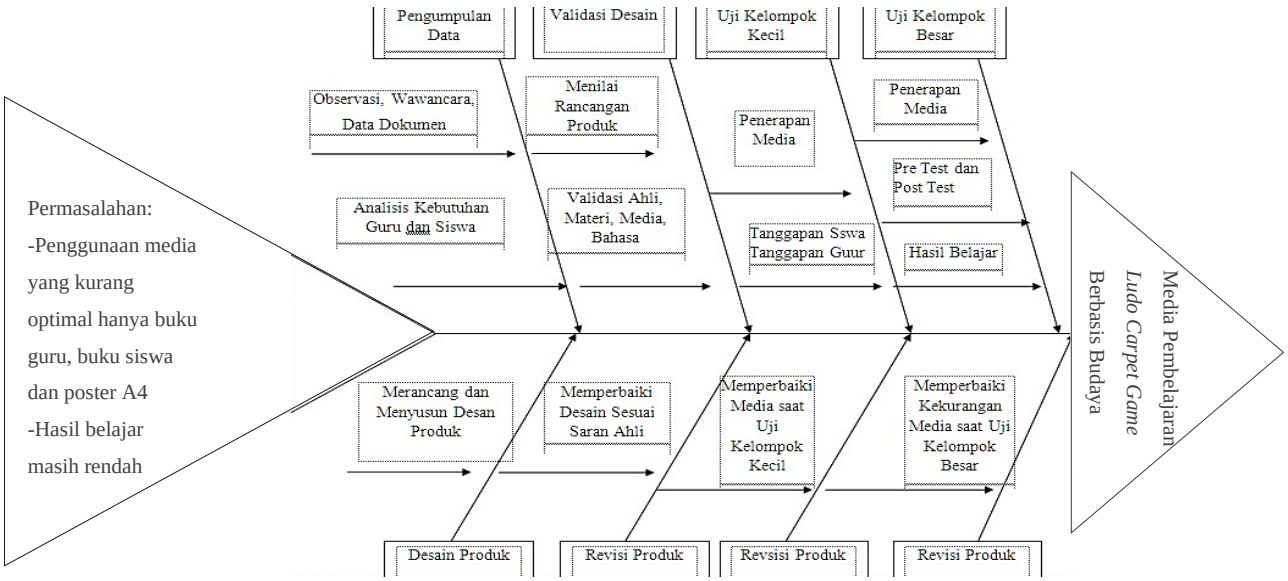
Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SDN Tandang 03 Semarang diketahui bahwa pembelajaran IPS kelas IV dikatakan masih belum efektif karena hasil belajar siswa belum mencapai krtiteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah. Hal itu terjadi karena guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku guru, buku siswa, dan gambar poster A4 yang artinya guru belum optimal dalam memanfaatkan media saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang kemudian berpengaruh pada hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS.

Peneliti ingin menganalisis kebutuhan terlebih dahulu dari data pra riset berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, maka peneliti membuat dan mengembangkan media *ludo carpet game* berbasis budaya pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Menurut Bestari (2014) ludo merupakan permainan menggunakan papan yang alurnya hampir mirip seperti permainan ular tangga yang dapat digunakan sebagai alat permainan untuk pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memilih permainan *ludo carpet game* sebagai media pembelajaran yang berupa alat permainan. Media *ludo carpet game* yang digunakan dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk merangsang siswa agar lebih aktif dalam belajar dan membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Media *ludo carpet game* juga dikembangkan dengan basis budaya. Melihat dampak modernisasi terhadap kehidupan bangsa telah mengikis nilai-nilai budaya luhur bangsa kita dan sebagai pusat perubahannya perlu mengupayakan secara

sungguh-sungguh (Wijiningsih, 2017: 1031). Dengan media berbasis budaya ini akan membatu siswa memahami materi yang dipelajari sekaligus meningkatkan rasa cinta terhadap tanah air. Media pembelajaran dengan basis budaya akan lebih menarik karena dalam media tersebut di desain dengan memasukkan konten-konten budaya Indonesia di Pulau Jawa berupa gambar dan karakter tokoh sehingga dapat menambah wawasan siswa tentang budaya Indonesia di Pulau Jawa.

Pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah-langkah model pengembanagan tersebut terdapat 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain prosuk, (4) validas desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemaiakan, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Namun dalam pelaksanaan penelitian, peneliti hanya sampai pada tahap uji coba pemakaian dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Rancangan penelitian yang telah dirancang peneliti dapat dilihat dalam kerangka berfikir berikut.



Gambar 2.2 Diagram *Fishbone* Media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau kerangka dalam melakukan suatu penelitian yang berguna sebagai acuan saat proses pengumpulan data dan analisis data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana data yang dihasilkan berupa angka serta penghitungannya menggunakan analisis statistik. Menurut Sugiyono (2016:14) menjelaskan bahwa pendekatan penelitian ini mengacu pada filsafat positivsme yang dipergunakan untuk meneliti suatu sampel atau populasi tertentu. Maksud dari filsafat positivisme yaitu memandang kenyataan atau peristiwa secara nyata dan memiliki kaitan kausalitas, sehingga pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang berguna sebagai alat untuk mengumpulkan suatu data agar lebih terstruktur ketika melakukan pekerjaan dalam penelitian sehingga hasilnya lebih baik dan mudah diolah (Sugiyono, 2017) instrumen ini sangat penting untuk menentukan kualitas data yang didapat karena kevalidannya analisis data setelah data didapatkan dilakukan secara kuantitatif untuk menguji hipotesis yang nantinya dirumuskan terbukti atau tidak menggunakan statistik deskriptis dan inferesial.

3.1.2 Jenis Penelitian

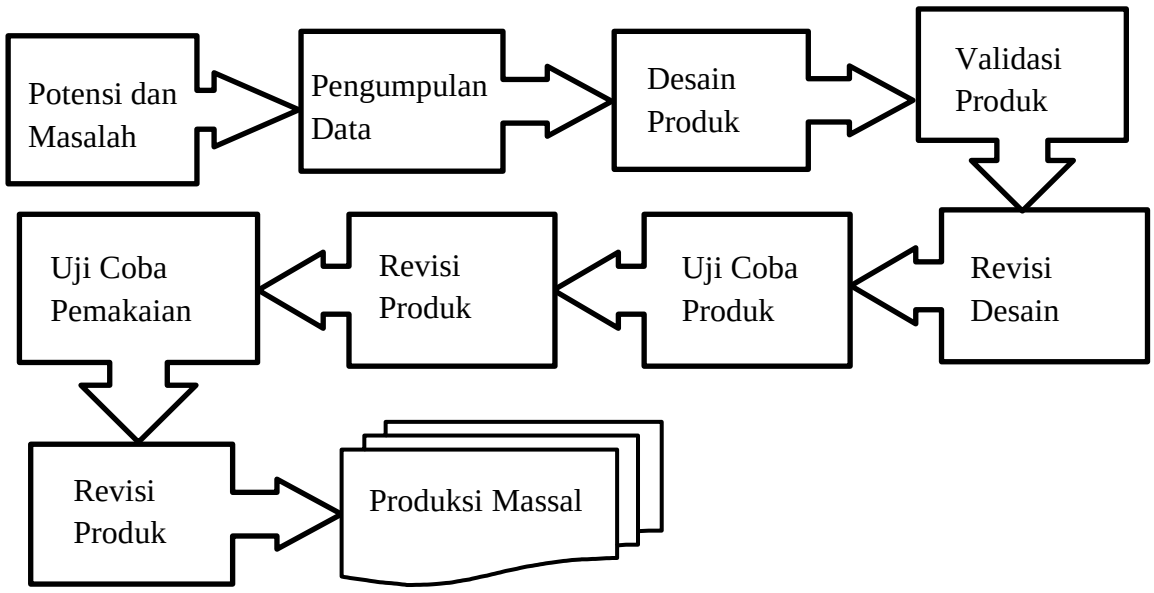
Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk. Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2016:9) menjelaskan penelitian R&D adalah jenis penelitian yang dipergunakan mengembangkan produk kemudian divalidasi agar produk bisa digunakan dalam pendidikan atau dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian pengembangan produk ini adalah untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan di sekolah dalam proses pembelajaran bukan untuk merumuskan teori ataupun menguji teori (Fitriani, 2019:78)

Menurut Sugiyono (2016:407) menjelaskan bahwa metode penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk yang telah dibuat tersebut.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan R&D adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan langkah yang sistematik sehingga produk tersebut dapat dinyatakan efektif ketika digunakan di sekolah dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan R&D ini yaitu berupa alat permainan sebagai media pembelajaram *ludo carpet game* berbasis budaya pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Kemudian hasil produk tersebut diuji kelayakannya oleh 2 validator yaitu validator ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk uji keefektifan produk media

pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dibuktikan dari hasil belajar kognitif siswa berdasarkan hasil uji normalitas, uji-t dan uji n-gain.

Desain model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Borg and Gall (dalam Sugiyono 2016:409), membagi model pengembangan penelitian tersebut kedalam 10 tahapan pengembangan media yang tersusun secara berurutan yaitu (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal. Desain model pengembangan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.



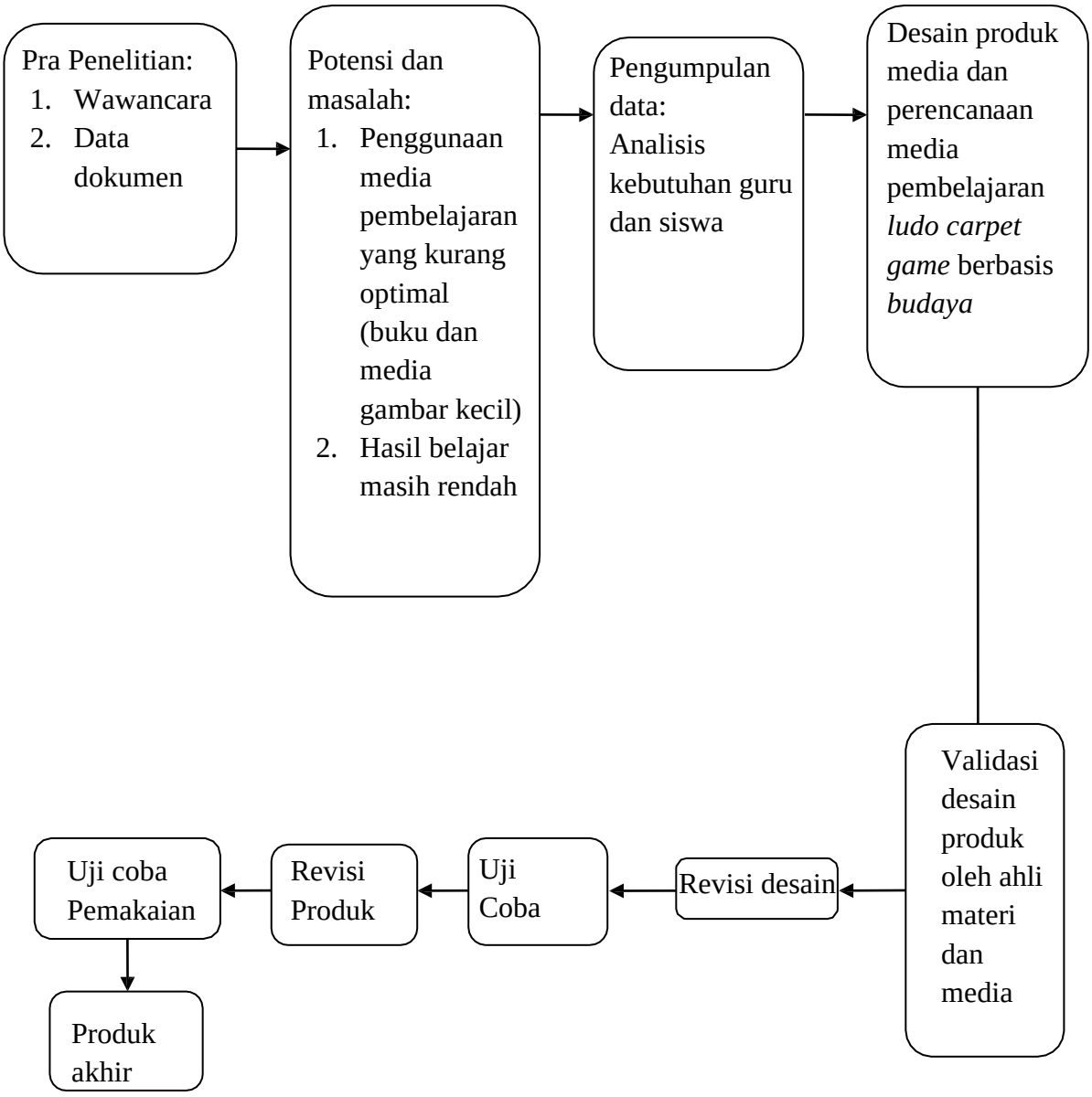
Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2016: 409)

Berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya, peneliti menggunakan desain model pengembangan

Borg and Gall tersebut sampai pada langkah ke-8 yaitu sampai langkah uji coba pemakaian karena penelitian ini dilakukan hanya sampai menguji keefektifan dan kelayakan media juga keterbatasan waktu dan biaya untuk melaksanakannya sampai produksi massal. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Purwita (2016:73) bahwa penelitian yang dilakukan berdasarkan model pengembangan Borg & Gall hanya sampai pada tahap kedelapan yaitu pada tahap uji coba pemakaian karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk media pembelajaran. Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh Rohmah dkk (2017:720) yang menyatakan dari sepuluh tahap pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall, hanya sembilan tahap yang dilaksanakan. Penelitian dan pengembangan ini tidak sampai pada tahap diseminasi produk atau produksi massal karena terbatasnya waktu dan dana penelitian.

3.1.3 Prosedur Penelitian

Setiap penelitian dan pengembangan pasti memiliki tahap ataupun langkah–langkah yang harus dilakukan. Peneliti juga menyesuaikan desain penelitian menurut ahli mana yang dianggapnya paling sesuai. Prosedur penelitian menggunakan langkah-langkah yang dilakukan Borg and Gall (dalam Sugiyono 2016:409). Berikut adalah penjelasan prosedur penelitian.



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian R&D

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini diawali dengan tahap potensi dan masalah untuk dapat mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN Tandang 03 Semarang dan juga jenis media dalam pembelajaran IPS. Tahap tersebut meliputi:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dilakukan karena adanya suatu potensi dan masalah. Kemudian potensi adalah sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang telah terjadi. Masalah tersebut dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga suatu model dan pola dapat ditemukan atau sistem penanganan yang terpadu yang efektif yang dapat dipergunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Pada tahap ini peneliti melakukan *pra riset* melalui wawancara, dokumentasi dan data dokumen berupa hasil belajar siswa Kelas IV SD N Tandang 03 Semarang. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa sumber belajar terbatas dan penggunaan media pembelajaran yang menarik kurang optimal sehingga pembelajaran IPS belum dapat berjalan dengan optimal yang berpengaruh pada hasil belajar siswa, masalah keterbatasan sumber belajar serta penggunaan media dalam pembelajaran IPS membuat peneliti ingin mengembangkan produk untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS.

2. Pengumpulan Data

Setelah menemukan masalah di lapangan, langkah berikutnya yaitu mencari sumber munculnya masalah tersebut. Peneliti perlu mengumpulkan beberapa informasi yang digunakan sebagai bahan untuk merencanakan suatu produk yang nantinya diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang telah terjadi. Oleh karena itu, dalam mengumpulkan data yang diperlukan adalah: (1) hasil belajar siswa; (2) materi pelajaran; (3) angket kebutuhan guru dan siswa.

3. Desain produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D banyak jenisnya, contohnya produk dalam bidang pendidikan seperti media pembelajaran, sumber belajar, model pembelajaran, metode pembelajaran dan lain-lain. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman untuk menilai dan membuatnya.

Setelah mengumpulkan data melalui angket kebutuhan diperoleh hasil yang dirumuskan menjadi *prototype* produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berkaitan dengan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran permainan ludo dengan materi keragaman budaya muatan IPS kelas IV di SDN Tandang 03 Semarang, yang meliputi desain papan *carpet*, desain pion, buku petunjuk, kartu ingatan, dan kartu tantangan. Isi dari kartu ingatan dan tantangan disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator IPS kelas IV. Pembuatan desain produk berlandasakan pada masalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran terutama untuk muatan IPS dan rendahnya keaktifan siswa mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional lebih efektif atau tidak.

Pada tahap ini, validasi kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi menggunakan instrumen validasi penilaian kelayakan terhadap rancangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Kedua ahli juga memberikan saran perbaikan terhadap media yang dinilai sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan lebih lanjut.

5. Revisi Desain

Produk yang dikembangkan pasti memiliki kelemahan dan kelebihan. Peneliti melakukan perbaikan desain sesuai saran ahli materi dan media yang telah melakukan penilaian. Setelah produk tersebut direvisi, media akan dikonsultasikan kembali kepada ahli materi dan media sampai dinyatakan bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan dalam kelompok kecil, tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan terkait keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Sulistyorini (2018:141) menyebutkan bahwa tujuan pelaksanaan uji coba skala kecil berguna menguji media dan melihat tanggapan serta saran sebelum diuji cobakan dalam skala besar.

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan dengan mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada uji coba

berskala kecil di kelas IV SD N Tandang 03 Samarang, yang diwakili oleh 12 siswa. Pelaksanaan uji coba skala kecil ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *sampling purposive* yakni teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016:124). Pertimbangan dalam mengambil sampel ini adalah peneliti memilih sampel 12 siswa secara heterogen berdasarkan peringkat kelas, sebanyak 4 siswa peringkat atas, 4 siswa peringkat tengah dan 4 siswa peringkat bawah. Tujuan pengambilan sampel ini yaitu supaya uji coba produk ini merata bagi semua siswa, sehingga media ini dapat dipahami dan dipakai oleh guru untuk semua siswa baik peringkat bawah ataupun atas. Setelah media diuji cobakan kepada 12 siswa, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk melihat tanggapan siswa dan guru tehadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa.

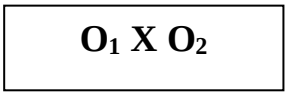
7. Revisi Produk

Tahap revisi dilakukan sebagai bahan perbaikan kekurangan produk saat digunakan pada uji coba skala kecil yang didapat dari angket tanggapan guru dan siswa yang berisi kekurangan produk. Sehingga produk yang ada harus disempurnakan kembali agar lebih efektif saat digunakan. Peneliti akan memperbaiki kekurangan media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya yang telah diujikan pada kelompok kecil agar lebih maksimal ketika diujikan pada kelompok besar.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah produk diperbaiki berdasarkan uji coba kelompok kecil, kemudian diujikan dalam uji coba pemakaian di tahap ini. Subjek pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Tandang 03 sebanyak 30 siswa dengan semua anggota populasi yang terlibat yang merupakan teknik sampling jenuh yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada uji coba pemakaian media pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya dalam proses pembelajaran IPS materi keragaman budaya dilakukan guna mengetahui keefektifan media terhadap hasil belajar siswa. Desain rancangan yang digunakan yakni *preexperimental designs* dengan model *one group pretest-posttest designs* yaitu dilakukanya *pre-test* sebelum *treatment* dan *post-test* sesudah penelitian. Hal ini berguna untuk mengetahui hasil perlakuan yang terpercaya karena dapat membandingkan antara kondisi sebelum dan setelah diberikan *treatment* (Sugiyono, 2016:110)

Desain rancangan tesebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Model *One Group Pretes-Post tes Design*

Keterangan:

O_1: nilai *pretest*

O_2: nilai *posttest*

Nilai *pre-test* (O_1) diperoleh dari hasil belajar tanpa menggunakan media dan nilai *post-test* (O_2) diperoleh dari hasil belajar menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya

9. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk ini akan dilakukan jika pada instansi pendidikan dalam jangkauan yang luas memakai produk ini masih dijumpai kekurangan, alangkah baiknya peneliti selalu mengkoreksi kualitas produk ketika dipakai. (Sugiyono, 2016:426). Revisi pada tahap ini dilakukan apabila akan digunakan ke tahap produksi massal, sedangkan produk ini tidak untuk pemakaian di lembaga pendidikan yang lebih luas. Namun peneliti akan melakukan revisi produk di tahap ini karena hanya fokus pada kebutuhan media dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Tandang 03, sehingga revisi produk hanya dilakukan setelah validasi tim ahli dan setelah uji coba pada kelompok kecil sesuai respon siswa serta guru yang akhirnya dinyatakan layak dan efektif sehingga revisi produk akhir tidak dilakukan.

10. Pembuatan Produk

Dalam penelitian ini, di tahap pembuatan produk peneliti tidak melakukan produksi massal, dikarenakan penelitian yang peneliti buat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa dan juga keterbatasan waktu dan biaya sehingga peneliti tidak melakukan sampai tahap produksi massal.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negri Tandang 03 Semarang. Jalan Kaba Raya RT10/RW11, Tandang, Kecamatan Tembalang, Semarang

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan awal semester genap tahun pelajaran 2019/2020, dengan tahapan sebagai berikut.

Tahap	Waktu	Keteranga
Persiapan	Maret-Juli 2019	1. Pra penelitian 2. Pengumpulan data awal 3. Mengajukan judul identifkasi masalah 4. Penyusunan proposal
Pelaksanaan	Juli 2019-Februari 2020	1. Penyusunan proposal 2. Penyusunan instrumen 3. Penyusunan desain produk 4. Validasi ahli 5. Uji coba produk 6. Uji coba pemakaian
Penyelesaian	Februari-Maret 2020	1. Analisis data 2. Penyusunan laporan

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.3.1 Data

Pada penelitian ini data yang diambil berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara bersama guru wali kelas IV SD N

Tandang 03 Semarang yang didapat dari teknik non tes, serta data pendukung dokumentasi wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa, misalkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas IV SD N Tandang 03 Semarang yang didapat dari teknik tes.

3.3.2 Sumber Data

Pada penelitian ini sumber data bersumber dari guru dan siswa kalas IV SDN Tandang 03 Semarang, tim validator dan peneliti untuk mengetahui kebutuhan terhadap model, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia khususnya Pulau Jawa.

3.3.2.1 Siswa

Siswa yang menjadi sumber perolehan data kebutuhan terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya adalah siswa kelas IV SDN Tandang 03 Semarang yang berjumlah 30 siswa, dengan 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Siswa berperan sebagai sumber perolehan data kebutuhan penilaian media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa didapatkan melalui angket dan hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*

3.3.2.2 Guru

Guru juga berperan sebagai sumber data. Guru kelas IV SD N Tandang 03 Semarang berperan dalam prolehan data mengenai kebutuhan dan penilaian

terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya melalui angket pada penelitian ini.

3.3.2.3 Ahli

Pakar atau ahli yang menjadi subjek dalam penelitian adalah seseorang yang berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan dalam penelitian. Tim ahli tersebut yaitu ahli media dan ahli materi dibidang mata pelajaran IPS.

3.3.2.4 Peneliti

Peneliti menjadi subjek penelitian berperan dalam mengumpulkan data, proses pengembangan produk, dan menganalisis data yang diperoleh.

3.3.3 Subjek Penelitian

Pada penelitian ini subjek penelitian terdiri atas populasi, sampel, dan sampling. Menurut Sugiyono (2008:115) populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini populasinya adalah semua siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang yang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008:116). Penelitian ini menggunakan 40% sampel dari jumlah populasi yaitu 12 siswa dari anggota populasi. Kemudian menurut Sugiyono (2008:74-78) sampling merupakan teknik pengambilan suatu sampel. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik non random sampel menggunakan *purposive sampling*.

Subjek penelitian ini dibagi menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek penelitian kelpmpok kecil yaitu 12 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dari siswa kelas IV SDN Tandang 03 Semarang. Subjek penelitian kelompok besar yaitu siswa kelas IV SDN Tandang 03 Semarang sebanyak 30 siswa yang terdiri atas 16 laki-laki dan 14 perempuan. Sedangkan uji coba instrumen soal dilakukan di SDN Tandang 01 Semarang.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi suatu objek pengamatan dalam penelitian dan jika diukur memiliki variasi (Setyosari, 2010:162). Variabel dapat disebut variabel karena ada variasinya. Variabel dapat diukur berdasarkan satu skala. Variabel dapat diartikan sebagai atribut seseorang atau objek yang memiliki variasi antara satu orang/objek yang lain (Sugiyono (2016:60) Sedangkan Kidder (dalam Sugiyono, 2016:61) menjelaskan bahwa variabel merupakan suatu kualitas supaya peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

3.4.1 Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2016:61) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas bisa disebut juga dengan variabel independen. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yakni media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya.

3.4.2 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2016:61) menjelaskan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel ini menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas, bisa disebut juga dengan variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel terikatnya berupa hasil belajar muatan IPS dalam materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang dipilih peneliti. Penerapannya berupa deskripsi dalam tabel yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
Media pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya	*Game* adalah setiap kontes permainan yang dimainkan antar pemain sesuai aturan yang ada sehingga tercapai tujuan tertentu (Purnama, 2019:36). Permaina ludo adalah permainan menggunakan papan yang alurnya hampir	*Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya merupakan permainan edukatif yang dikolaborasikan dari permainan ludo dengan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia yang berbasis budaya. Langkah-langkah penggunaan media ini yaitu: (1) siswa dan guru membaca peraturan permainan yang telah disediakan pada kartu petunjuk	Data Ordinal

	seperti permainan ular tangga (Bestari, 2014). Menurut Ranjabar (2014:8) budaya adalah kebiasaan tradisi masyarakat yang turun-temurun yang terdiri atas sudut pandang manusia mengenai kehidupan bersama dalam bermasyarakat.	permainan; (2) guru mengelompokkan siswa secara heterogen; (3) guru meminta perwakilan tiap kelompok maju kedepan untuk melakukan hompimpa guna menentukan kelompok urutan mana yang akan memulai permainan; (4) siswa diminta kembali ke tempat duduk masing-masing dan mulai melakukan permainan sesuai urutannya.	
Hasil Belajar	Sudjana (2012:3) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajarnya pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor Lapono, Nabisi (2008) hasil belajar merupakan penilaian untuk menilai tingkat pencapaian kompetensi siswa	Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS pada ranah kognitif dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Hasil belajar pada penelitian ini lebih ditekankan pada aspek kognitif siswa dengan indikator sebagai berikut: 3.2.1 mengidentifikasi keragaman budaya di Pulau Jawa 3.2.2 menyebutkan keragaman rumah adat di Pulau Jawa	Data Interval

	yang dilaksanakan saat berakhirnya pembelajaran	3.2.3 mengklasifikasikan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa 3.2.4 membandingkan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa 3.2.5 menyebutkan keragaman alat musik tradisional di Pulau Jawa 3.2.6 mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa 3.2.7 membedakan keragaman kesenian tari tradisional di Pulau Jawa.	

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

(Sugiyono, 2016:308) mengemukakan bahwa dalam penelitian kegiatan mengumpulkan data merupakan pekerjaan yang penting dan paling utama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* sedangkan teknik non tes dilakukan dengan observasi, wawancara, data dokumen dan angket.

3.6.1 Teknik Tes

Arikunto (2010:266) menjelaskan tes adalah latihan untuk mengukur besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes merupakan instrumen yang diberikan pada siswa secara individu guna mengetahui pencapaian kemampuan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Secara umum teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes disesuaikan dengan lapangan sehingga instrumennya dapat dikembangkan oleh peneliti.

Arikunto (2013:48-53) mengemukakan bahwa tes terdiri atas 3 jenis yang dilihat dari segi kegunaan mengukur kemampuan siswa yakni: (1) tes diagnosik merupakan tes yang berguna mengetahui kelemahan siswa sehingga dapat dilakukan tindakan yang tepat; (2) tes formatif adalah tes yang dimaksudkan mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar; (3) tes sumatif merupakan tes yang dilakukan setelah selesainya kegiatan pembelajaran, atau disebut juga ulangan harian.

3.6.2 Teknik Non Tes

3.6.2.1 Observasi

Menurut Hadi dalam Sugiyono (2016:203) menjelaskan bahwa observasi adalah suatu proses yang sistematis dari berbagai macam proses pada aspek psikologis dan biologis. Diantara keduanya proses ketika mengamati dan mengingat adalah hal yang penting. Sedangkan menurut Widihastrini (2018:73) Observasi adalah suatu teknik penilaian yang dilaksanakan secara berkelanjutan baik memanfaatkan indera secara langsung maupun tidak langsung yang menggunakan panduan obervasi berupa beberapa indikator yang akan diamati.

Menurut Sugiyono (2016:204-205) observasi dibedakan menjadi: (1) berperanserta, artinya peneliti ikutserta dalam kegiatan keseharian pada orang yang sedang dilihat; (2) non-partisipan, artinya peneliti tidak ikutserta orang/kelompok yang diamati tetapi sebagai pengamat independen; (3) terstruktur, yaitu observasi yang sudah disusun secara terstruktur tentang perihal apa yang dilihat serta keterangan waktu dan tempat terjadi; (4) tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak disusun secara terstruktur.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi terstruktur untuk pengambilan data pada kegiatan belajar siswa di kelas, selama proses penelitian peneliti juga menggunakan lembar pengamatan sebagai instrumen untuk mencatat aktivitas siswa.

3.6.2.2 Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara dua orang untuk mendapatkan informasi dan saling bertukar informasi mengenai pokok bahasan yang dibicarakan (Sugiyono, 2016:231). Metode wawancara dipilih peneliti dalam rangka untuk mendapatkan informasi dan kemudian mengumpulkan beberapa informasi tersebut yang lebih mendalam terkait dengan proses pembelajaran, kendala dalam pembelajaran, dan media pembelajaran yang dipakai oleh siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang dalam muatan pembelajaran IPS.

3.6.2.3 Angket

Sugiyono (2016:199) menjelaskan angket adalah suatu teknik pengumpulan data berisi sejumlah pertanyaan tertulis terkait variabel yang akan diukur yang

diberikan kepada responden. Angket adalah teknik pengumpulan data yang tepat dilakukan apabila peneliti mengetahui secara pasti variabel yang akan diukur dan tanggapan yang dijawab dari responden. Setiap angket disesuaikan dengan informasi yang ingin dijadikan bahan acuan penelitian berupa angket pertanyaan atau pernyataan tertutup maupun terbuka. Dalam penelitian ini, peneliti meggunakan angket analisis kebutuhan media, angket validasi ahli, angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa.

1. Angket Analisis Kebutuhan Media

Angket kebutuhan media dibagikan kepada siswa dan guru kelas IV yang pertanyaannya meliputi tentang keadaan pembelajaran IPS di kelas dan media *ludo carpet game* berbasis budaya. Hasil analisis kebutuhan media akan digunakan oleh peneliti sebagai masukan dalam perancangan media yang memakai skala *Guttman* dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak" sehingga peneliti memperoleh jawaban yang tegas terkait indikator yang ditanyakan (Sugiyono 2015:135).

2. Angket Validasi Ahli

Angket penilaian ini dibagikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Angket ini terdiri dari penilaian kelayakan penyajian media dan kelayakan isi. Angket ini memakai skala *Guttman* dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak" dan skala *Likert* dengan kriteria 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (tidak baik), dan 1 (sangat tidak baik). Skala *Likert* digunakan untuk mengetahui pendapat dan tanggapan para ahli terkait dengan produk yang dikembangkan (Sugiyono 2015:134).

3. Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Angket tanggapan ini dibagikan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Tandang 03 Semarang untuk mengetahui respon siswa dan guru sesudah pembelajaran IPS menggunakan media yang telah dikembangkan. Angket ini terdiri dari penilaian tanggapan guru dan siswa terkait muatan materi, tampilan media, penyajian dan penggunaan media. Angket ini memakai skala *Likert* dengan kriteria 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (tidak baik), dan 1 (sangat tidak baik). Skala *Likert* dipakai untuk mengetahui tanggapan dan pendapat guru dan siswa terkait dengan produk yang dikembangkan (Sugiyono 2015:134).

3.6.2.4 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2013:274) menjelaskan metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait variabel yang berupa catatan, transkrip buku, prasasti, notula rapat, lengger, dan yang lainya. Oleh karena itu, dokumen adalah suatu teknik pengumpulan data melalui catatan peristiwa yang lalu yang berbentuk tulisan, gambar, catatan dan sebagainya. Dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan cara merekap hasil catatan peristiwa lalu yang dicari baik berbentuk tulisan, gambar ataupun elektronik.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa rekapitulasi nama siswa, nilai siswa, foto serta video aktivitas siswa di SD Tandang 03 Semarang.

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.7.1 Uji Kelayakan

Kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya dilakukan pengujian oleh validator ahli yang berpedoman pada angket kelayakan.

Instrumen penilaian untuk menguji kelayakan media oleh ahli dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017:102)

Keterangan:
NP = angka persentase
R = skor mentah yang didapat
SM = skor maksimum

Hasil persentase dari data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan menentukan jarak interval (Ji) menggunakan rumus dibawah ini:

$$Ji = \frac{t-r}{k}$$

(Widyoko, 2015:110)

Keterangan:
Ji = jarak interval kelas
t = skor tertinggi ideal dalam skala
r = skor terendah ideal dalam skala

k = jumlah interval kelas

Berdasarkan ketentuan di atas dapat dibuat klasifikasi perolehan hasil penelitian menggunakan persentase skala penilaian 100% seperti berikut:

a. Persentase tertinggi ideal = 100%
b. Persentase terendah ideal = 0%
c. Jarak interval = (100%-0%):4=25%

Klasifikasi perolehan hasil persentase kelayakan media dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
0% -25%	Kurang Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Perolehan hasil data uji kelayakan media oleh validator ahli berguna untuk menilai produk yang dibuat dan juga untuk mengetahui perlu perbaikan ulang atau tidak terhadap produk yang sedang dibuat sesuai masukan yang diberikan validator ahli.

3.7.2 Uji Validitas

Instrumen yang valid akan menentukan valid atau tidaknya sebuah penelitian, dari dasar ini peneliti harus menggunakan instrumen yang valid dalam setiap pengumpulan data. Kusaeri (2014:50) menyatakan bahwa validitas penilaian terkait dengan kemampuan instrumen penilaian itu menyajikan informasi yang tepat tentang kondisi siswa yang dinilai. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:173)

hasil penelitian yang valid terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang didapat dari objek yang diteliti. Valid artinya instrumen yang dibuat dapat digunakan untuk mengukur sesuatu hal yang seharusnya diukur. Terdapat 3 jenis untuk menguji kevalidan suatu instrumen, diantaraya: (1) validitas konstrak, pengujian yang dapat digunakan pendapat ahli, dan untuk mengukur setiap aspek berpikir; (2) validitas isi, cara menguji dengan membandingkan isi instrumen dan konsep yang telah dibuat dan ditetapkan; (3) validitas eksternal, cara pengujian dengan membandingkan kriteria dalam instrumen dan kenyataan sebenarnya.

Sebuah data harus bisa mempertanggungjawabkan kebenarannya berdasarkan kenyataan sebenarnya yang terjadi di lapangan sesuai dengan identifikasi. Setelah pengujian validitas pada instrumen dikonsultasikan oleh ahli, hal yang dilakukan selanjutnya yaitu diuji cobakan dan dikaji. Uji coba validitas yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu pengujian validitas isi. Menurut Sugiyono (2016:182) menjelaskan bahwa validitas isi dilaksanakan dengan cara membandingkan isi intstrumen yang dibuat dengan isi materi pembelajaran yang telah diberikan pada siswa. Pengujian validitas isi dibantu menggunakan kisi-kisi instrumen, yang mana kisi-kisi instrumen memuat variabel yang akan diteliti, kemudian indikator yang digunakan sebagai tolak ukur, serta beberapa item pertanyaan yang diuraikan dalam indikator. Instrumen yang telah dibuat dari berbagai aspek materi pembelajaran yang akan diukur, selanjutnya dikonsultasikan pada ahli (Sugiyono, 2016:177). Soal-soal yang berbentuk objektif diberi skor per item dengan angka 1 untuk item yang dijawab benar dan 0 untuk item yang dijawab

salah, sedangkan untuk skor keseluruhan diperoleh dari jumlah skor semua item dalam soal yang dibuat. Butir soal yang telah dibuat selanjutnya diuji kevalidannya menggunakan rumus *point biserial,* seperti rumus berikut:

(Arikunto, 2013:93)

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelai *point biserial*

M_p = rata-rata dari skor subjek yang menjawab betul item yang dicari korelasinya dengan tes

M_t = rata-rata skor total

S_p = standar deviasi dari skor total

P = prorposi siswa yang menjawab betul

($p = \frac{\text{banyaknya siswa yang betul}}{\text{jumlah smua siswa}}$)

Q = proporsi siswa yang menjawab salah (q = 1 – p)

Apabila r_{pbi} lebih besar dari r_{tabel}, dapat dikatakan soal tersebut valid. Sebaliknya jika r_{pbi} lebih kecil berarti soal tersebut tidak valid. Adapun r_{tabel} yang digunakan pada tingkat kepercayaan sebesar 5%.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu tes tertulis berjumlah 70 soal yang telah diuji cobakan pada siswa kelas V SD N Tandang 01 Semarang. Hasil perhitungan dihitung menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapatkan skor 1 dan jawaban yang salah mendapatkan skor 0.

Hasil r_{hitung} didapatkan dari perhitungan korelasi *point biserial*, sedangkam r_{tabel} didapatkan dari N = 26 dengan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,388. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument tersebut valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak valid.

Soal yang sudah valid dapat digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* pada uji coba pemakaian.

Berdasarkan penguji cobaan soal sebanyak 70 soal pada siswa kelas V SDN Tandang 01 Semarang diperoleh sebanyak 41 soal dikatakan valid dan 29 soal tidak valid dalam tabel berikut.

Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1, 4, 6, 7, 9, 10, 15, 16, 18, 19, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 38, 39, 41, 43, 44, 47, 48, 49, 50, 53, 54, 55, 57, 58, 61, 62, 63, 64, 66, 70.	41
Tidak Valid	2, 3, 5, 8, 11, 12, 13, 14, 17, 20, 21, 23, 29, 31, 36, 37, 40, 42, 45, 46, 51, 52, 56, 59, 60, 65, 67, 68, 69.	29

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21

Berdasarkan tabel 3.4 hasil analisis validitas pada soal uji coba siswa kelas V SD N Tandang 01 Semarang didapat 41 soal yang valid dan 29 soal yang tidak valid dari 70 butir soal yang dibuat.

3.7.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan lanjutan dari uji validitas, Kusaeri (2014:50) menyatakan bahwa reliabilitas terkait dengan konsistensi hasil pengukuran, artinya

respons siswa terhadap penilaian konsisten atau stabil dari waktu ke waktu apabila suatu penilaian dikenakan pada seorang siswa dalam dua kesempatan yang berbeda maka hasilnya akan memberikan kesimpulan yang hampir sama. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:183) menyatakan reliabilitas suatu instrumen bisa diujikan secara eksternal maupun internal. Reliabilitas berkaitan pada tingkat keajegan atau ketetapan hasil suatu pengukuran. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen yang dibuat satu kali tetapi digunakan berkali-kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula (Sugiyono, 2016:173).

Sebuah tes memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut memiliki hasil tetap. Hasil tes dipengaruhi oleh kualitas butir soal, jumlah siswa dan juga dalam sistem pengelolaannya. Untuk mengetahui reliabilitas suatu tes meggunakan rumus K-R 20 (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{S^2 - \Sigma pq}{S^2}\right)$$

(Arikunto, 2013:115)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan (reliabilitas instrumen)

p = proporsi subjek yang menjawab item scara betul

q = proporsi subjek yang menjawab item tidak betul (q= 1-p)

Σpq = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Instrumen pada penelitian ini berupa soal tes tertulis sebanyak 70 pertanyaan yang sudah diuji cobakan pada siswa kelas V SD N Tandang 01 Semarang.

Hasil dihitung dengan skor dikotomi yaitu jawaban yang benar mendapatkan skor 1 dan jawaban yang salah mendapatkan skor 0. Hasil r_{hitung} didapat dari perhitungan korelasi *point biserial*, sedangkan r_{tabel} didapat dari N = 26 dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,388. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel. Apabila kriteria soal telah memenuhi reliabilitas maka soal tersebut digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttes* pada ujicoba pemakaian. Adapun kriteria reliabilitas soal yang sangat tinggi apabila r_{hitung} 0,80-1,00; kriteria tingga apabila r_{hitung} 0,60-0,80; kriteria sedang apabila r_{hitung} 0,40-0,60; kriteria rendah apbila r_{hitung} 0,20-0,40; dan kriteria sangat rendah apabila r_{hitung} 0,00-0,20.

Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba

N	r_{hitung}	r_{tabel}	Reliabilitas	Kriteria
26	0,791	0,388	Reliabel	Tinggi

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21

Berdasarkan hasil reliabilitas instrumen pada soal uji coba didapat r_{hitung} senilai 0,791. Hasil r_{hitung} ini dibandingkan dengan r_{tabel} yaitu N=26 dan taraf signifikan 5% maka didapat r_{tabel} sebesar 0,388. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dikatakan reliabel karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan kriteria tinggi.

3.7.4 Taraf Kesukaran

Kusaeri (2014:106) menjelaskan tingkat kesukaran soal adalah peluang menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang dinyatakan dalam indeks kesukaran soal besarnya berkisar dari 0 sampai 1. Sedangkan Arikunto (2013: 223) menjelaskan indeks kesukaran didapatkan dari bilangan yang menunjukkan soal tersebut mudah dan sukar, besar indeks kesukaran yaitu 0,00 sampai 1,00. Adapun rumus untuk mengetahui soal tersebut sukar atau tidak sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan:
P = tingkat kesukaran atau kemudahan
B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul.
JS = jumlah semua siswa

Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:
0,00 - 0,30= soal sukar
0,31 - 0,70= soal sedang
0,71 - 1,00= soal mudah

(Sudjana, 2016:137)

Perhitungan tingkat kesukaran butir soal pada penelitian ini dibantu menggunakan *software* aplikasi SPSS 25. Terdapat 36 soal termasuk kriteria mudah, 32 soal termasuk kriteria sedang, dan 2 soal dengan kriteria sulit. Hasil uji taraf kesukaran soal bisa dicek dalam tabel berikut.

Tabel 3.6 HasilAnalisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Nomor yang Dipakai	Jumlah
Mudah	7, 10, 12, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 26, 27, 28, 29, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46 ,48, 49, 51, 52, 54, 55, 56, 57, 59, 60	36	7, 15, 16, 19, 26, 27, 35, 38, 41, 44, 54, 57,	10
Sedang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 13, 14, 18, 23, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 47, 50, 53, 58, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70	32	1, 4, 5, 8, 9, 11, 18, 30, 32, 33, 47, 50, 58, 62	14
Sukar	20, 68	2	20, 68	2

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21

3.7.5 Daya Beda

Kusaeri (2014:107) menjelaskan daya pembeda soal adalah kemampuan sebuah soal untuk membedakan kemampuan siswa yang mana pada setiap soal dapat diketahui apakah soal itu baik, perlu direvisi atau dibuang. Sedangkan Arikunto (2013: 226) menjelaskan indeks deskriminasi (D) merupakan besarnya daya beda pada angka yang ditunjuk. Kriteria pada daya beda tergolong menjadi 4 yaitu baik sekali rentangnya 0,070-1,00; baik rentangnya 0,40-0,70; cukup rentangnya 0,20-0,40; dan jelek rentangnya 0,00-0,20. Untuk menentukan daya beda atau deskriminasi suatu soal dapat dilihat pada rumus berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = \text{PA - PB}$$

(Arikunto, 2013:226)

Keterangan:

J = jumlah siswa

JA = banyaknya siswa kelompok atas

JB = banyak siswa kelompok bawah

BA = banyaknya siswa kelompok atas menjawab betul

BB = banyak siswa kelompok bawah menjawab betul

PA = proporsi siswa kelompok atas menjawab betul

PB = proporsi siswa kelompok bawah menjawab betul

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes sebanyak 70 soal yang telah diuji cobakan pada siswa kelas V SD N Tandang 01 Semarang. Soal tersebut yang telah memenuhi kriteria cukup baik, baik dan sangat baik nantinya digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* pada saat ujicoba pemakaian. Dari hasil uji coba soal kelas V SD N Tandang 01 Semarang diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda

Kriteria	Nomor Butir Soal	Nomor yang Dipakai	Jumlah
Jelek	2, 3, 5, 13, 14, 17, 20, 21, 23, 29, 31, 33, 36, 37, 40, 51, 52, 56, 59, 60, 63, 65, 67, 68, 69	-	-
Cukup	1, 4, 8, 6, 7, 10, 11, 12, 15, 16, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 32, 30, 34, 35, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 53, 54, 55, 57, 61, 66, 70	1, 7, 4, 6, 10, 8, 11, 12, 15, 16, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 35, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 53, 54, 55, 57, 61, 66, 70	36
Baik	18, 24, 47, 50, 58, 62, 64,	18, 24, 47, 50, 58, 62, 64	7
Baik Sekali	9	9	1

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21

Berdasarkan hasil analisis uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal, nantinya peneliti akan menggunakan soal yang telah memenuhi kriteria sebagai soal *pretestt* dan *posttest*. Untuk itu soal yang digunakan adalah soal yang

sudah valid, kemudian reliabel, dan mempunyai daya beda berkriteria baik sekali, baik, dan cukup, serta berdasarkan taraf kesukaran soal. Sudjana (2016:135-136) menjelaskan bahwa perbandingan proporsi taraf kesukaran soal untuk digunakan sebagai soal *pretest dan posttest* yaitu menggunakan perbandingan 3 – 5 – 2, yang berarti persentase 30% berkategori mudah, 50% berkategori sedang dan 20% berkategori sukar pada soal yang dibuat.

Berdasarkan hasil yang telah dihitung diperoleh 30 butir soal yang layak digunakan dalam penelitian. Data tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.8 Hasil Analisis Uji Coba Soal

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Soal layak	1, 7, 4, 6, 10, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 19, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 35, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 53, 54, 55, 57, 61, 66, 70, 18, 47, 58, 62, 64	45
Soal tidak layak	2, 3, 5, 13, 14, 17, 20, 21, 23, 29, 31, 33, 36, 37, 40, 51, 52, 56, 59, 60, 63, 65, 67, 68, 69	25

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Produk

3.8.1.1 Analisis Kelayakan Media

Data mengenai instrumen kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya telah dianalisis oleh ahli validator menggunakan uji deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} x\ 100\%$$

(Purwanto, 2017: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Setelah memperoleh angka persentase data kelayakan, selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu untuk menetukan nilai jarak interval (Jj) dengan menggunakan rumus interval berikut ini:

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{Jumlah\ kelas\ interval}$$

(Widoyoko 2016: 110)

Dari ketentuan di atas hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak Interval = (100%-0%):4= 25%

Klasifikasi hasil persentase media dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

3.8.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS dalam materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa agar efektif ketika digunakan harus diukur melalui hasil angket tanggapan dari guru dan siswa yang dihitung menggunakan skor tertentu. Data yang telah diberi skor kemudian di uji deskriptif persentase mengunakan rumus berikut:

$$\text{NP} = \frac{R}{SM}\, x\ 100\%$$

(Purwanto, 2017: 102)

Ketrangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Setelah memperoleh angka persentase data tanggapan guru dan tanggapan siswa kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tertentu dengan menentukan nilai jarak interval (Ji) terlebih dahulu menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{skor\ tertinggi - skor\ terendah}{Jumlah\ kelas\ interval}$$

(Widoyoko 2016: 110)

Dari ketentuan di atas, hasil persentase skala penilaian 100% dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval = (100%-0%):4= 25%

Pengklasifikasian hasil persentase media dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

3.8.2 Analisis Data Awal

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat dianalisis melalui hasil belajar siswa pada aspek kognitif dengan menghitung nilai yang didapat siswa dan juga uji normalitas dari hasil *pretest* dan *posttest.*

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna menguji hasil *pretest* ketika belum menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dan *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Pada uji ini bertujuan mengetahui data berdistribusi normal atau tidak pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* berbantuan *software* aplikasi SPSS versi 25.

Kriteria uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Nilai signifikansi > 0,050 dinyatakan berdistribusi normal

Nilai signifikansi < 0,050 dinyatakan tidak berdistribusi normal

3.8.3 Analisis Data Akhir

3.8.3.1 Uji T-Test

Apabila ingin mengetahui analisis data akhir dan keefektifan media *ludo carpet game* berbasis budaya pada hasil belajar siswa muatan IPS, dapat dianalisis dengan rumus *Polled varians* sebagai berikut:

$$\frac{(x_1 - x_2)}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_{1^2} + (n_2 - 1)s_{2^2}}}{\sqrt{n_1 + n_2 - 2}}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}$$

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan:

dk = $n^1 + n^2$ 2

X_1 = rata-rata sampel 1

X_2 = rata-rata sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

n = jumlah sampel

Apabila ingin mengetahui hasil belajar dapat diuji mengunakan uji dua pihak dengan kriteria:

t hitung > t tabel, Ha diterima

t hitung < t tabel, Ho diterima

H0 = media *ludo carpet game* berbasis budaya tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

Ha = media *ludo carpet game* berbasis budaya efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa

3.8.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Data gain bertujuan mengetahui tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perolehan nilai *gain* disimbolkan pada huruf *g*. analisis gain digunakan untuk menghitung penilaian hasil *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini menggunakan *gain* ternormalisasi *(N-gain.).* Data *(N-gain)* didapat dari membandingkan selisih nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) pada materi keragaman budaya setelah menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya, yang dapat dihitung dengan rumus di bawah ini:

$$\text{N-Gain} = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{SMI - pretest}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017: 235)

Kriteria interpretasi pada *gain* dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.11 Kriteria *N-gain*

Interval *Gain*	**Kriteria**
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya muatan pelajaran IPS pada materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa pada kelas IV dilaksanakan di SD N Tandang 03 Semarang. Mengenai perihal apa saja yang dibahas, terdapat beberapa hal yang akan dibahas dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya muatan pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa diantaranya: (1) hasil pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya*;* (2) penilaian kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya*;* (3) angket tanggapan guru dan tanggapan siswa; (4) keefektifan media pembealajaran *ludo carpet game* berbasis budaya

4.1.1 Perancangan Produk

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya disesuaikan dengan angket kebutuhan siswa dan guru yang kemudian angket tersebut dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis angket ini menjadi pertimbangan

dalam mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya muatan pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa.

Agar lebih jelas maka peneliti merekap hasil jawaban angket tersebut dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis *Budaya*

No	Indikator yang ditanyakan	Jawab
1.	Menurut Ibu apakah pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia sulit dipahami oleh siswa?	Ya
2.	Apakah Ibu masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran IPS?	Campur
3.	Apakah Ibu sering menggunakan media alat permainan dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPS?	Tidak
4.	Apakah mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia mengalami kendala dalam penanaman konsepnya?	Ya
5.	Apakah Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?	Tidak
6.	Apakah metode dan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran sudah sepenuhnya mempermudah siswa untuk memahami materi yang ada?	Tidak
7.	Apakah hasil belajar pada ranah kognitif pada materi ini perlu ditingkatkan lagi?	Ya
8.	Perlukah inovasi media alat permainan yang lebih menarik untuk membantu siswa agar dapat memahami materi dan menanamkan konsep pembelajaran dengan baik?	Ya

9.	Bagaimanakah sebaiknya bentuk papan media permainan ludo yang dibutuhkan?	Papan kayu
10.	Sebaiknya berapa ukuran papan media permainan yang akan dikembangkan?	50cm x 50cm
11.	Bagaimanakah sebaiknya bentuk kertas yang digunakan untuk buku petunjuk, kartu ingatan dan kartu tantangan dalam media permainan ludo mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia yang akan dikembangkan?	Berwarna
12.	Apakah siswa lebih menyukai perangkat media permainan yang disertai dengan ilustrasi ataupun gambar?	Ya

Berdasarkan tabel 4.1 dari hasil rekapitulasi angket kebutuhan guru di atas dapat diketahui siswa di kelas IV masih kesulitan mendalami rancangan materi keragaman budaya Indonesia dan belum maksimal dalam menguasai materi keragaman budaya Indonesia. Dalam proses pembelajaran di kelas guru masih berpedoman buku guru dan buku siswa sebagai bahan atau sumber belajar. Guru masih belum optimal dalam memaksimalkan penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran yang ada juga masih belum mencukupi kebutuhan materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa, sehingga guru perlu menggunakan media pembelajaran yang lain pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Media pembelajaran yang diperlukan juga bersifat konkrit supaya siswa bisa lebih mendalami isi materi yang diberikan serta dapat menumbuhkan sikap keingin tahuan siswa atau keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Bentuk media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru adalah alat permainan, dalam hal ini alat permainan tidak semata-mata hanya untuk bermain. Tetapi juga untuk belajar siswa

karena dalam alat permainan tersebut juga disisipkan materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Alat permainan yang digunakan untuk media pembelajaran yaitu media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Media pembelajaran tersebut harapannya juga memudahkan guru ketika menyampaikan suatu isi materi pembelajaran serta dapat digunakan oleh siswa. Tampilan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya ini juga harus disertai dengan gambar-gambar dan warna yang cerah berdasarkan tingkat perkembangan diri siswa pada aspek kognitifnya serta pemilihan kalimat yang jelas. Isi materi yang ditampilkan harus mengacu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada.

Selain memberikan angket kebutuhan untuk guru, peneliti memberi angket kebutuhan yang dibagikan ke siswa mengenai media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Hasil rekapitulasi angket kebutuhan yang telah dijawab siswa direkap dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	Jumlah
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit untuk dimengerti?	Ya	17
		Tidak	13
2.	Apakah pembelajaran IPS menarik dan menyenangkan?	Ya	25
		Tidak	5
3.	Apakah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia sulit untuk dimengerti?	Ya	15
		Tidak	15
4.	Apakah kamu sudah memahami materi IPS tanpa mengunakan media atau alat bantu pembelajaran?	Ya	15
		Tidak	16
		Ya	25

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	Jumlah
5.	Menurut kamu, perlukan penggunaan media atau alat yang	Tidak	5
6.	Apakah kamu menginginkan media yang lebih menarik dalam pembelajaran IPS?	Ya	26
		Tidak	4
7.	Apakah kamu suka jika menggunakan media permainan dalam pembelajaran IPS?	Ya	25
		Tidak	5
8.	Apakah kamu menyukai alat permainan yang berwarna dan bergambar?	Ya	28
		Tidak	2
9.	Apakah kamu tahu tentang permainan ludo?	Ya	24
		Tidak	6
10.	Apakah kamu ingin menggunakan permainan ludo untuk membantu memahami pembelajarn IPS materi keragaman budaya di Indonesia?	Ya	30
		Tidak	0

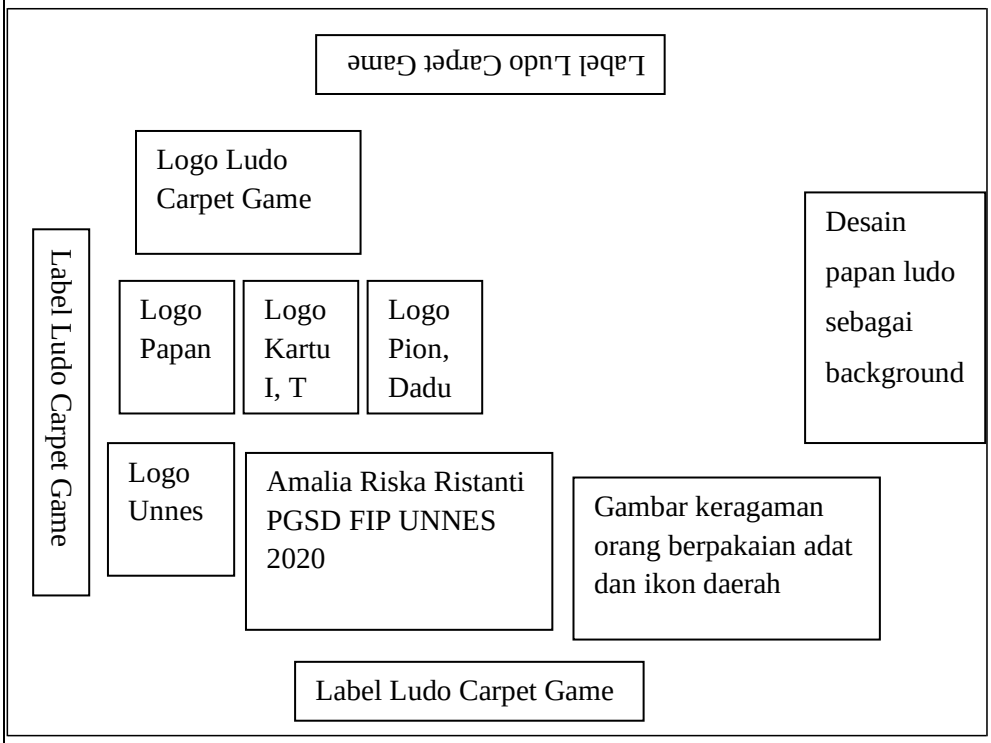
Berdasarkan tabel 4.2 masih ditemui beberapa siswa yang mengalami kesulitan belajar pada muatan pembelajaran IPS mengenai materi keragaman budaya Indonesia padahal muatan pembelajaran IPS tergolong pembelajaran yang menyenangkan. Tanpa penggunaan media dalam pembelajaran, kemungkinan siswa belum mengerti isi materi ajar yang sudah diberikan sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik supaya dapat dipahami dengan mudah. Siswa lebih menyukai media pembelajaran berupa alat permainan yang mana alat permainan yang akan digunakan harus berwarna dan bergambar serta menggunakan kalimat yang jelas. Alat permainan ini yaitu media pembelajaran ludo, yang mana siswa mengetahui sedikit banyak mengenai permainan ludo. Semua siswa setuju apabila media pembelajaran yang digunakan dikemas berupa

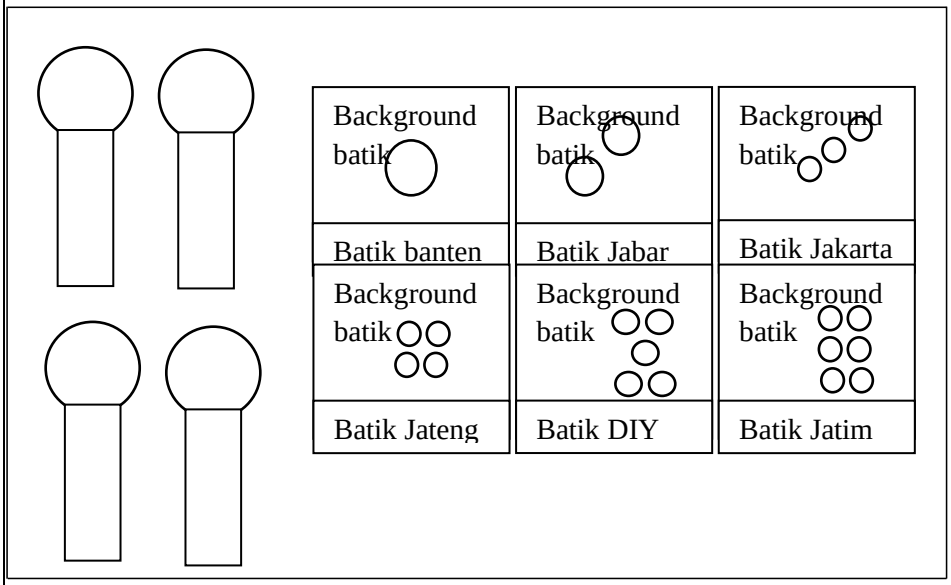
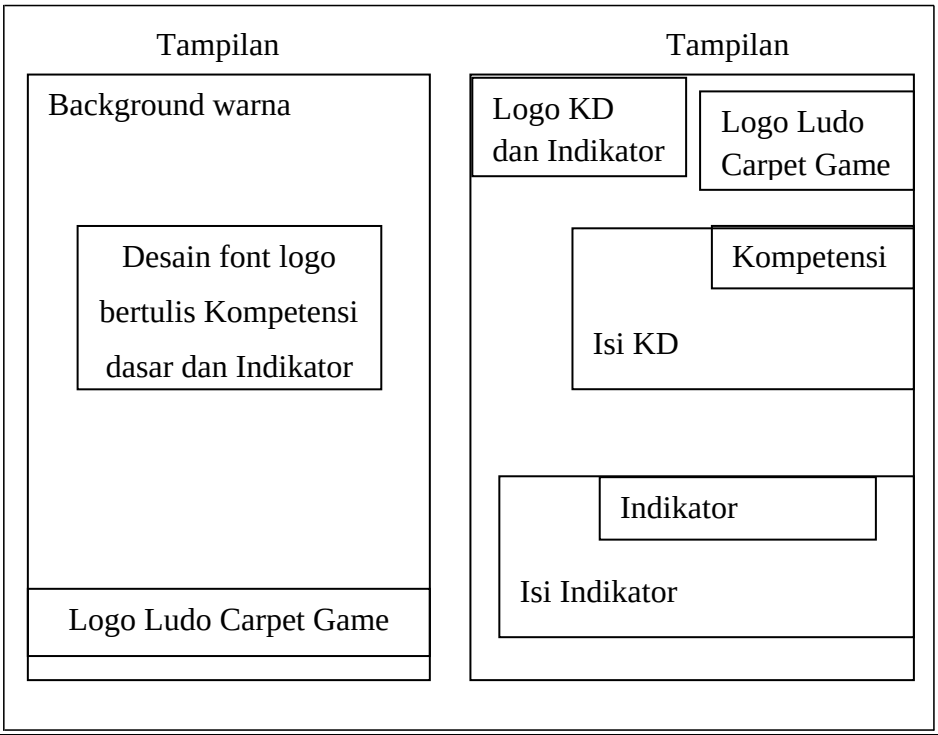
permainan ludo yang berisi materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa yang diberikan petunjuk permainan saat media ludo digunakan.

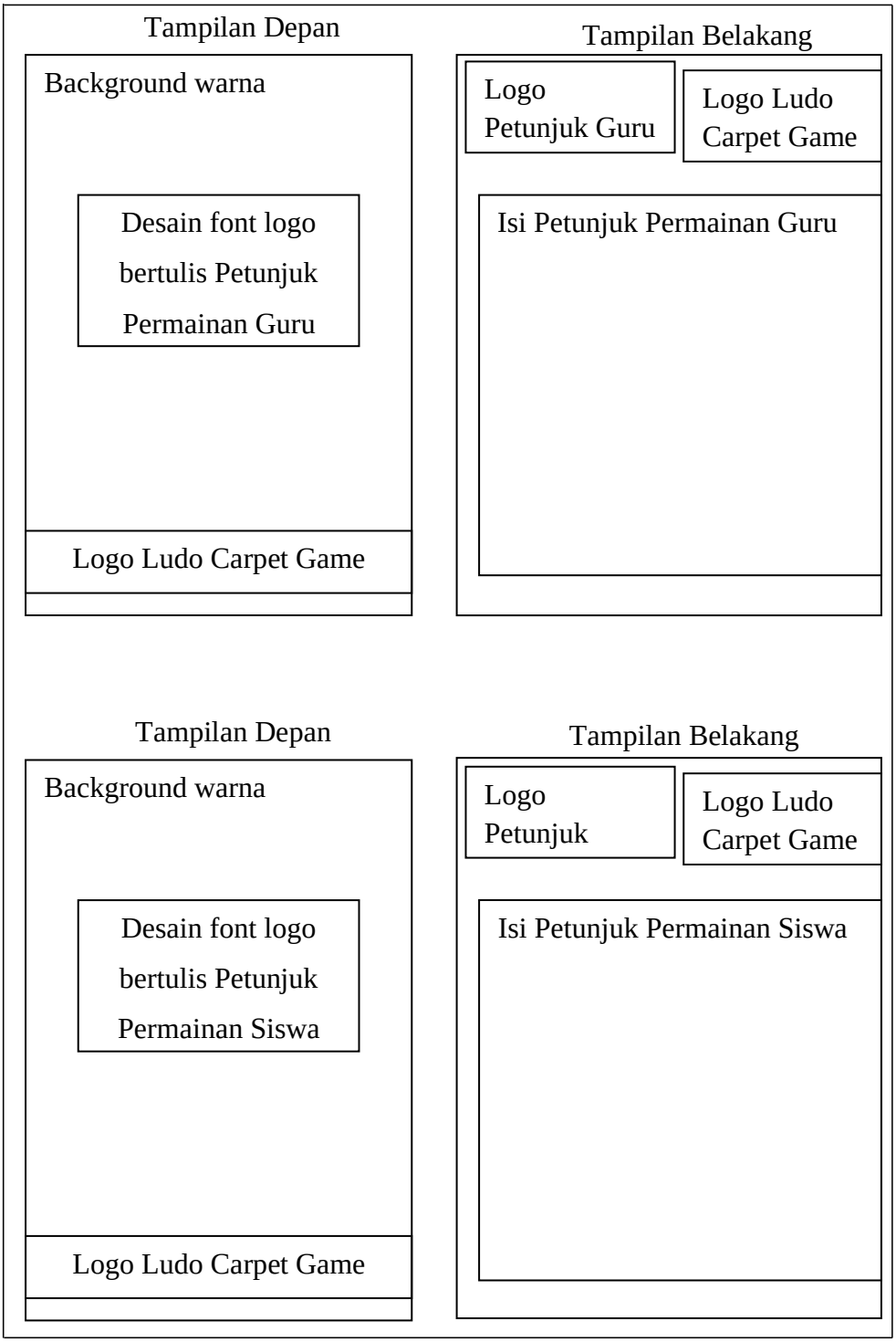
4.1.1.2 *Prototype* Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya

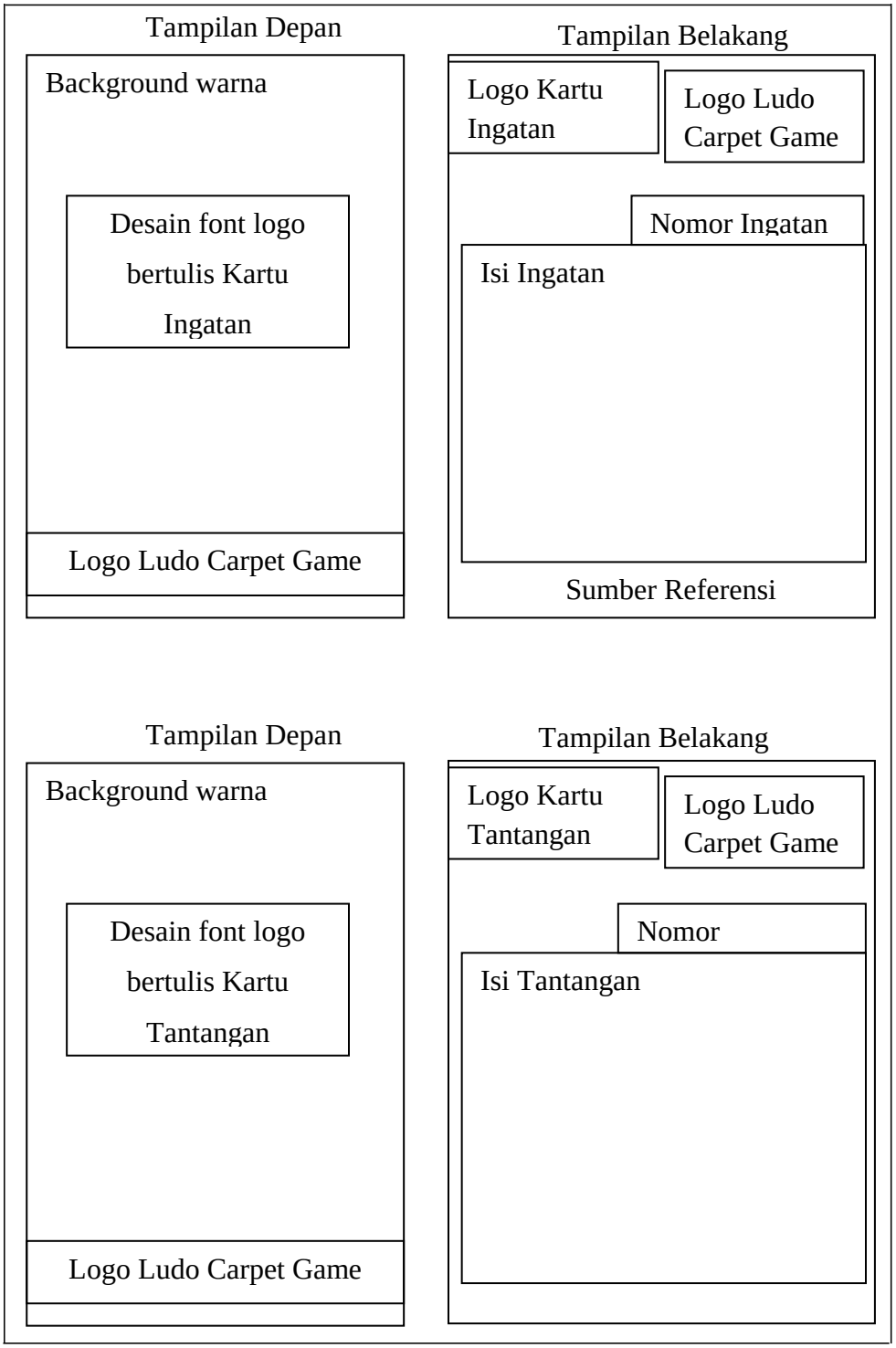
Pengembangan media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran yang bersifat konkrit dan berupa suatu alat permainan yaitu permainan ludo. Untuk menggunakan media ini, media ini terdiri atas beberapa komponen diantaranya papan ludo, pion, dadu, kartu berisi kompetensi dasar dan indikator, kartu petunjuk permainan guru, kartu petunjuk permainan siswa, kartu ingatan, serta kartu tantangan. Semua cara penggunaan permainan ini sudah disajikan dalam kartu petunjuk sehingga guru dan siswa juga bisa menggunakan cara memainkan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Pada media *ludo carpet game* berisi materi mengenai keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. *Prototype* media pembelajaran *ludo carpet game* dimuat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 *Prototype Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

<table>
<tr><th>Nama</th><th>Protoype</th></tr>
<tr><td>Kemasan Produk</td><td> 
</td></tr>
<tr><td>Papan Permainan</td><td>
</td></tr>
</table>

Nama	*Protoype*
Pion dan dadu	
Kartu KD dan Indikator	

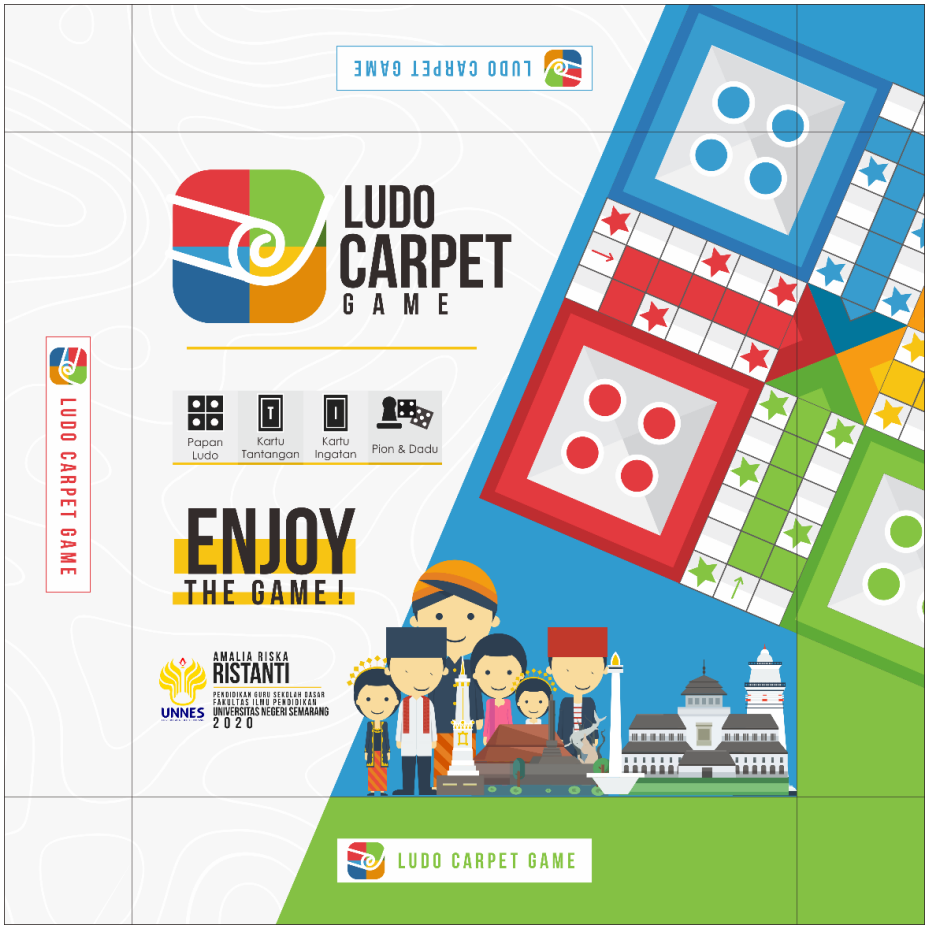
Nama	*Protoype*
Kartu Petunjuk Guru dan Petunjuk Siswa	

Nama	*Protoype*
Kartu Ingatan dan Kartu Tantangan	

4.1.1.3 Desain Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

1. Kemasan Produk

Kemasan produk media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya memiliki tampilan sebagai berikut

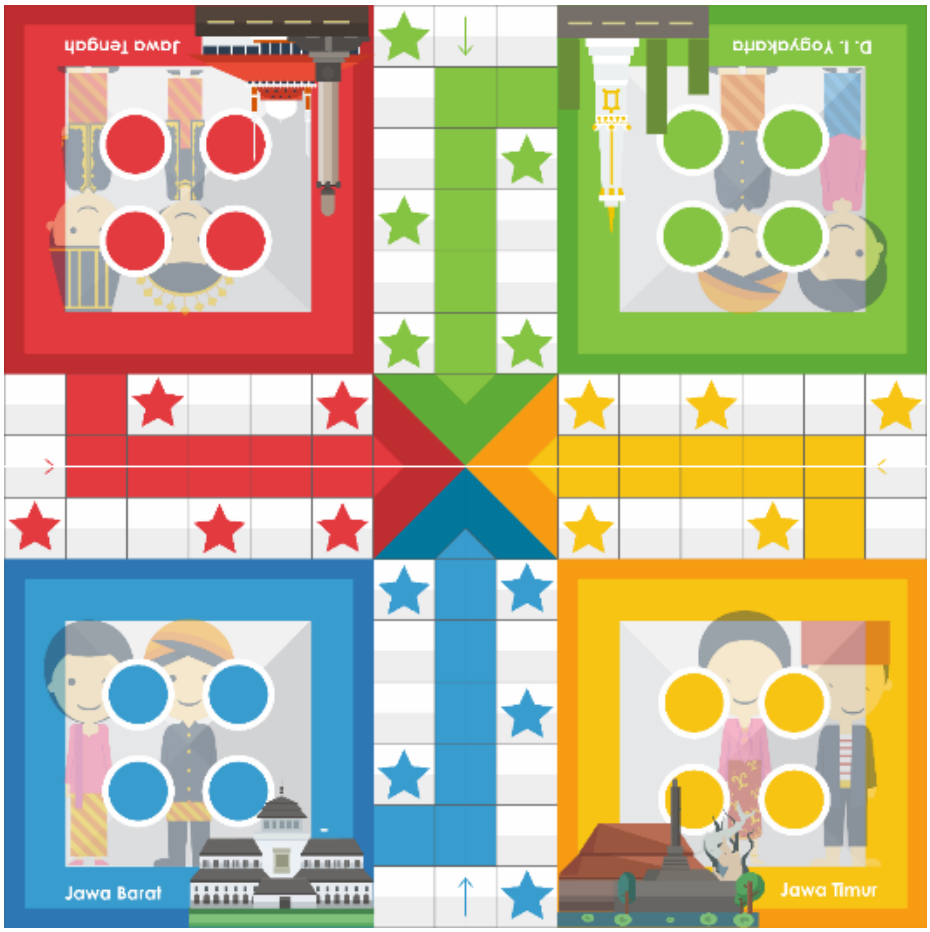


Gambar 4.1 Kemasan Produk

Pada desain tampilan kemasan produk media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya didesain menggunakan pilihan warna cerah, font jelas, dan gambar menarik sesuai kebutuhan siswa serta guru. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya terdapat gambar kartun tokoh yang menarik dengan memakai pakaian adat sesuai unsur budaya khas daerah masing-masing yang

disesuaikan dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Tidak lupa pula pada kemasan juga terdapat logo Universitas Negeri Semarang dan identitas nama pengembang produk media pembelajaran ini.

2. Papan Permainan



Gambar 4.2 Papan Permainan

Pada tampilan papan permainan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya berisi *home* atau rumah awal untuk tempat persinggahan awal pion. Pada papan permainan ini terdapat 4 *home*, masing-masing *home* berisi 4 tempat pion tetapi saat digunakan dalam permainan ini hanya diisi 2-3 orang pemain atau masing-masing *home* mendapat 2-3 pion. Tampilan papan permainan ini terdiri atas

gambar tokoh kartun sesuai unsur budaya pada tiap daerah di Pulau Jawa sebagai *background* yang ada di *home*, gambar ikon khas masing-masing daerah pada tampilan luar *background*, kotak alur jalan pion yang dilengkapi dengan bintang supaya saat permainan berlangsung dan pion berjalan di alur harus terjeda sebentar dalam petak alur yang terdapat tanda bintang tadi berarti pemain yang menjalankan pion itu wajib mengambil satu kartu begitu juga seterusnya, kemudian terdapat kotak *finish* yang ada di tengah-tengah antara alur jalan pion dan *home*.

3. Pion dan Dadu

Gambar 4.3 Pion dan Dadu

Pada tampilan pion didesain sesuai unsur budaya pada masing-masing daerah di Pulau Jawa, karena menyesuaikan materi yang diambil yaitu keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, yang mana pion ini berbentuk gambar tokoh kartun yang dilengkapi dengan memakai pakaian adat khas masing-masing daerahnya di Pulau Jawa. Sedangkan untuk tampilan dadu didesain sama yaitu dengan menerapkan gambar batik sesuai unsur budaya yang ada di Pulau Jawa sebagai *background* dadu.

4. Kartu Kompetensi Dasar dan Indikator

Tampilan Depan Tampilan Belakang

Gambar 4.4 Kartu Kompetensi Dasar dan Indikator

Pada tampilan ini, kartu berisi kompetensi dasar dan indikator didesain dengan tampilan awal berwarna dasar hijau yang berisi logo font bertulis Kompetensi Dasar dan Indikator serta logo *ludo carpet game*. Sedangkan tampilan belakang didesain sama dengan tampilan awal, hanya saja ditambah desain tabel untuk tempat tulisan kompetensi dasar dan tempat tulisan indikator. Kompetensi dasar dalam media pembelajaran ini yaitu kompetesi 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

5. Kartu Petunjuk Guru dan Petunjuk Permainan Siswa

Tampilan Depan Tampilan Belakang

Tampilan Depan Tampilan Belakang

Gambar 4.5 Kartu Petunjuk Permainan Guru dan Siswa

Pada tampilan ini, kartu petunjuk permainan guru dan siswa didesain dengan tampilan awal berwarna dasar hijau yang berisi logo font bertulis petunjuk permainan guru atau siswa serta logo *ludo carpet game*. Sedangkan tampilan

belakang didesain sama dengan tampilan awal, hanya saja ditambah desain tabel untuk tempat tulisan petunjuk permainannya.

6. Kartu Ingatan

Tampilan Depan Tampilan Belakang

Gambar 4.6 Kartu Ingatan

Pada tampilan ini, kartu ingatan didesain dengan tampilan awal berwarna dasar merah yang berisi logo font bertulis kartu ingatan serta logo *ludo carpet game*. Sedangkan tampilan belakang didesain sama dengan tampilan awal, hanya saja ditambah desain tabel untuk tempat tulisan kartu ingatan serta tabel isian untuk ingatannya atau materi dan tidak lupa dilengkapi dengan tabel yang berisi sumber atau referensi materi yang diambil.

7. Kartu Tantangan

Tampilan Depan Tampilan Belakang

Gambar 4.7 Kartu Tantangan

Pada tampilan ini, kartu tantangan didesain dengan tampilan awal berwarna dasar biru yang berisi logo font bertulis kartu tantangan serta logo *ludo carpet game*. Sedangkan tampilan belakang didesain sama dengan tampilan awal, hanya saja ditambah desain tabel untuk tempat tulisan kartu tantangan serta tabel isian untuk tantangannya atau soal.

Pembuatan desain media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* ini yaitu menggunakan software aplikasi Corel Draw X7 yang mana semua konten berupa gambar, materi, soal, dll disusun secara sistematis dan didesain dengan tampilan menarik yang menerapkan unsur budaya didalamnya.

4.1.2 Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Penilaian kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dinilai oleh para validator media dan validator materi secara 2 fase. Untuk penilaian fase pertama yakni validasi desain dan komponen pengembangan media pembelajaran yang dinilai validator media. Penilaian kelayakan tahap pertama menggunakan instrumen validasi yang mencakup 3 aspek penilaian diantaranya aspek penilaian komponen kelayakan isi yang berisi 4 indikator, aspek penilaian komponen penyajian berisi 3 indikator dan aspek penilaian komponen mutu teknis yang berisi 3 indikator. Hasil penilaian dinyatakan dalam 4 kriteria yaitu meliputi kriteria sangat layak dengan rentang 76% < skor ≤100%, kriteria layak dengan rentang 51% < skor ≤ 75%, kriteria cukup layak dengan rentang 26% < skor ≤ 50%, kriteria kurang layak dengan rentang 20% < skor ≤ 40%, dan kriteria tidak layak ≤25%.

Hasil dari penilaian media pada aspek komponen kelayakan isi, komponen penyajian dan komponen mutu teknis mendapatkan respon oleh ahli media positif (Ya) untuk semua indikator dengan kriteria sangat layak yaitu dengan persentase 100%. Hasil rekapitulasi penilaian tahap I ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I

No	Aspek Penilaian	Respon
I	**Komponen Kelayakan Isi**	
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran	**Ya**
	2. Sesuai tingkat perkembangan siswa	**Ya**
	3. Memuat isi materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa	**Ya**
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis	**Ya**
II	**Komponen Penyajian**	
	1. Sesuai KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	**Ya**
	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa	**Ya**
	3. Media mudah digunakan Guru	**Ya**
III	**Mutu Teknis**	
	1. Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas	**Ya**
	2. Peraturan permainan mudah dipahami	**Ya**
	3. Semua konten dalam media dapat dibaca dengan jelas	**Ya**

Data selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 31

Setelah selesai melaksanakan penilaian pada tahap I, selanjutnya penilaian tahap II yaitu validasi penilaian dari setiap komponen media yang terdiri dari penilaian validasi komponen kelayakan penyajian yang dinilai ahli media dan vaidasi penilaian komponen kelayakan isi materi yang dinilai ahli materi

Hasil rekapitulasi validasi penilaian pada setiap komponen yang dinilai ahli media serta ahli materi adalah pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II Komponen Kelayakan Penyajian dan Isi

Validator / Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Media	49	12,25	81,67%	Sangat Layak
Materi	53	13,25	82,81%	Sangat Layak

Data selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 32

Hasil validasi penilaian media pada komponen kelayakan penyajian oleh ahli media dengan 4 indikator yaitu kesesuaian dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran; kesesuaian tingkat perkembangan siswa; mudah digunakan oleh siswa dan guru; desain tampilan visual yang menarik. Adapun rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media pada Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

No	Indikator Komponen Kelayakan Penyajian	Skor
1.	Media sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	15
2.	Sesuai tingkat perkembangan siswa	12
3.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	9
4.	Desain tampilan yang menarik	13
Jumlah Skor		49
Persentase		81,67%
Kriteria		Sangat Layak

Data selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 32

Pada tabel 4.6 menunjukkan skor hasil validasi penilaian dari ahli media sebanyak 49 dengan persentase 81,67% yang masuk kriteria sangat layak

Hasil penilaian validasi kelayakan isi yang dinilai ahli materi dengan 4 indikator yaitu relevan pada KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran; kesesuaian

materi dengan taraf berfikir; kesesuaian materi dengan soal dalam media, kesesuaian gambar dengan materi. Adapun rekapitulasi hasil validasi materi *ludo carpet game* berbasis budaya dapat ditampilkan dalam tabel berikut.

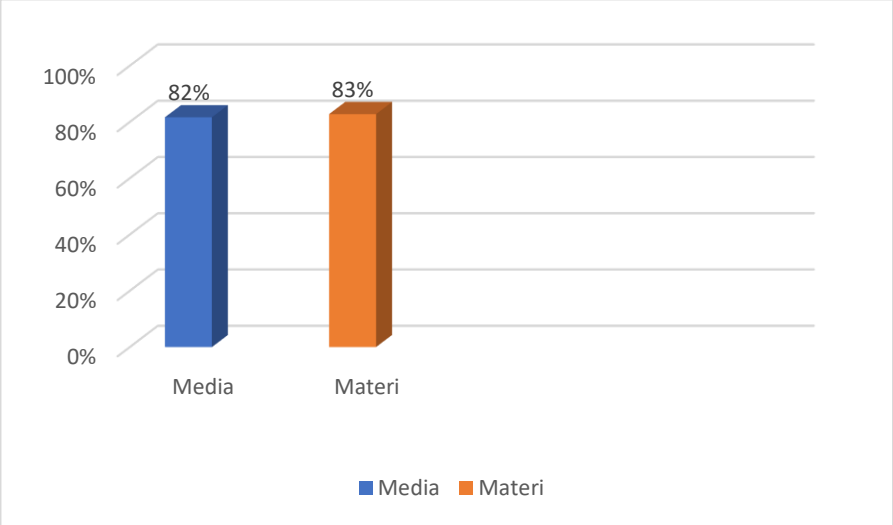
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi pada Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

No	Indikator Komponen Kelayakan Penyajian	Skor
1.	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	15
2.	Materi sesuai dengan taraf berfikir	12
3.	Kesesuaian materi dengan soal dalam media	13
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	13
Jumlah Skor		53
Persentase		82,81%
Kriteria		Sangat Layak

Data selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 32

Pada tabel 4.7 diketahui validasi penilaian untuk materi mendapatkan skor 53 dengan persentase 82,81% yang masuk dalam kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator media dan validator materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya layak digunakan. Instrumen validasi yang dilengkapi dengan penilaian oleh validator sudah terlampir pada lampiran 29 dan 30. Data hasil persentase validasi penilaian media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dapat ditampilkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.8 Diagram Hasil Validasi Penilaian Media dan Materi

Sesuai diagram pada gambar 4.8 penilaian untuk kelayakan media pembelajaran mendapatkan skor sebanyak 49 dengan persentase 81,67% yang masuk kriteria sangat layak. Kemudian penilaian kelayakan materi mendapatkan skor 51 dengan persentase 82,81% yang masuk kriteria sangat layak pula.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran dan kelayakan materi oleh para ahli terdapat beberapa masukan yang diberikan sebagai perbaikan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dimuat dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Revisi Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

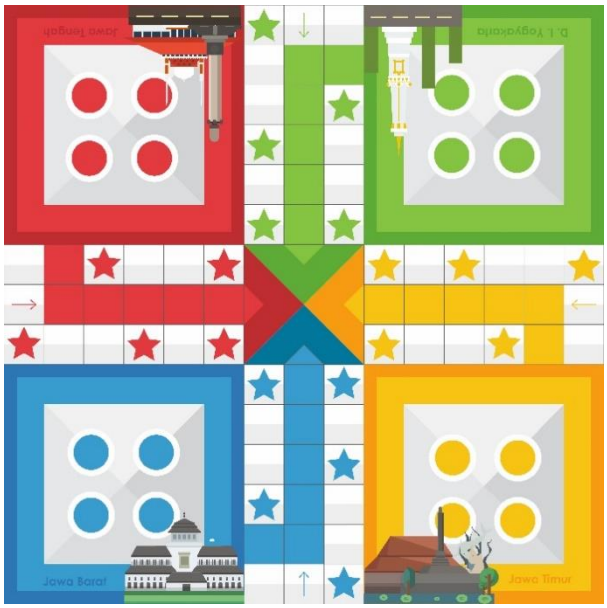
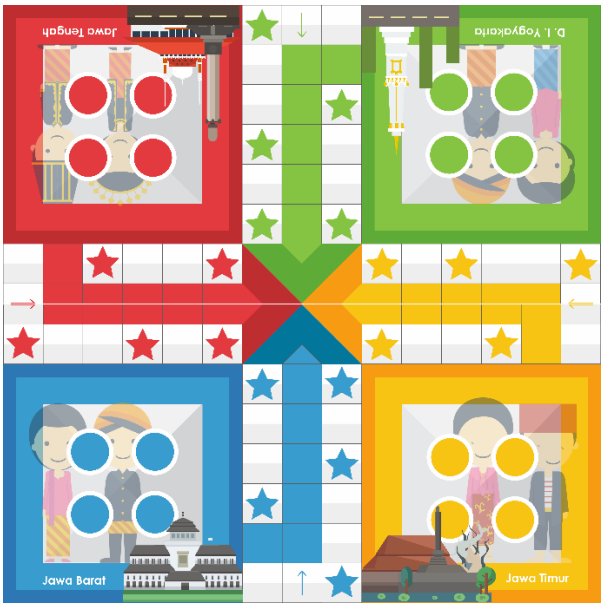
Ahli	Masukan	Revisi
Media	1. Perlu diperbaiki tulisan provinsi pada papan permainan agar terlihat jelas dan warna yang digunakan tidak mati 2. Perlu ditambahkan *background* kartun orang memakai pakaian adat pada tiap *home* supaya tidak terlihat	1. Memperbaiki tulisan provinsi pada papan agar terlihat jelas 2. Menambahkan *background* kartun orang memakai pakaian adat pada tiap home di papan

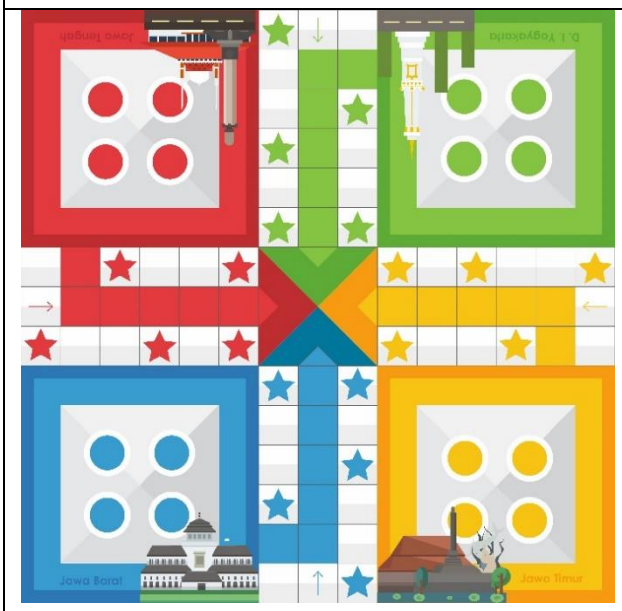
Ahli	Masukan	Revisi
	kosong dan siswa lebih ingat gambar pakaian adat yang digunakan 3. Pion 3D tidak hanya ditempel stiker pada satu sisi, sisi sebaliknya juga perlu diperbaiki atau ditempel lagi 4. Pada kartu ingatan atau materi perlu diberi referensi atau sumber di bagaian bawah materinya 5. Penempelan stiker pada dadu dirapikan lagi	permainan sesuai provinsi 3. Menambahkan atau menempelkan stiker lagi pada sisi balik pion 4. Menambahkan referensi pada kartu ingatan dibagain bawah kartu 5. Merapikan penempelan stiker pada dadu
Materi	1. Lebih dikhususkan materinya sesuai indikator yang dibuat 2. Materi harus terdiri dari fakta, konsep, generalisasi 3. Soal yang digunakan harus homogen	1. Mengkhususkan materi sesuai indikator 2. Memperbaiki isi materi 3. Memperbaiki soal agar homogen

Berdasarkan tabel 4.8, ahli memberikan saran yang nantinya diperbaiki peneliti. Ahli media memberikan masukan mengenai perbaikan tulisan provinsi pada papan permainan agar terlihat jelas dan warna yang digunakan tidak mati, penambahan *background* kartun orang memakai pakaian adat pada tiap *home* supaya tidak terlihat kosong dan siswa akan lebih ingat gambar pakaian adat yang digunakan, pion 3D tidak hanya ditempel stiker pada satu sisi tetapi sisi sebaliknya juga perlu diperbaiki atau ditempel lagi, pada kartu ingatan atau materi perlu diberi referensi atau sumber di bagian bawah kartunya, kerapihan penempelan stiker pada dadu. Ahli materi memberikan masukan mengenai isi materi harus sesuai indikator yang dibuat, materi harus terdiri dari fakta, konsep dan generalisasi, soal yang digunakan harus homogen.

Adapun tampilan media pembelajaran sebelum direvisi dan sesudah direvisi

Tabel 4.9 Tampilan Media Pembelajaran Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Masukan dari ahli media unutk memperbaiki tulisan provinsi pada papan permainan agar terlihat jelas dan warna yang digunakan tidak mati	
	

<table>
<tr><td>Sebelum Revisi</td><td>Sesudah Revisi</td></tr>
<tr><td colspan="2">Penambahan background kartun orang memakai pakaian adat pada tiap home supaya tidak terlihat kosong dan siswa akan lebih ingat gambar pakaian adat yang digunakan</td></tr>
<tr><td>  </td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="2">Perbaikan pion 3D agar ditempel stiker pada semua sisi</td></tr>
<tr><td> </td><td>
 </td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Sebelum Revisi</td><td>Sesudah Revisi</td></tr>
<tr><td colspan="2">Menambahkan referensi atau sumber pada kartu ingatan atau materi</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td colspan="2">Masukan dari ahli materi isi materi harus sesuai indikator yang dibuat</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td colspan="2">Soal yang digunakan harus homogen.</td></tr>
</table>

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya telah direvisi peneliti sesuai saran yang diberikan para ahli. Media tersebut yang sudah direvisi serta divalidasi yang selanjutnya digunakan untuk uji coba pemakaian.

4.1.3 Angket Tanggapan Guru dan Siswa

4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru adalah instrumen yang diserahkan pada guru guna mendapatkan informasi dan masukan mengenai media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Angket tanggapan ini bertujuan untuk dijadikan masukan dalam memperbaiki produk atau media yang digunakan. Angket tanggapan guru ini terdiri atas 17 pertanyaan. Angket diberikan kepada guru setelah menggunakan dan mengamati media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya ketika uji coba pemakaian. Adapun perolehan analisis angket tanggapan guru dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Agket Tanggapan Guru Pada Uji Coba Produk

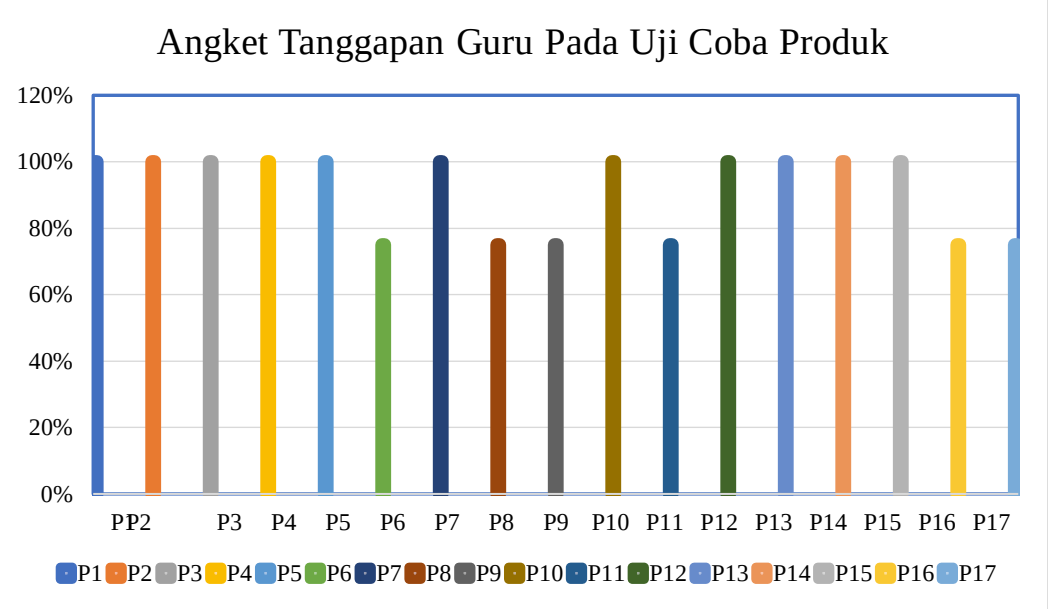
No	Indikator pertanyaan	Jumlah Skor	Persentase
1.	Materi disampaikan sesuai KI, KD, indikator	4	100%
2.	Materi yang disampaikan sesuai tujuan pembelajaran	4	100%
3.	Kelengkapan materi sesuai indikator.	4	100%
4.	Soal evaluasi sesuai indikator.	4	100%
5.	Materi sesuai tingkat berfikir siswa kelas IV SD	4	100%
6.	Materi disampaikan secara sistematis	3	75%
7.	Penyampaian materi dalam permainan dikemas dengan jelas dan menarik	4	100%
8.	Media *ludo carpet game* berbasis budaya mengunakan bahasa komunikatif untuk siswa	3	75%
9.	Bahasa yang dipilih dalam media *ludo carpet game* berbasis budaya mudah dipahami siswa.	3	75%
10.	Materi dalam media *ludo carpet game* berbasis budaya mudah dimengerti	4	100%
11.	Materi dalam media *ludo carpet game* berbasis budaya sudah lengkap.	3	75%
12.	Warna yang digunakan pada media *ludo carpet game* berbasis budaya menarik.	4	100%
13.	Bentuk huruf dan ukuran huruf yang dipilih dalam media *ludo carpet game* berbasis budaya bisa terbaca secara jelas	4	100%
14.	Desain media *ludo carpet game* berbasis budaya sesuai perkemabnagn siswa	4	100%
15.	Media *ludo carpet game* berbasis budaya mudah untuk digunakan siswa.	4	100%
16.	Media *ludo carpet game* berbasis budaya dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa	3	75%
17.	Media *ludo carpet game* berbasis budaya menambah motivasi dan keaktifan belajar siswa.	3	75%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 33 dan 34

Pada tabel 4.10 perolehan angket tanggapan guru terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yang terdiri atas 17 pertanyaan mendapatkan respon positif (Baik dan Sangat Baik) dengan skor maksimal 4 dan

minimal 3 dengan persentase 100% dan 75% pada setiap masing-masing pertanyaan yang ditanyakan. Dalam angket tanggapan, guru memberikan masukan terutama dalam peraturan permainan saat media *ludo carpet game* berbasis budaya digunakan agar tidak terlalu rumit.

Hasil angket tangapan guru mengenai media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya saat uji coba pemakaian, dimuat dalam diagram di bawah ini.



Gambar 4.9 Diagram Angket Tanggapan Guru Pada Uji Coba Produk

4.1.3.2 Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa adalah instrumen yang dibagikan pada siswa guna mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya sehingga dapat diperbaiki. Angket tanggapan ini terdiri atas 13 pertanyaan yang diberikan kepada 12 siswa dengan kategori ranking yakni ranking bagian atas, tengah dan bawah. Angket tanggapan siswa diberikan ketika uji coba pemakaian dilaksanakan. Hasil angket tanggapan siswa dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

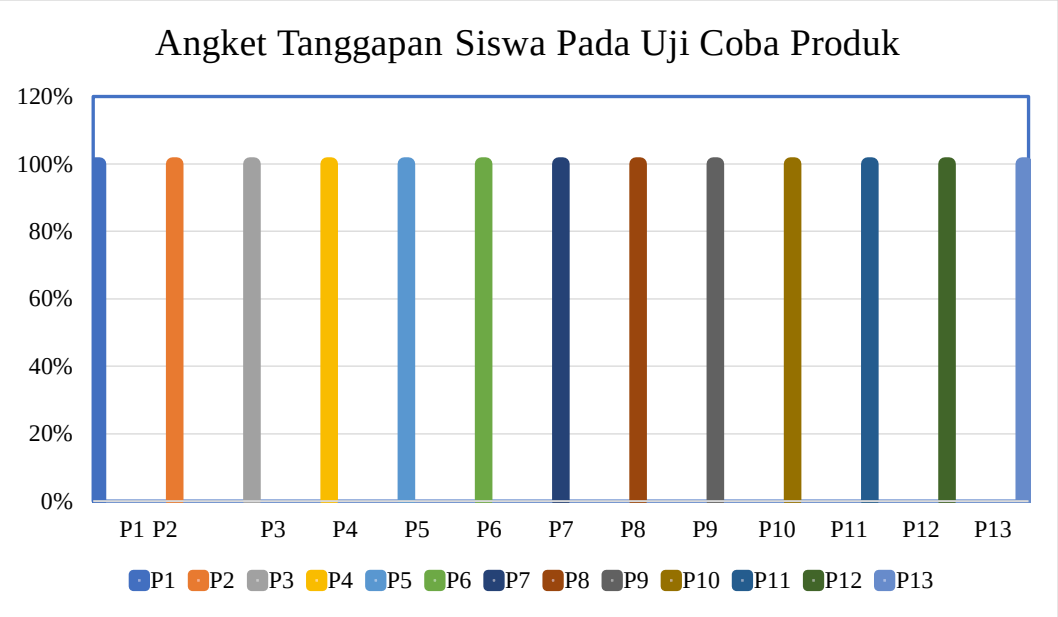
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Produk

No.	Indikator Pertanyaan	Jumlah skor	Persentase
1.	Penyampaian materi dengan media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya dikemas menarik.	48	100%
2.	Materi pada media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya disampaikan dengan jelas.	48	100%
3.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya mudah saya pahami.	48	100%
4.	Permainan media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya menambah pengetahuan IPS saya.	48	100%
5.	Bahasa yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya mudah saya pahami	48	100%
6.	Warna yang dipilih untuk media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya ini menarik.	48	100%
7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya dapat saya baca dengan jelas.	48	100%
8.	Alat permainan *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya dapat saya mainkan bersama teman-teman saya tanpa bimbingan guru.	48	100%
9.	Soal evaluasi dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya sesuai dengan materi dalam bahan ajar.	48	100%
10.	Desain yang dipakai dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya menarik.	48	100%
11.	Media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya dapat menambah pengetahuan saya tentang materi keragaman budaya Indonesia	48	100%
12.	Saya lebih tertarik belajar dengan menggunakan media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya	48	100%
13.	Saya senang dengan adanya media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya	48	100%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 35 dan 36

Sesuai tabel 4.11 angket tanggapan yang dijawab siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang, ketika uji coba pemakaian terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yang terdiri atas 13 pertanyaan mendapatkan penilaian dari 12 siswa yang semua indikatornya mendapatkan skor 48 dengan persentase 100%.

Adapun hasil angket tanggapan siswa setelah digunakannya media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya ketika uji coba pemakaian dimuat dalam diagram di bawah ini.



Gambar 4.10 Diagram Angket Tanggapan Siswa Pada Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar 4.10 diagram angket tanggapan siswa dapat diketahui bahwa semua indikator mendapatkan persentase sebesar 100% yang artinya penggunaan media *ludo carpet game* berbasis budaya mendapatkan respon positif (Sangat Baik).

4.1.4 Keefektifan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

4.1.4.1 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar pada siswa dalam hal ini berguna mengetahui keefetikfan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Hasil dari belajar siswa dalam penelitian ini dilihat pada nilai *pretest* dan *posttest* nya. Nilai belajar *pretest* diperoleh ketika siswa belum menggunakan media *ludo carpet game* berbasis

budaya saat kegiatan belajar berlangsung. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh pada saat siswa sudah atau telah menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya ketika kegiatan belajar berlangsung.

Adapun hasil belajar kognitif dari nilai *pretest* dan *posttest* dilihat dalam tabel di bawah ini

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif *Pretest* dan *Posttest*

Kegiatan	**Rata-rata**	**Nilai Tertinggi**	**Nilai Terendah**	**Jumlah Siswa Tuntas**	**Ketuntasan Belajar (%)**
Pretest	52,93	80	23	7	23%
Posttest	73,97	90	57	25	83%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 40 dan 41

Pada tabel 4.12 hasil dari belajar kognitif siswa di kelas IVSD N Tandang 03 Semarang pada saat melakukan kegiatan mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* diperoleh rata-rata hasil *pretest* sebesar 52,93 dan *posttest* 73,97. Sehingga nilai perbedaan rata-ratanya yaitu 21,04. Adapun siswa mengalami peningkatan ketuntasan belajarnya ketika mengerjakan *pretest* sejumlah 7 orang dengan persentase 23% dan siswa mengalami peningkatan ketuntasan belajar ketika mengerjakan *posttest* sejumlah 25 orang dengan persentase 83%. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil dari belajar siswa terhadap muatan pembelajaran IPS tentang materi keragaman budaya Indonesia khususnya Pulau Jawa pada kelas IV SDN Tandang 03 Semarang mengalami perubahan setelah dan sebelum menerapkan media *ludo carpet game* berbasis budaya dalam pembelajaran.

4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Dalam penelitian ini uji normalitas berguna mengetahui hasil dari *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak pada siswa di SD N Tandang 03

Semarang kelas IV. Uji normalitas dapat mempermudah peneliti dalam menentukan teknik analisis data mana yang akan dipakai. Pada penelitian ini, teknik untuk menghitung data yang berdistribusi normal adalah teknik statistik parametrik serta uji normalitasnya dihitung meggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan aplikasi SPSS 25

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig..
Soal Pretest	.143	30	.123	.957	30	.257
Soal Posttest	.185	30	.010	.958	30	.276

a. Lillifors Significance Correction

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 42

Pada tabel 4.13 nilai *pretest* yang dihitung dengan rumus *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS 25 menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* mempunyai nilai signifikansi=0,257 serta nilai *posttest*nya memiliki nilai signifikansi=0,276. Kriteria uji normalitas apabila nilai sig > 0,05 data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai sig < 0,05 data tersebut tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada tabel diketahui bahwa hasil uji normalitas nilai pada *pretest* yaitu 0,257 > 0,050 sehingga data itu berdistribusi normal. Adapun hasil untuk nilai *posttest* yaitu 0,276 > 0,050 sehingga data juga berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal sehingga langkah selanjutnya dihitung menggunakan teknik statistik parametrik

4.1.4.3 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Data yang dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya diuji perbedaan reratanya menggunakan teknik statistika parametrik yang menggunkan rumus *t*-test berbantuan SPSS 25 agar diketahui perbedaan rerata nilai *pretest* dan *posttes*. Adapun hasil perbedaan rata-rata nilai tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.14 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Errorr Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Soal Pretest - Soal Posttest	-21.033	9.219	1.683	-24.476	-17.591	-12.496	29	.000

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 43

Berdasarkan tabel 4.14 di atas hasil perbedaan rerata nilai *pretest* dan *posttest* berbantuan *software* aplikasi SPSS 25 diketahui nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Dasar pengambilan keputusan pengujian *t-test* berpasangan *(paired sample test)* yaitu jika nilai sig.(2-tailed) < 0,05 artinya ada perbedaan signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest.* Sebaliknya apabila nilai sig.(2-tailed) > 0,05 artinya tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest.* Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *t test* menunjukkan nilai sig.(2-tailed) adalah 0,000 < 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.*

4.1.4.4 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-Gain*)

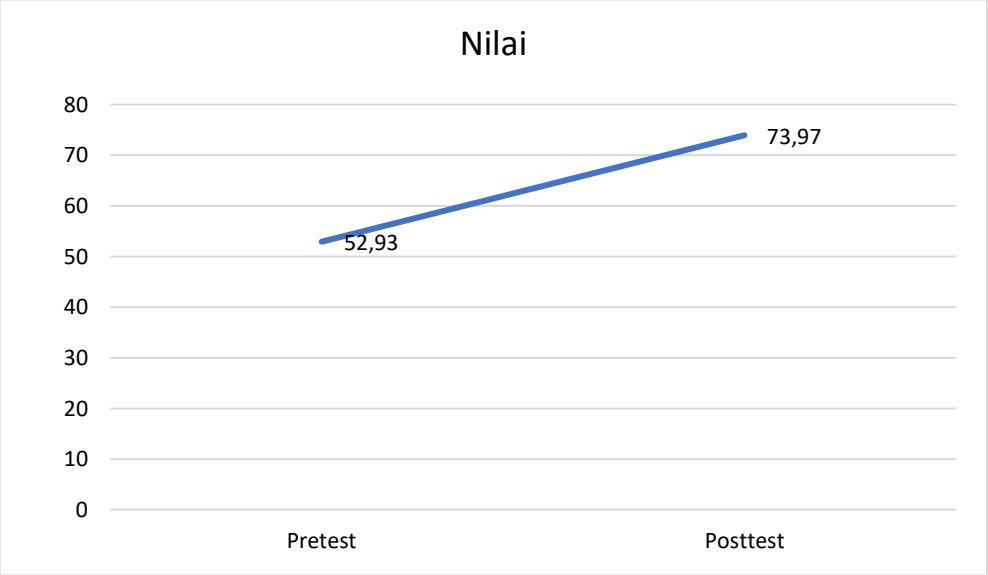
Pada penelitian ini uji peningkatan rata-rata digunakan unntuk mengetahui rata-rata peningkatan data nilai *pretest* serta *posttest*. Perhitungan nilai tersebut pada uji ini dianalisis menggunakan *N-Gain* yang diperoleh dengan cara membandingkan nilai *pretest* dna *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal). Gain menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa setelah menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dimuat dalam tabel berikut.

Tabel 4.15 Hasil Uji Rata-rata (*N-Gain*)

Kategori	**Nilai**
Pretest	52,93
Posttest	73,97
Selisih rata-rata	21,04
N-gain kelas	0,446
Kriteria	Sedang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 44

Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang mengalami peningkatan rata-rata yaitu 0,446 dan selisih rata-ratanya 21,04 yang masuk kategori sedang. Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dalam penggunaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dapat disajikan dalam bentuk diagram garis seperti berikut.



Gambar 4.11 Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.11 terlihat adanya peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada perbedaan rata-ratanya yaitu 21,04. Pada peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS mengenai materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa pada siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang.

4.2 Pembahasan

Pada pembahasan, hasil pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya akan dianalisis lebih lanjut. Pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari pemaknaan temuan penelitian serta implikasi penelitian. Pada pemaknaan temuan penelitian mencakup hasil pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya, hasil penilaian kelayakan media pembelajaran

ludo carpet game berbasis budaya, hasil angket tanggapan guru dan siswa serta hasil belajar *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa pada siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang

4.2.1 Pemaknaan Temuan

4.2.1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS mengenai keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa pada kelas IV memakai prosedur penelitian pengembangan dari Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model yang dilakukan oleh peneliti meliputi 8 tahap yaitu: (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya diawali dengan menemukan terlebih dahulu potensi dan masalah dengan melakukan kegiatan pra-penelitian yaitu mengidentifikasi masalah melalui pelaksanaan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV serta pengumpulan data dokumen hasil belajar siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang. Dari hasil pra-penelitian tersebut ditemukan beberapa masalah termasuk juga yang berkaitan dengan sumber belajar khususnya pada media pembelajaran. Pada proses wawancara dengan guru diketahui bahwa sumber belajar yang dipakai oleh guru masih terbatas dan belum maksimal. Disini guru hanya berpedoman buku tematik pada buku guru dan buku siswa tanpa menggunakan buku pegangan lainnya, sedangkan cakupan materi

pembelajaran IPS sangat luas. Kemudian penggunaan media yang berkaitan dengan materi muatan pembelajaran IPS belum optimal. Guru hanya menggunakan media seperti gambar rumah adat beserta orang mengenakan pakaian adat yang tertempel pada almari belakang kelas dengan ukuran yang cukup kecil yaitu ukuran A4 yang mana ukuran tersebut tidak dapat dijangkau oleh semua siswa kelas IV. Dari pelaksanaan wawancara yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa minat baca pada siswa masih rendah, sedangkan cakupan materi dalam muatan pembelajaran IPS sangat luas dan banyak mengandung bacaan termasuk materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Oleh sebab itu perlu adanya media yang menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran.

Suryani (2018:5) menjelaskan bahwa media memiliki peranan penting untuk menyajikan insformasi yang jelas supaya dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa yang nantinya mereka dapat mempelajari sendiri sesuai kemampuannya. Bagi siswa media untuk pembelajaran merupakan suatu alat penunjang dalam menerima materi pembelajaran sehingga dapat menjadi sumber pengetahuan yang didapatkan secara jelas dan menarik. Sedangkan bagi guru, media menjadi salah satu alat untuk mempermudah penyampaian isi materi pada siswa dalam proses pemebelajaran. Media pembelajaran untuk siswa perlu dirancang yang menarik agar lebih semangat serta termotivasi untuk belajar pada saat proses pembelajaran. Menurut Asyhar (2018:10) kesulitan siswa memahami banyaknya materi, sumber belajar yang terbatas dan kurang antusias ketika terlaksananya proses pembelajaran akan berdampak pada menurunnya hasil belajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat tertarik serta lebih memahamai materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Nugraheni (2017:143) bahwa suatu media yang digunakan untuk pembelajaran harus mampu menarik perhatian dan merangsang siswa pada berlangsungnya proses pembelajaran. Hartati (2018:94) juga menjelaskan bahwa penciptaan pengembangan media juga harus memiliki tampilan yang menarik disesuaikan pada perkembangan karaktristik siswa supaya siswa terbantu saat belajar serta termotivasi dalam mengerti isi materi yang diberikan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya sebagai alternatif media pembelajaran untuk siswa. Ludo adalah suatu permainan yang dilakukan 2-4 pemain dengan mengatur strategi untuk berlomba menjalankan pion dengan tujuan memenangkan permainan. Menurut pendapat Bestari (2014) Permainan ludo merupakan permainan menggunakan papan yang alurnya hampir mirip seperti permainan ular tangga yang dapat digunakan sebagai alat permainan untuk pembelajaran. Konsep terciptanya media ini berupa permainan bernama *ludo carpet* yang digunakan saat pembelajaran. *Ludo carpet game* adalah permainan dari papan seperti karpet yang dapat dilipat serta mengedukasi siswa karena berisi beberapa gambar mengenai materi keragaman budaya Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran (Azmi dkk, 2017:122-126). Oleh karena itu peneliti memilih permainan *ludo carpet game* sebagai media pembelajaran yang berupa alat

permainan. Media pembelajaran *ludo carpet game* memuat tampilan yang lebih menarik karena mengkombinasikan teks, gambar, dan peraturan permainan didalamnya. Media pembelajaran *ludo carpet game* ini juga dapat digunakan oleh guru dan siswa sehingga dapat memberikan pengetahuan yang lebih mudah bagi siswa untuk dapat menggunakan media. Dalam pembuatan *ludo carpet game* di desain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7. Corel Draw X7* merupakan aplikasi dalam bentuk perangkat lunak yang berguna membuat atau mendesain teks, gambar, kartun, dll yang sangat menarik. File hasil akhir *Corel Draw X7* adalah *file extension .cdr.* Hasil akhirnya bisa disimpan dalam format *.jpg* dan *.png* dengan memiliki *software* aplikasi *Corel Draw X7* dan aplikasi penampil gambar yang biasanya sudah ada dalam windows yang terinstal di laptop atau komputer. Penggunaan *education game* dalam proses belajar membentuk siswa supaya dalam pembelajaran siswa tidak merasa terbebani melainkan mereka merasa kalau mereka sedang bermain dengan permainannya sehari-hari tetapi tetap memasukkan materi yang diajarkan dalam media berupa *game* ini, yang mana siswa dapat menguasai isi materi serta termotivasi ketika belajar melalui media permainan (Purnama dkk, 2019:41).

Setelah mengetahui adanya permasalahan tersebut kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa. Sebagaimana diketahui angket kebutuhan berguna untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Sesuai dengan hasil angket kebutuhan tersebut menunjukkan siswa mengalami kesulitan pada muatan IPS tentang materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Siswa

merasa kesulitan dalam memahami materi karena cakupan materi yang luas. Melihat dampak modernisasi terhadap kehidupan bangsa telah mengikis nilai-nilai budaya luhur bangsa kita dan sebagai pusat perubahannya perlu mengupayakan secara sungguh-sungguh (Wijiningsih, 2017: 1031). Sebagaimana yang dijelaskan oleh Syarif (2016:14) bahwa budaya tercipta dari kebudayaan daerah yang ada dan sedang berkembang disetiap ras. Keragaman budaya tersebut seharusnya diakui keberadaannya sekaligus dijadikan acuan dalam proses pendidikan. Penyatuan nilai budaya dalam proses pembelajaran sangat penting pada pembentukan pribadi siswa. Dengan media berbasis budaya ini akan membantu siswa memahami materi yang dipelajari sekaligus menumbuhkan rasa cinta tanah air kepada siswa tanpa meninggalkan budaya dari daerahnya. Media pembelajaran dengan basis budaya akan lebih menarik karena dalam media tersebut didesain dengan memasukkan unsur-unsur budaya Indonesia di Pulau Jawa yang berupa gambar kartun sehingga dapat menambah pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia di Pulau Jawa terlebih media ini merupakan media yang bersifat konkrit. Dari beberapa permasalahan yang didapat, peneliti ingin mengembangkan media *ludo carpet game* berbasis budaya pada materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa sebagai media yang bertujuan meningkatkan pemahaman terhadap materi serta hasil belajar siswa ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil kebutuhan guru dan siswa diperoleh informasi bahwa siswa memerlukan media belajar yang lebih menarik. Semua siswa setuju apabila media pembelajaran yang disajikan bersifat konkrit. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya ini juga harus disertai gambar yang menarik,

tulisan yang jelas dan komponen-komponen lain yang mendukung agar media dapat digunakan oleh siswa dengan mudah. Penyajian materi yang diambil juga memuat tingkat kedalaman isi materi serta sesuai pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Guru setuju apabila media pembelajaran dikemas dengan desain berbasis budaya. Penyajian materi juga harus runtut mulai dari tujuan, penjelasan materi sampai pada soal evaluasi. Penyajian materi juga sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa. Penggunaan kalimat pada *ludo carpet game* juga harus singkat, padat dan jelas. Tampilan *ludo carpet game* harus didesain dengan menarik karena akan mempengaruhi tingkat perkembangan siswa pada penyajian materi yang dibuat. Guru menginginkan media *ludo carpet game* disertai peraturan yang tidak rumit yang dapat digunakan mandiri oleh siswa.

Setelah melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, peneliti mengumpulkan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa dari beberapa sumber kemudian mulai merancang desain media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Media ini dirancang dengan aplikasi *Corel Draw X7*.

Apabila media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya telah jadi, maka selanjutnya akan melakukan tahap validasi penilaian kelayakan media oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Pada validasi penilaian yaitu menilai desain media yang dibuat peneliti kemudian dinilaikan pada ahli media dan menilai cakupan isi materi oleh ahli materi. Hasil penilaian media dan saran yang diberikan tim ahli kemudian akan dipakai dalam perbaikan media.

Setelah melaksanakan perbaikan sesuai dengan hasil penilaian dan masukan dari tim ahli terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya, peneliti melaksanakan uji coba skala kecil pada guru dan siswa sebanyak 12 siswa guna mendapat tanggapan terhadap penggunaan media setelah guru dan siswa mengamati dan juga menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Hasil analisis tanggapan guru dan siswa kemudian dijadikan acuan kembali untuk perbaikan lebih lanjut sebelum dilakukan uji coba pemakaian. Berdasarkan angket tanggapan guru masih ada beberapa aspek yang perlu ditambahkan. Setelah melaksanakan perbaikan selanjutnya dilihat kembali oleh guru terkait masukan yang diberikan. Setelah selesai perbaikan, maka dinyatakan bahwa media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya layak untuk diuji cobakan.

Langkah selanjutnya peneliti melaksanakan ui coba pemakaian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dalam pembelajaran untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Pada uji coba pemakaian dilaksanakan di SD N Tandang 03 Semarang menggunakan model *one group pretest posttest design* yang diterapkan. Dari hasil uji coba pemakaian, peneliti dapat mengukur hasil perolehan belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* dengan cara membandingkannya, sehingga dapat diketahui keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan IPS mengenai materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa.

4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Penilaian kelayakan media *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia khusus di Pulau Jawa untuk siswa kelas IV SD N Tandang 03 Semarang dilakukan oleh para ahli dengan menggunakan instrumen penilaian menurut sumber buku yang sudah dikembangkan.

Instrumen validasi penilaian terdiri atas 2 tahap penilaian. Instrumen validasi penilaian tahap I menilai kelengkapan desain dan komponen yang terdapat pada media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Apabila semua komponen yang sudah dinilai kemudian tidak terdapat pernyataan negatif (tidak) oleh ahli media, artinya media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dapat dilanjutkan pada penilaian tahap II.

Penilaian kelayakan tahap I mendapatkan pernyataan positif (Ya) yang memperoleh persentase 100% dengan keseluruhan jumlah indikator sebanyak 10 indikator yang dinyatakan dalam 3 aspek penilaian, meliputi aspek penilaian komponen kelayakan penyajian, aspek penilaian komponen kelayakan isi, dan aspek penilaian komponen kelayakan mutu teknis.

Pada aspek penilaian kelayakan isi yang ditampilkan mengenai kesesuaian media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya terhadap KI, KD, indikator yang dibuat serta tujuan pembelajaran, kesesuaian tingkat perkembangan siswa, kesesuaian isi dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, peyajian materi pembelajaran yang runtut, jelas dan logis mendapatkan respon positif (Ya). Pada aspek penilaian komponen penyajian yang mencakup kesesuaian KI, KD, indikator yang dibuat serta tujuan pembelajaran, menyajikan konten sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, media mudah digunakan guru

dan siswa mendapatkan respon positif (Ya). Pada aspek penilaian komponen mutu teknis yang meliputi desain tampilan visual yang menarik, teks dan gambar terlihat jelas, peraturan permainan mudah dipahami, semua konten dalam media dapat terbaca dengan jelas mendapatkan repson positif (Ya). Penilaian tahap I dengan 10 indikator tersebut memperoleh tanggapan positif (Ya) dari ahli media.

Pada penilaian kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yang diperoleh dari ahli media dan materi tergolong dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media penunjang pembelajaran pada materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Media pembelajaran yang telah dinyatakan sangat layak pada penilaian tahap 1, maka selanjutnya dilakukan penilaian tahap II yaitu penilaian pada komponen kelayakan penyajian dan komponen kelayakan isi materi yang dinilai para ahli.

Pada penilaian tahap II kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yang telah memperoleh skor kemudian diuji deskriptif persentase dengan rumus yang dijelaskan oleh Purwanto (2013:102). Hasil persentase dari media dikatakan layak apabila komponennya memiliki rata-rata dengan persentase 50% < skor ≤ 75% yang sudah diinterprestasikan kedalam kriteria menggunakan rumus yang dijelaskan oleh Widyoko (2016:110). Jika hasil penilaian melebihi persentase 50% artinya media *ludo carpet game* berbasis budaya muatan IPS dalam materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa dapat dinyatakan layak digunakan.

Hasil penelitian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya. Terdapat 4

indikator yaitu kesesuaian KI, KD, indikator yang dibuat serta tujuan pembelajaran mendapatkan skor 15; kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa mendapatkan skor 12; mudah digunakan oleh siswa dan guru mendapatkan skor 9; desain tampilan visual yang menarik mendapatkan skor 13. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapatkan skor total 49 dengan persentasenya yaitu 81,67% yang tergolong kriteria sangat layak. Media pembelajaran ini memiliki tampilan yang menarik sesuai yang dijelaskan oleh Asyhar (2012) bahwa media haruslah menarik agar mampu memotivasi siswa untuk belajar.

Hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan total skor 53 dengan persentase 82,81% yang masuk dalam kriteria sangat layak. Indikator penilaian sebanyak 4 indikator yaitu relevan pada KI, KD, indikator yang dibuat serta tujuan pembelajaran mendapatkan skor 15; kesesuaian materi dengan taraf berfikir mendapatkan skor 12; kesesuaian materi dengan soal dalam media mendapatkan skor 13, kesesuaian gambar dengan materi mendapatkan skor 13. Hasil validasi oleh ahli materi berkaitan dengan beberapa teori yaitu teori yang dijelaskan oleh Asyhar (2012) mengenai ketepatan dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian dengan topik yang diajarkan.

Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli, ada yang harus diperbaiki pada beberapa indikator yang dibuat yaitu memberikan masukan mengenai perbaikan tulisan pada papan permainan, penambahan *background* untuk tiap *home* pada papan permainan, perbaikan pion 3D, penambahan referensi pada kartu ingatan, kerapihan penempelan stiker pada dadu, pengkhususan materi yang sesuai

indikator, penambahan cakupan materi, dan soal evaluasi yang digunakan harus homogen.

Pada aspek kajian empiris, penelitian ini didukung penelitian lain yang dilakukan Amkas, Tegeh, dan Mahadewi (2017) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan *ludo word game* sangat baik bagi siswa sehingga siswa mampu memecahkan masalah melalui permainan ini. Hasil yang diperoleh dari ahli materi sebanyak 91%, ahli desain 85%, serta ahli media 94% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Lalu hasil uji coba produk termasuk kategori sangat baik dengan persentase uji coba individu 89,3%, kelompok kecil 90,44% serta ujicoba lapangan 90,08%. Kemudian keefektifan media *ludo word game* mendapat nilai rata-rata *pretest* sebesar 60 dan *posttest* 85,5 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Selanjutnya penelitian lain yang mendukung yaitu dilakukan Jihan, Reffiane, & Arisyanto (2019) bahwa penggunaan media Ludo Raksasa dalam pembelajaran dapat diketahui kevalidan serta kepraktisannya. Hal ini dapat dilihat pada hasil rata-rata angket validasi media yaitu 95,13%, validasi materi 95,23%, tanggapan siswa 99,07% serta tanggapan guru 96,52% yang artinya media ini valid diterapkan dalam pembelajaran.

Validasi penilaian yang dinilai ahli media dan materi terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya mendapat persentase rata-rata pada komponen kelayakan penyajian media 81,67% dan komponen kelayakan isi materi sebesar 82,81%. Media dapat dikatakan layak digunakan apabila rata-rata hasil yang diperoleh melebihi persentase minimal 50% pada setiap penilaian

komponen. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan IPS tentang materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa dinyatakan "sangat layak" karena hasil penilaian pada media untuk setiap komponen memperoleh rata-rata yang melebihi persentase minimal yaitu 50%. Hal ini sesuai perhitungan menggunakan persentase dari Purwanto (2017:102), yang mana skor diubah dalam bentuk persentase selanjutnya diinterprestasikan ke dalam kriteria menggunakan rumus dari Widyoko (2016:238) untuk mengetahui kriteria persentasenya.

4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya

Keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dapat diketahui dengan melihat hasil belajar siswa yaitu pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil rerata *pretest* diperoleh siswa sebelum mengikuti pembelajaran IPS tentang materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yaitu 52,93. Sedangkan nilai *posttest* didapat setelah mengikuti pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya Indonesia khususnya Pulau Jawa menggunakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya yaitu 73,97. Total siswa memperoleh nilai tuntas pada *pretest* yaitu 7 anak (23%) serta siswa memperoleh nilai tuntas pada *posttest* yaitu 25 anak (83%).

Kemudian untuk mengetahui analisis data apa yang akan dipakai setelah hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh maka dilakukan uji normalitas data menggunakan rumus uji *Shapiro Wilk* untuk penghitungannya. Perhitungan hipotesis pada Ho diterima apabila sig > 0,05 dikatakan data berdistribusi normal,

sedangkan Ho ditolak apabila sig < 0,05 maka dikatakan data tidak berdistribusi normal. Signifikansi nilai pada tabel *shapiro wilk* menunjukkan sig > 0,05 baik itu nilai pada *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* mempunyai nilai sig sebesar 0,257 dan nilai *posttest* memiliki nilai sig 0,276. Jadi dapat disimpulkan, dari data tersebut diketahui nilai hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga dengan demikian stastitik yang dipakai yaitu statistik parametrik.

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* diketahui, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji perbedaan rata-rata nilai tersebut dengan melakukan uji t dua pihak (*paired sampel t-test).* Keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan IPS dalam materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa dapat dilihat dari adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dihitung. Hasil perhitungan *t-test* dengan uji *paired sample* t-test pada aplikasi SPSS 25 diperoleh sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Berdasarkan hal tersebut jika sig.(2-tailed) < 0,05 artinya ada perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* sebagai hasil belajar. Sebaliknya apabila sig.(2-tailed) > 0,05 artinya tidak ada perbedaan signifikan antara nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *t-test* diketahui nilai sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 artinya bisa disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara data nilai hasil *pretest* dan juga *posttest.*

Setelah uji *t-test* dilakukan, kemudian peneliti melakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata pada nilai tersebut. Berdasarkan uji *N-Gain* pada rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan sebesar 0,446 yang selisih rata-ratanya 21,04. Berdasarkan hasil gain pada nilai belajar

siswa tersebut maka keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dapat dipergunakan sebagai alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi ajar pada siswa.

Pada aspek kajian empiris, penelitian ini didukung penelitian lain yang dilakukan Amkas dkk (2017) bahwa kualitas *ludo word game* berdasarkan dari hasil review ahli dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari review ahli isi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran berturut-turut yaitu 91%, 85% dan 94%. Berdasarkan dari hasil uji coba produk dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan berturut-turut yaitu 89,3%, 90, 44% dan 90,08%. Kemudian efektivitas *ludo word game* menunjukkan rata-rata nilai pre-test 60 dan nilai post-test 85,5. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung (15,937) > ttabel (2,000) sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, *Ludo Word Game* dengan model TGT untuk kelas IV di SDN 1 Banjar Bali yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa.

Kemudian penelitian Ulfah, Novia (2019) menunjukan bahwa nilai validasi produk yang dibuat kemudian dinilai oleh ahli media dan materi memperoleh nilai persentase media sebesar 97,5% serta nilai validasi materi sebesar 90,63% yang masuk pada kategori sangat layak. Untuk mengetahui keefektifan media Ludo Geometri Ruang di uji menggunakan uji t berpasangan dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* dengan t_{hitung} 12,107 serta t_{tabel} 2,063 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan Ho ditolak. Jadi dapat disimpulkan media Ludo Geometri Ruang efektif dan layak

diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada muatan matematika.

Selanjutnya penelitian oleh Simbolon and Satria (2016) bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang menjelaskan masalah secara kualitatif untuk mengungkap solusi. Tujuan utama dari studi ini adalah *Ludo Words Game* dapat meningkatkan penguasaan siswa dalam Tata Bahasa Inggris siswa SMA. Hasil evaluasi ini mendapatkan penilaian memuaskan. Siswa, guru, pembimbing dan dosen memberikan tanggapan positif terhadap permainan. Hasil dari belajar ini adalah satu set permainan kata ludo untuk meningkatkan tata bahasa siswa itu dimodifikasi dengan kartu pertanyaan. Selain itu, *game* ini dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Inggris dan bisa menjadi media bagi guru di Indonesia untuk mengajar Bahasa Inggris terutama pada materi Tata Bahasa Inggris.

Penelitian lainnya yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Widyasari (2019:96). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar pada siswa setelah digunakanya media *Scrapbook* berbasis budaya Palembang mendapatkan rata-rata 11.06 dalam skala kecil, sedangkan pada skala besar mendapatkan rata-rata sebesar 11,16. Berdasarkan hasil rata-rata *N-Gain* tersebut maka media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan gambar Kerucut Edgar Dale (dalam Aqib 2018:49) pada landasan teori tentang penggunaan media yang menjelaskan bahwa pengalaman langsung lebih memberikan kesan yang diperoleh oleh siswa secara utuh, tidak terpisah dan lebih berarti tentang suatu gagasan dan informasi yang ada pada

pengalamannya yang melibatkan seluruh indera yang dimilikinya. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya memberikan pengalaman langsung kepada siswa terkait materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa. Hal ini membuat siswa dapat memahami isi materi yang diajarkan sehingga berpengaruh terhadap perolehan hasil belajarnya.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Dampak secara langsung yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* merupakan implikasi hasil penelitian. Dari penelitian ini, dibagi menjadi 3 implikasi antara lain: implikasi teoritis, praktis dan pedagogis yang akan diuraikan pada pembahasan berikut.

4.2.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi ini merupakan dampak hasil penelitian yang terdiri dari kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dan hasil belajar muatan pembelajaran IPS akan teori yang terdapat pada kajian teori yang dibahas. Media *ludo carpet game* berbasis budaya sebagai media pembelajaran bagi siswa serta membantu guru agar mudah dalam menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa kepada siswa. Sesuai teori menurut Azmi, Yusman dan Nurhasanah (2017:122-126) yang menjelaskan bahwa media *ludo carpet game* merupakan papan karpet edukatif, mudah dibawa kemana-mana dan dapat dilipat disertai gambar sesuai pokok materi keragaman Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian imi membuktikan penggunaan media *ludo carpet game* berbasis budaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS mengenai keragaman buadaya Indonesia di Pulau Jawa.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Dalam penelitian ini implikasi praktisnya berkaitan dengan dampak dari hasil penelitian pada proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Pengembangaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya membantu memudahkan guru menyampaikan materi, menghidupkan suasana belajar, dan menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas efisien, serta membantu siswa memahami pokok materi yang telah disampikan guru. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Suryani (2018:5) bahwa media berguna untuk memfasilitasi guru ketika memberikan pembelajaran langsung yang lebih nyata pada siswa sehingga media yang dipakai mampu meningkatkan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dapat menambah referensi media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS di SDN Tandang 03 Semarang. Selain itu dapat memotivasi pendidik agar dapat mengembangakan suatu media pembelajaran dan memanfaatkan materi yang ada di sekolah. Adanya media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam memperkenalkan alat permainan pembelajaran kepada siswa. Bagi pihak sekolah pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya ini memberikan kontribusi perbaikan sistem pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu kualitas sekolah.

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi peedagogis merupakan keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran *ludo*

carpet game berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia. Implikasi pedagogis dari penelitian ini yaitu memberikan suatu gambaran umum yang lebih jauh dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menarik, mudah dipahami dan digunakan siswa melalui media berupa alat permainan pembelajaran. Sesuai yang dijelaskan oleh Purnama (2019:41) bahwa *Education Game* membentuk siswa supaya dalam pembelajaran siswa tidak merasa terbebani melainkan mereka merasa sedang bermain dengan permainannya sehari-hari tetapi tetap memasukkan materi yang diajarkan dalam media berupa *game* ini yang mana siswa dapat menguasai materi serta termotivasi ketika belajar melalui media permainan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Bedasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada materi keragaman budaya Indonesia muatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Tandang 03 Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya melalui beberapa tahapan diantaranya: (1) potensi masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media dan materi yang tergolong dalam kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian media dengan persentase 81,67% dan persentase kelayakan isi materi sebesar 82,81%
3. Penggunaan media pembelajarann *ludo carpet game* berbasis *budaya* efektif diterapkan dalam muatan pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang mendapatkan selisih rata-rata sebesar 21,04. Hasil nilai tersebut kemudian di uji perbedaan rata-ratanya dengan perhitungan *t-test* diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 0,446 yang masuk dalam kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan media terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dalam muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa perlu lebih memperhatikan beberapa hal diantaranya: (1) memperbaiki komponen agar lebih lengkap dan jelas isinya; (2) mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada materi lain.
2. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dapat dikembangkan kembali sesuai perancangan yang lebih terperinci yaitu: (1) memperbaiki tulisan yang terdapat dalam papan permainan; (2) memperhatikan tampilan *background* yang kurang pada papan permainan; (3) memperhatikan pion yang digunakan sebagai komponen utama dalam permainan; (4) memperbaiki kartu ingatan atau materi yang belum diberi referensi dalam pengambilan materi; (5) memperhatikan materi sesuai indikator yang dibuat; (6) memperhatikan homogenitas soal yang digunakan dalam kartu tantangan
3. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya diataranya: (1) melengkapi kekurangan media pembelajaran tersebut; (2) mencari referensi sesuai materi dan tujuan pembelajaran yang akan diberikan apabila ingin mengembangkan media tersebut; (3) dapat mengkondisikan situasi belajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media tersebut sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

Affandi, Muhammad & Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Memasukkan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.* Bandung: CV Alfabeta

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Alvi, Faisal, Ahmed. 2011. Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games.*8(11)

Amkas, Sasmita S, dkk. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan.*8(2)

Anitah, Sri. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Aprilia, Rapita. 2017. Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Budaya Lokal Kelas IV SD Di Kecamatan Wih Pesam Kabupaten Bener Meriah. *Jurnal Tematik.*6(4):10-17

Aqib, Zainal. 2018. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Baharuddin & Wahyuni, Esa Nur. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Bestari, Primarani. 2013. Implementasi Algoritma Greedy Untuk Penentuan Langkah Pion Pada Permainan Ludo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA).*45-52

Buchori, Ahmad, Setyawati, Rina Dwi. 2015. Development Learning Model of Character education through E-Comic in Elementary School. *International Journal of Education and Research*.3(9)

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya

Ekawan, Sendi. 2015. Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Jurnal Radiasi*.6(1): 1-27

Ekowati, Dyah Worowirastri., dkk. 2017. *Ethnomathematica* Dalam Pembelajaran Matematika (Pembelajaran Bilangan Dengan Media Batik Madura, Tari Khas Trenggal dan Tari Khas Madura). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*.5(2): 716-721

Fitriani, Indah., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran "Monopoli Keberagaman" Tema Indahnya Keragaman Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*. 5(1): 76-82.

Gomulya, Dharma S & Iswendi. 2018. Pengembangan Ludo Word Game (LWG) Kimia sebagai Media Chemo-Edutainment (CET) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA. *MENARA Ilmu.*XII(12): 19-29

Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi.* Bandung: Alfabeta

Hartati. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar,* 8(2):92-102.

Herijanto, Budi. 2012. Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam. *Jurnal of Educational Social Studie*.1(1):9-12

Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Hutama, F.S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.5(2):113-124

Indrawati, Dewi. 2019. *Tari-Tarian Tradisional Indonesia*. Sukoharjo: Graha Printama Selaras.

Isjoni. 2007. *Integrated Learning: Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Falah Production. Bandung

Ismail, Agung.D & Jamil, Anis.F. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Matematika Realistik Bercirikan Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(2): 177-192.

Janjetovic, Ljubica. 2017. Gender Styles in Online Communication In The Online Social Game Ludo. *Znakovi Poruke*.IX(1):67-89.

Jawati, Ramaikis.2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II. *SPEKTRUM PLS*, I(1):251-263

Jihan, A.N.F, dkk. 2019. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*.7(2):107-113

Kristin, Firosalia. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Scholaria*.05(02):46-59

Kusaeri. 2014. *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar Dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD.* Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Lestari, K. E & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: PT Refika Aditama.

M, Nur Azmi, dkk. 2017. Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*.20(2):122-126

Mana'a, Sriwinda, dkk. 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Koperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas IV Sdn lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan*.03(03):3-12

Maslikah. 2014. Penerapan Media Puzpipi Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 5 Malang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD.*1(3):181-189

Nugraheni, N. 2017. Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medive*s, 1(2):142-149.

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI

Pratiwi, Inesa.T.M., dkk. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manper*. 02(01):33-41

Pudjiastuti, Ari & Adharti, Maria Chatarina. 2016. *Guru Pembelajar Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi Kajian Materi IPS SD Kelas Tinggi.* Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Purnama, Sigit. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: Rosdakarya

Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta; Pustaka Pelajar.

Purwita, Aggraeni Widya. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Cerme. *Jurnal IT-Edu.*01(01):71-79

Puspitasari, Wina Dwi. 2019. Efektivitas Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*.5(1):19-22

Ranjabar, Jacobus. 2014. *Sistem Budaya di Indonesia*. Bandung: Alfabeta.

Rohmah, Dina Fitrohtur, dkk. 2017. Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan.*2(5):719-723

Samlawi, Faqih & Maftuh, Bunyamin. 2001. *Konsep Dasar IPS.* Bandung: CV Maulana

Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Simbolon, Novalina & Satria, Ari. 2016. Making Ludo Word Game (LWG) To Learn Grammar for Senior High School Students. *Inovish Journal.*1(2):77-85.

Siregar, Eveline & Nara Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Somantri, M.N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. PPS-UPI dan PT. Remadja Rosda Karya. Bandung.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika.* Bandung: Tarsito

Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sulistyorini, Sri., dkk. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Dan Literasi Siswa Sd Di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif.* 8 (2): 138-147.

Sulistiyanto, Sigit, dkk. 2018. *Developing an Interactive Multimedia Based on Local Culture for Teaching Writing Narrative Texts for the Eighth Graders*. *English Education Journal*. 8(4):411-417.

Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filososfi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.

Supriadi, dkk. 2016. Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar.* 3(1): 1-18.

Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Sutarno. 2008. *Bahan Ajar Cetak Pendidikan Multikultural.* Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Departemen Pendidikan Nasional

Sutrisno. 2017. Penilaian Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *E-Journal:*12-17

Syarif, Sumarmi, Astina. 2016. Integrasi Nilai Budaya Etnis Bugis Makassar Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Salah Satu Strategi Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS.*(1)1:13-21.

Taneo, S.P. 2009. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti

Ugwuegbulam, Charles N & Ibrahim, Haj Naheed. 2015. Lateness to School Remediation Game. *Journal of Educational and Practice*.6(36):141-145.

Ulfah, Novia. 2019. *Pengembangan Media DORIANG (Ludo Geometri Ruang) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmlati Kabupaten Pemalang:*1-42.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Widihastrini, Florentina. 2018. Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Teknik Self Assessment Dan Peer Assessment Pada Mata Kuliah Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2):68-79.

Widyanti, Triani. 2015. Penerapan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Budaya Masyarakat Kampung Adat Cireundeu Sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *JPIS, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24(2)

Widyasari, Nurbaiti., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Budaya Palembang Pada Topik Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1): 92-98.

Widyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wihartanti, Liana Vivin & Wibawa, Ramadhan P. 2017. Development of e-Learning Microsoft Sway as Innovation of Local Culture-Based Learning Media. *Dinamika Pendidikan.*12(1):53-60.

Wijiningsih, Nunik, dkk. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan.* 2(8): 1030-1036.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS *BUDAYA* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Bagimana desain pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang.	Mengembangkan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang.	Desain dan komponen pengembangan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	1. Sesuai dengan KI, KD, dan indikator pembelajaran. 2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Memuat materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa 4. Penyajian materi runtut, jelas dan logis. 5. Media mudah dikembangkan.	Dokumen dan rancangan produk	Lembar angket kebutuhan guru dan siswa, lembar validasi penilaian desain dan komponen
Bagimana kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan	Menguji kelayakan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	Kelayakan media pembelajaran *ludo carpet*	Memenuhi indikator kelayakan komponen penyajian media: 1. Sesuai KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	Validator ahli media dan	Lembar validasi penilaian media

pembelajaran IPS Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang.	pada muatan pembelajaran IPS Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang.	*game* berbasis budaya.	2. Seusai dengan tingkat perkembangan siswa. 3. Media mudah digunakan oleh guru dan siswa. 4. Desain tampilan menarik. Memenuhi indikator kelayakan komponen isi media: 1. Relevan dengan KI, KD, idnikator, dan tujuan pembelajaran. 2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. 3. Penyajian materi jelas, logis, dan runtut. 4. Kesesuaian tampilan gambar dan teks dengan materi.	ahli materi	
Bagimana keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS Kelas	Menguji keefektifan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya pada muatan pembelajaran IPS	Hasil belajar IPS	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat,	Daftar hasil belajar	Tes tertulis

IV SDN Tandang 03 Semarang.	Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang.		Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. 3.2.4 Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta		

			3.2.5 Mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.6 Membedakan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta		

Lampiran 2

KISI–KISI ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS *BUDAYA* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
			Guru
1.	Pembelajaran IPS materi budaya Indonesia di Pulau Jawa	- Pelaksanaan pembelajaran IPS - Pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia	1, 2, 3, 4, 5
2.	Hasil Belajar	- Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	6, 7
3.	Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	- Kebutuhan perangkat permainan	8, 9, 10, 11, 12
4	Saran terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	- Saran terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	13

Lampiran 3

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

Identitas Responden:

Nama : ……..

Sekolah : ……..

Petunjuk Pengisian: Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah disediakan.

Contoh:

(√) ya

( ) tidak

---

1. Menurut anda apakah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia sulit dipahami oleh siswa?
   ( ) ya
   ( ) tidak
2. Apakah anda masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran IPS?
   ( ) ya
   ( ) tidak
3. Apakah anda sering menggunakan media alat permainan dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPS?
   ( ) ya
   ( ) tidak
4. Apakah mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia mengalami kendala dalam penanaman konsepnya?

( ) ya

( ) tidak

5. Apakah anda sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?

   ( ) ya

   ( ) tidak

6. Apakah metode dan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran sudah sepenuhnya mempermudah siswa untuk memahami materi yang ada?

   ( ) ya

   ( ) tidak

7. Apakah hasil belajar ranah kognitif pada materi ini perlu ditingkatkan lagi?

   ( ) ya

   ( ) tidak

8. Perlukah inovasi media alat permainan yang lebih menarik untuk membantu siswa agar dapat memahami materi dan menanamkan konsep pembelajaran dengan baik?

   ( ) ya

   ( ) tidak

9. Bagaimanakah sebaiknya bentuk papan media permainan ludo yang dibutuhkan?

   ( ) kertas

   ( ) papan kayu

   ( ) bentuk lain

10. Sebaiknya berapa ukuran papan media permainan yang akan dikembangkan?

    ( ) 30 cm × 30 cm

    ( ) 40 cm × 40 cm

    ( ) 50 cm × 50 cm

11. Bagaimanakah sebaiknya bentuk kertas yang digunakan untuk buku petunjuk, kartu ingatan dan kartu tantangan dalam media permainan ludo mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia yang akan dikembangkan?

    ( ) putih

( ) berwarna

( ) lainnya

12. Apakah siswa lebih menyukai perangkat media permainan yang disertai dengan ilustrasi ataupun gambar?

    ( ) ya

    ( ) tidak

13. Berikanlah saran dan masukan untuk pengembangan media *Ludo Carpet Game* dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia:

    …….....

    .....

    .....

    .....

    .....

Semarang, 2020

Responden,

.....

Lampiran 4

KISI–KISI ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
			Siswa
1.	Pembelajaran IPS materi budaya Indonesia di Pulau Jawa	- Pelaksanaan pembelajaran IPS - Pelaksanaan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia	1, 2, 3,
2.	Hasil Belajar	- Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	4,5
3.	Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	- Kebutuhan perangkat permainan	6, 7, 8, 9, 10
4	Saran terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	- Saran terhadap media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	11

Lampiran 5

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA MENGGUNAKAN MEDIA *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

Nama : …….

Kelas : …….

Petunjuk Pengisian: Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah disediakan.

Contoh:

(√) ya

( ) tidak

---

1. Apakah pembelajaran IPS sulit untuk dimengerti?
   ( ) ya ( ) tidak
2. Apakah pembelajaran IPS menarik dan menyenangkan?
   ( ) ya ( ) tidak
3. Apakah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia sulit untuk dimengerti?
   ( ) ya ( ) tidak
4. Apakah kamu sudah memahami materi IPS tanpa menggunakan media atau alat bantu pembelajaran?
   ( ) ya ( ) tidak
5. Menurut kamu, perlukah penggunaan media atau alat yang menarik dalam pembelajaran IPS?
   ( ) ya ( ) tidak
6. Apakah kamu ingin media yang lebih menarik dalam pembelajaran IPS?
   ( ) ya ( ) tidak

7. Apakah kamu suka jika menggunakan media permainan dalam pembelajaran IPS?

   ( ) ya ( ) tidak

8. Apakah kamu menyukai alat permainan yang berwarna dan bergambar?

   ( ) ya ( ) tidak

9. Apakah kamu tahu tentang permainan ludo?

   ( ) ya ( ) tidak

10. Apakah kamu ingin menggunakan permainan ludo untuk membantu memahami pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?

    ( ) ya ( ) tidak

11. Berikanlah saran dan masukan untuk media permainan yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia:

    ……

    ……

    ……

Lampiran 6

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

PENILAIAN TAHAP 1

Nama :
NIP :
Asal Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa yang telah disediakan.

No	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
I	**Komponen Kelayakan Isi**			
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran			
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
	3. Memuat materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa			
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis			
II	**Komponen Penyajian**	**Ya**	**Tidak**	
	1. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran			

	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa			
	3. Media mudah digunakan Guru			
III	**Mutu Teknis**	**Ya**	**Tidak**	
	4. Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas			
	5. Peratutan permainan mudah dipahami			
	6. Semua konten dalam media dapat dibaca dengan jelas			

Catatan:

.....

.....

.....

Keterangan:

Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya). Selanjutnya Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa akan dinilai kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi.

Semarang,.....2020

Validator

.....

NIP

Lampiran 7

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

PENILAIAN TAHAP 2

Nama :
NIP :
Asal Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	**Deskriptor**	**Jawaban**				**Catatan (bila diperlukan)**
		4	**3**	**2**	**1**	
Media sesuai dengan KI, KD, idikator, dan tujuan pembelajaran	5. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran					
	6. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
	7. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya					

	8. Gambar dalam media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya sesuai dengan pembahasan materi					
Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran					
	6. Gambar terlihat jelas dan logis					
	7. Teks terlihat jelas dan logis					
	8. Keseluruhan tampilan media menarik					
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	4. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
	5. Petunjuk penggunaan media jelas.					
	6. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
Desain tampilan visual menarik.	5. Desain media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya menarik minat belajar siswa					
	6. Penyajian media pembelajaran pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi					

	keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa					
	7. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik					
	8. Teks dan gambar terlihat jelas					
Jumlah Skor						

Skor minimal :15

Skor maksimal :60

Persentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

$$= - \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Persentase	**Kriteria**
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

Semarang,.....2020

Validator

.....

NIP.

Lampiran 8

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Nama :
NIP :
Asal Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	**Deskriptor**	**Jawaban**				**Catatan (bila diperlukan)**
		4	**3**	**2**	**1**	
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	5. Materi sesuai dengan KI, KD					
	6. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran					
	7. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					

	8. Materi yang tercakup dalam media pembelajaran *ludo carpet game* ditampilkan secara integrase melalui unsur-unsur budaya Indonesia (materi keragaman budaya khususnya di Pulau Jawa)					
Materi sesuai dengan taraf berfikit	5. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa					
	6. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa					
	7. Materi berhubungan dnegan kehidupan sehari-hari					
	8. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya					
Kesesuaian materi dengan soal dalam media	5. Materi dalam media dapat meningkatkan pengetahuan siswa					
	6. Materi dalam media dapat meningkatkan sikap positif siswa					
	7. Materi dalam media dapat meningkatkan minat baca siswa					
	8. Soal dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah					
Kesesuaian gambar dengan materi.	5. Gambar dan teks dalam media berhubungan dengan materi					
	6. Gambar dan teks dalam media dapat memperjelas isi materi					
	7. Gambar dan teks dalam media membanu siswa memahami materi					

	8. Gambar dan teks dalam media jelas dan menarik					
Jumlah Skor						

Skor minimal :16

Skor maksimal :64

Persentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

$$= - \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

Semarang,.....2020

Validator

.....

NIP.

Lampiran 9

KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian materi pada media *ludo carpet game* berbasis budaya	Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2-4
		Kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa	5,14
		Penyampaian materi IPS dalam media	6-8
2	Penyajian media *ludo carpet game* berbasis budaya	Manfaat alat permainan	9-11, 15-17
		Tampilan alat permainan	12
		Desain alat permainan	13

Lampiran 10

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

A. IDENTITAS PENILAI

Nama :

Instansi :

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Bacalah setiap indikator dengan cermat.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan keadaan media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa untuk siswa kelas IV dengan kriteria skor penilaian sebagai berikut:

   SB = Sangat Baik = Skor 4

   B = Baik = Skor 3

   C = Cukup = Skor 2

   K = Kurang = Skor 1

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD dan indikator.		√		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√			

C. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD dan indikator.				
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan indikator.				
4.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator.				
5.	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas IV SD.				
6.	Materi disampaikan secara sistematis.				
7.	Penyampaian materi dalam permainan dikemas dengan jelas dan menarik.				
8.	Media *Ludo Carpet Game* menggunakan bahasa yang komunikatif dengan siswa.				
9.	Bahasa yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* mudah dipahami siswa.				
10.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* mudah dipahami				
11.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* sudah lengkap.				
12.	Warna yang digunakan pada media *Ludo Carpet Game* menarik.				
13.	Bentuk dan ukuran huruf yang dipakai dalam media *Ludo Carpet Game* dapat terbaca dengan jelas.				
14.	Desain media *Ludo Carpet Game* sesuai dengan perkembangan siswa.				

15.	Media *Ludo Carpet Game* mudah untuk digunakan siswa.				
16.	Media *Ludo Carpet Game* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia				
17.	Media *Ludo Carpet Game* menambah motivasi dan keaktifan belajar siswa.				

Penskoran :

Skor minimal :17

Skor maksimal :68

Persentase skor sebagai berikut:

$$\text{NP} = \frac{\text{R}}{\text{SM}} \text{ x } 100\%$$

$$= - \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian:

Skor	Persentase	Kriteria
4	76%-100%	Sangat Layak
3	51%-75%	Layak
2	26%-50%	Cukup Layak
1	0%-25%	Tidak Layak

D. Saran / Komentar

……

……

……

……

Semarang,
Guru Kelas IV
SD N Tandang 03

…….
NIP.

Lampiran 11

KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN SISWA

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian materi pada media *ludo carpet game* berbasis budaya	Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator	1
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2-3
		Kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa	4
		Penyampaian materi IPS dalam media	8-9
2	Penyajian media *ludo carpet game* berbasis budaya	Manfaat alat permainan	11-13
		Tampilan alat permainan	5-7
		Desain alat permainan	10

Lampiran 12

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Hari, Tanggal :

Nama Siswa :

1. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitasmu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang kamu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada:

SB = Sangat Baik = Skor 4

B = Baik = Skor 3

C = Cukup = Skor 2

K = Kurang = Skor 1

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		√		
2.	Penyampaian materi dengan media *Ludo Carpet Game* dikemas dengan menarik.	√			

2. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	**B**	**C**	**K**
1.	Penyampaian materi dengan media *Ludo Carpet Game* dikemas dengan menarik.				
2.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* disampaikan dengan jelas.				
3.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* mudah saya pahami.				
4.	Permainan media *Ludo Carpet Game* menambah pengetahuan IPS saya.				
5.	Bahasa yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* ini mudah saya pahami.				
6.	Warna yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* ini menarik.				
7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam media *Ludo Carpet Game* dapat saya baca dengan jelas.				
8.	Alat permainan *Ludo Carpet Game* dapat saya mainkan bersama teman-teman saya tanpa bimbingan guru.				
9.	Soal evaluasi dalam media *Ludo Carpet Game* sesuai dengan materi dalam bahan ajar.				
10.	Desain yang dipakai dalam media *Ludo Carpet Game* menarik.				

11.	Media *Ludo Carpet Game* dapat menambah pengetahuan saya tentang materi keragaman budaya				
12.	Saya lebih tertarik belajar dengan menggunakan media *Ludo Carpet Game*				
13.	Saya senang dengan adanya media *Ludo Carpet Game.*				
SKOR TOTAL					
NILAI					

Penskoran :

Skor minimal :13

Skor maksimal :52

Persentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

$$= - \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

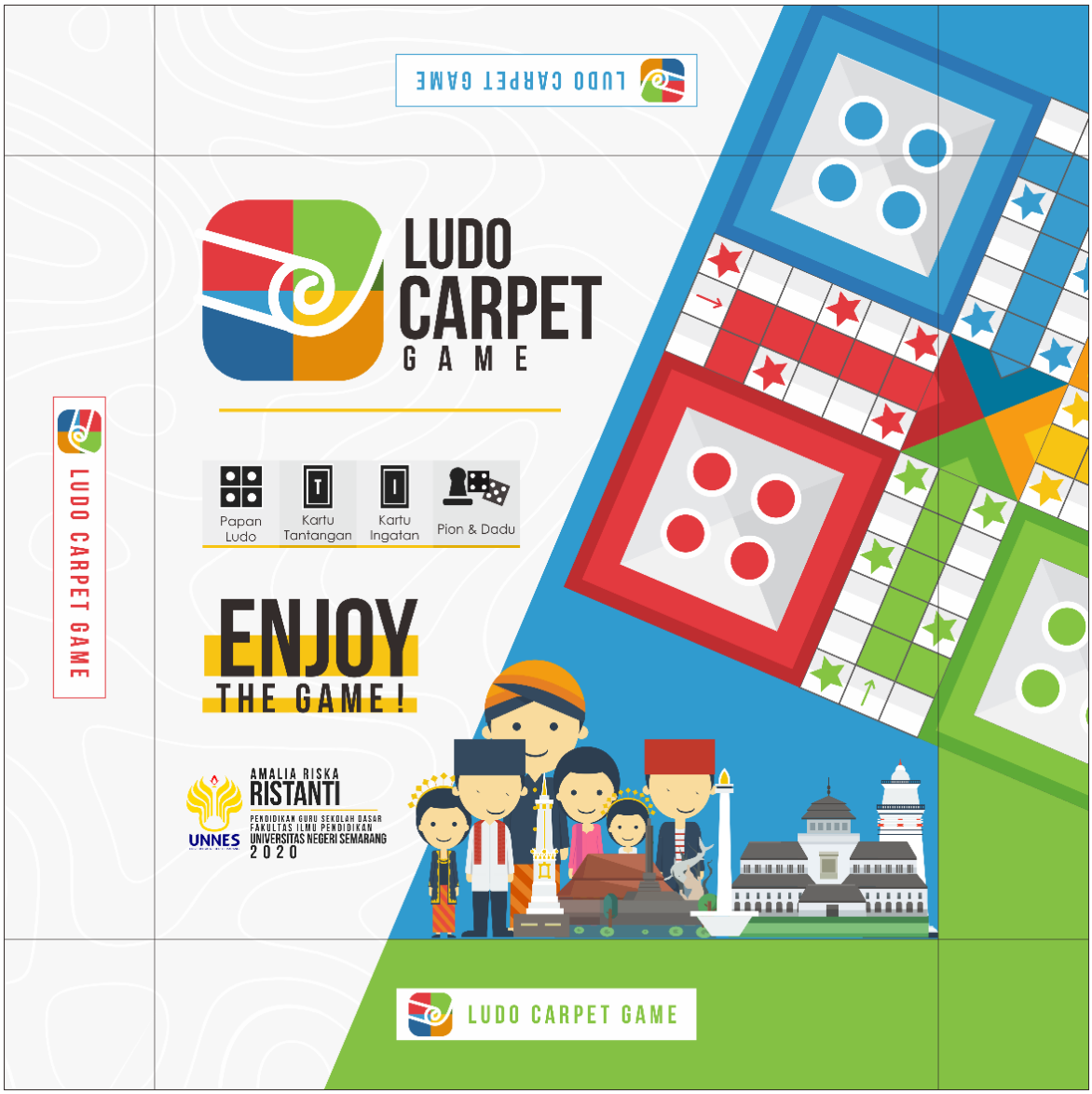
SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

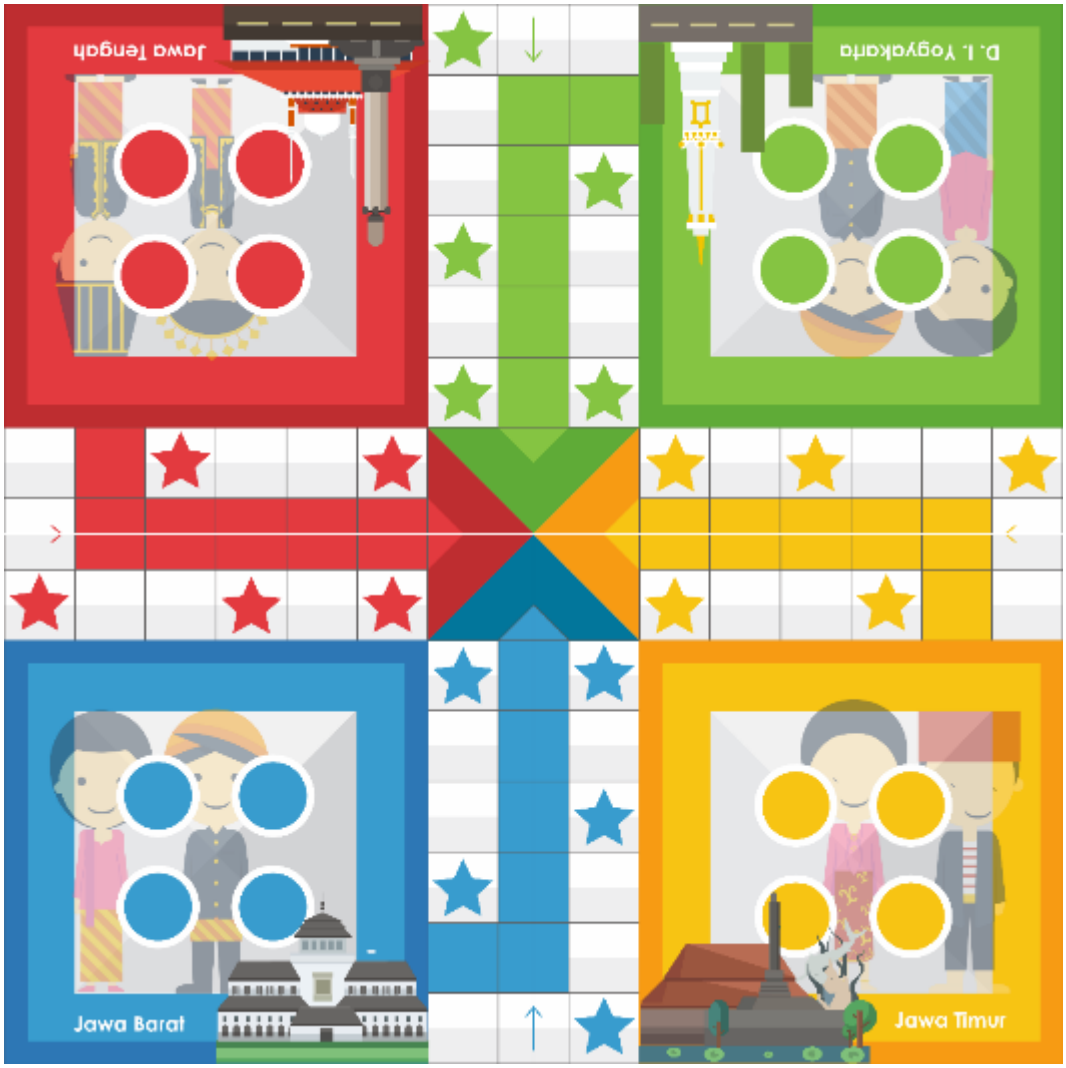
Kriteria penilaian:

Skor	Persentase	Kriteria
4	76%-100%	Sangat Layak
3	51%-75%	Layak
2	26%-50%	Cukup Layak
1	0%-25%	Tidak Layak

Lampiran 13

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA




Jawa Barat
Jawa Timur
D. I. Yogyakarta
Jawa Tengah

Tampilan Depan

Tampilan Belakang

Tampilan Depan

Tampilan Belakang

Tampilan Depan

Tampilan Belakang

Tampilan Depan

Tampilan Belakang

Tampilan Depan

Tampilan Belakang

Lampiran 14

KISI-KISI SOAL TES UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN Tandang 03 Semarang

Muatan Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/2

MateriPokok : Keragaman Budaya Indonesia di Pulau Jawa

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah/Level	Penilaian			Nomor Soal
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1	Megidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C4/ Level 3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III 1,3,5,8,11, 13,14,15
		3.2.2	Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C3/ Level 2	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III 20,23,25, 27,28

		3.2.3	Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta.	Kognitif/ C4/ Level 3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III 32,33,34,35, 36,37,38,39
		3.2.4	Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C3/ Level 2	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III 43,44,45,46,48
		3.2.5	Mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C3/ Level 2	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III 53,54,55,56

		3.2.6	Membedakan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C3/ Level 2	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III 59,60,61,62, 63,64,65

Lampiran 15

SOAL TES UJI COBA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Satuan Pendidikan : SDN Tandang 03 Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Muatan Pelajaran : IPS
Materi Pokok : Keragaman Budaya Indonesia di Pulau Jawa

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.
   Contoh: Pilihan semula : a b c d
   Dibetulkan menjadi : a b c d
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban yang telah disediakan!

1. Keragaman budaya indonesia banyak sekali ragamnya seperti dibawah ini, *kecuali* keragaman….
   a. bahasa daerah
   b. rumah adat
   c. kesenian daerah
   d. alat transportasi
2. Lagu daerah termasuk dalam….
   a. jenis keragaman budaya indonesia

b. manfaat keragaman budaya indonesia
c. fungsi keragaman budaya indonesia
d. kriteria keragaman budaya indonesia

3. Bahasa asli yang dipakai dalam sutau daerah yang terdapat di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia disebut bahasa….
   a. nasional
   b. persatuan
   c. daerah
   d. kesatuan
4. Bahasa daerah di Pulau Jawa diantaranya adalah….
   a. Badui, Betawi, Batak
   b. Betawi, Jawa, Sunda
   c. Aceh, Batak, Jawa
   d. Jawa, Sunda, Aceh
5. Rumah adat merupakan bangunan tradisional yang memiliki… sesuai dengan adatnya. Jawaban yang tepat untuk mengisi bagian yang rumpang adalah….
   a. banyak ruang
   b. ciri khusus
   c. ciri-ciri
   d. ruang khusus
6. Rumah adat Jolopong berasal dari….
   a. Jawa Tengah
   b. Jawa Timur
   c. Jawa Barat
   d. D.I Yogyakarta
7. Rumah adat yang berasal dari Jawa Tengah yaitu rumah….
   a. kebaya
   b. badui
   c. gadang
   d. joglo

8. Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki keragaman yang berbeda beda, salah satunya adalah pakaian adat. Pakaian adat merupakan identitas yang menunjukkan beberapa hal di bawah ini, *kecuali* status….
    a. sosial
    b. perkawinan
    c. agama
    d. keluarga
9. Pakaian adat Betawi berasal dari provinsi….
    a. Jawa Tengah
    b. Jawa Barat
    c. Jakarta
    d. Jawa Timur
10. Pakaian adat yang berasal dari Jawa Timur yaitu….
    a. jas takwa dan kebaya
    b. beskap dan kebaya
    c. madura
    d. betawi
11. Terdapat berbagai macam kesenian yang menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan masyarakat di suatu daerah. Salah satu kesenian yang berasal dari provinsi Jawa Tengah yaitu tari….
    a. yapong
    b. gambyong
    c. serimpi
    d. topeng
12. Kesenian Reog Ponorogo berasal dari provinsi….
    a. Jawa Barat
    b. Jawa Tengah
    c. Jawa Timur
    d. Yogyakarta
13. Sesuatu yang digunakan sebagai pengiring dalam upacara adat dan berfungsi sebagai alat untuk menghibur disebut alat musik….

a. modern
b. tradisional
c. hiburan
d. adat

14. Senjata tradisional merupakan produk budaya yang berhubungan erat dengan suatu masyarakat yang menjadi identitas suatu bangsa untuk memperkaya kebudayaan nusantara. Selain digunakan untuk berlindung dari serangan musuh, senjata tradisional juga digunakan untuk kegiatan….
    a. bertempur
    b. berburu
    c. upacara
    d. berwisata
15. Sesuatu yang dinyanyikan atau dimainkan pada tradisi tertentu di masing-masing daerah disebut lagu….
    a. wajib
    b. nasional
    c. dolanan
    d. daerah
16. Perhatikan gambar di bawah ini!

    Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi….
    a. Banten
    b. Jakarta
    c. Jawa Tengah
    d. Yogyakarta
17. Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi….

a. Jawa Timur
b. Jawa Barat
c. Jakarta
d. Banten

18. Bangunan rumah adat di pulau Jawa ada yang memiliki kesamaan di bagian tertentunya, yaitu rumah adat joglo pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Kesamaan tersebut ada di bagian….
    a. atapnya
    b. jumlah ruangnya
    c. luas halamannya
    d. warna catnya
19. Istilah “Soko Guru” yang artinya tiang utama, terdapat pada rumah adat di provinsi….
    a. Jawa Timur
    b. Jawa Tengah
    c. Jawa Barat
    d. Banten
20. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!
    (1) alas pondasi terbuat dari batu
    (2) dinding terbuat dari anyaman bambu
    (3) atap dibuat dari bilah bambu dan ijuk
    (4) lantai terbuat dari tanah

Berdasarkan ciri-ciri diatas, yang merupakan ciri-ciri dari rumah adat Badui adalah….

a. (1), (2), (3)
b. (1), (2), (4)
c. (1), (3), (4)
d. (2), (3), (4)

21. Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi….

a. Jawa Timur
b. Jawa Tengah
c. Jawa Barat
d. Yogyakarta

22. Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi….

a. Yogyakarta
b. Banten
c. Jakarta
d. Jawa Timur

23. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!

(1) Atapnya berbentuk bumbungan tinggi dan bertumpuk tiga
(2) Dinding dan tiangnya terbuat dari kayu
(3) Lantainya lebih tinggi dari permukaan tanah
(4) Tiangnya biasa dicat warna hijau gelap atau hitam.

Berdasarkan penjelasan diatas merupakan ciri-ciri rumah adat yang berasal dari….

a. Jawa Timur
b. Jawa Tengah
c. Jawa Barat
d. Yogyakarta

24. Rumah adat yang salah satu cirinya dicat dengan warna cerah yaitu rumah adat yang berasal dari provinsi….
    a. Yogyakarta
    b. Jawa Timur
    c. Banten
    d. Jakarta
25. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!
    (1) Berbentuk rumah panggung
    (2) Memiliki tinggi 40—60 cm di atas permukaan tanah
    (3) Di cat dengan warna cerah
    (4) Atapnya memanjang dan berbentuk segitiga sama kaki

    Yang bukan merupakan ciri-ciri rumah adat dari provinsi Jawa Barat terdapat pada nomor….

    a. (1)
    b. (2)
    c. (3)
    d. (4)
26. Rumah adat yang bangunannya meniru dari “Bangsal Kencono” adalah….
    a. joglo Jawa Timur
    b. joglo Jawa Tengah
    c. joglo Jawa Barat

d. joglo Yogyakarta

27. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!

(1) Rumah ini berubentuk persegi panjang

(2) Memiliki 3 pintu depan

(3) Memiliki jendela yang terletak di samping rumah

(4) Memiliki 4 ruang utama

Yang bukan merupakan ciri-ciri rumah adat dari provinsi Jawa Tengah terdapat pada nomor….

a. (1)

b. (2)

c. (3)

d. (4)

28. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!

(1) Memiliki atap joglo yang lebih sederhana

(2) Meiliki 2 ruang utama

(3) Ruang depan sebagai tempat pertemuan

(4) Ruang belakang sebagai kamar dan dapur

Berdasarkan penjelasan diatas merupakan ciri-ciri rumah adat yang berasal dari….

a. Jawa Timur

b. Jawa Tengah

c. Jawa Barat

d. Yogyakarta

29. Istilah “baju ujung serong” yang dikenakan oleh para bangsawan pria yaitu pakaian dari provinsi….

a. Jakarta

b. Banten

c. Yogyakarta

d. Jawa Timur

30. Pakaian adat bagi laki-laki yang berasal dari Jawa Tengah yaitu mengenakan pakaian bernama….

a. jawi rangkep
b. beskap
c. jawi jangkep
d. ujung serong

31. “Paes Ageng Kanigaran” merupakan pakaian adat khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kesultanan….
    a. Ngayogyakarta
    b. Ngawi
    c. Semarangan
    d. Solo
32. Perhatikan gambar berikut!

    Pakaian adat dari Jawa Tengah dan DI Yogyakarta khususnya untuk laki-laki memiliki perbedaan pada bagian….
    a. aksesoris kepala dan bahan atasan pakaian
    b. warna atasan pakaian dan bahan atasan pakaian
    c. warna atasan pakaian dan aksesoris kepala
    d. aksesoris alas kaki dan aksesoris kepala
33. Pakaian adat Jawa Tengah yang digunakan laki-laki pada aksesoris bagian kepala yaitu menggunakan blangkon. Sedangkan aksesoris bagian kepala pada pakaian adat Jawa Timur adalah….
    a. topi
    b. blangkon
    c. peci
    d. udeng
34. Perhatikan pernyataan mengenai pakaian adat pada tabel berikut!

	Pakaian Adat Jawa Timur	Pakaian Adat Jawa Tengah
(1)	Pakaian untuk wanita biasa menggunakan kebaya dan jarik	Pakaian untuk wanita menggunakan baju kurung dan kain batik
(2)	Pakaian untuk laki-laki hanya menggunakan kaos bergaris merah putih	Pakaian laki-laki menggunakan Jawi Jangkep
(3)	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki berupa peci	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki berupa blangkon

Pernyataan yang tepat sesuai dengan tabel diatas ditunjukkan pada nomor….

a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
c. (2) dan (3)
d. (1), (2), (3)

35. Pakaian adat dari Jawa Tengah yang digunakan oleh perempuan khususnya pada bagian alas kaki yang digunakan adalah memakai sandal selop. Sedangkan alas kaki yang digunakan pada pakaian adat dari Jawa Barat adalah….

a. sandal selop
b. bakiak
c. jepit keteplek
d. sandal jepit

36. Perhatikan pernyataan mengenai pakaian adat pada tabel berikut!

	Pakaian Adat Jawa Barat	Pakaian Adat Yogyakarta
(1)	Pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai ‘celana komprang’ dan baju ‘salontréng’.	Pakaian untuk laki-laki memakai busana keprabon
(2)	Aksesoris yang digunakan memakai sepatu hak	Pakaian perempuan yaitu menggunakan kain batik
(3)	Pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundel.	Aksesoris kepala yang digunakan perempuan yaitu anggul bokor dan cunduk mentul 5

Pernyataan yang *tidak tepat* dalam tabel diatas ditunjukkan pada nomor….

a. (1)

b. (2)

c. (3)

d. (1), (2), (3)

37. Perhatikan pernyataan mengenai pakaian adat pada tabel berikut!

	Pakaian Adat Yogyakarta	Pakaian Adat Jawa Tengah
(1)	Pakaian untuk laki-laki memakai busana Keprabon	Pakaian untuk laki menggunakan baju Jawi Jangkep
(2)	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki yaitu kuluk kanigaran	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki berupa blangkon
(3)	Digunakan oleh keluarga rakyat biasa	Digunakan oleh keluarga keraton

Pernyataan yang tepat sesuai dengan tabel diatas ditunjukkan pada nomor….

a. (1) dan (2)

b. (1) dan (3)

c. (2) dan (3)

d. (1), (2), (3)

38. Perhatikan pernyataan mengenai pakaian adat pada tabel berikut!

	Pakaian Adat Jawa Barat	Pakaian Adat Jawa Timur
(1)	Pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai Jawi Jangkep	Pakaian untuk laki-laki menggunakan jas
(2)	Pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundel.	Pakaian untuk perempuan biasa menggunakan kebaya dan jarik
(3)	Aksesoris yang digunakan perempuan yaitu selendang batik	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki berupa peci

Pernyataan yang *tidak tepat* dalam tabel diatas ditunjukkan pada nomor….

a. (1)

b. (2)

c. (3)

d. (1), (2), (3)

39. Perhatikan pernyataan mengenai pakaian adat pada tabel berikut!

	Pakaian Adat Jawa Barat	Pakaian Adat Jawa Tengah

(1)	Pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai ‘celana komprang’ dan baju ‘salontréng’.	Pakaian laki-laki menggunakan Jawi Jangkep
(2)	Aksesoris laki-laki menggunakan peci	Aksesoris laki-laki menggunakan kuluk
(3)	Alas kaki yang digunakan perempuan yaitu sandal jepit keteplek	Alas kaki yang digunakan perempuan yaitu sandal selop

Pernyataan yang tepat sesuai dengan tabel diatas ditunjukkan pada nomor….

a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
c. (2) dan (3)
d. (1), (2), (3)

40. Pakaian adat tradisional Madura biasa disebut pakaian….
    a. pangsi
    b. pesa’an
    c. ujung serong
    d. paes
41. Pakaian pangsi merupakan pakaian adat yang berasal dari provinsi….
    a. Jawa Tengah
    b. Jawa Barat
    c. Banten
    d. Jakarta
42. Istilah “Sinjang Bundel” merupakan nama lain dari….
    a. pakaian atasan berupa kebaya
    b. pakaian bawahan berupa rok yang dipakai sampai betis
    c. ikat pinggang
    d. sandal jepit keteplek
43. Alat musik tradisional yang berasal dari provinsi Banten adalah….
    a. rebab
    b. bendrong lesung
    c. ningnong
    d. jentreng
44. Alat musik tradisional yang berasal dari provinsi Yogyakarta adalah….

a. siter
b. tong-tong
c. gamelan
d. bonang

45. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar diatas merupakan alat musik tradisional yang berasal dari….

a. Jawa Tengah
b. Jawa Barat
c. Jawa Timur
d. Yogyakarta

46. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar diatas merupakan alat musik tradisional yang berasal dari….

a. Jawa Timur
b. Jakarta
c. Jawa Barat
d. Banten

47. Perhatikan nama alat musik tradisional dibawah ini!

(1) Kromong, Gender, Ningnong
(2) Kemong, Rebana Ketimpring, Rebana Dor
(3) Gender, Ningnong, Jentreng

(4) Kemong, Jentreng, Rebana Ketimpring

Yang termasuk alat musik tradisional dari provinsi Jakarta adalah….

a. (1) dan (3)
b. (1) dan (2)
c. (2) dan (3)
d. (2) dan (4)

48. Dibawah ini yang bukan termasuk alat musik dari provinsi Jawa Timur adalah….

a. terompet reog
b. angklung reog
c. tong-tong
d. saron

49. Perhatikan tabel dibawah ini!

Alat Musik Tradisional	
(1)	Gong
(2)	Kenong
(3)	Bonang
(4)	Krumpyung

Alat musik tradisional yang berasal dari Yogyakarta ditunjukan pada nomor….

a. (1)
b. (2)
c. (3)
d. (4)

50. Tradisi pertunjukan dan tata cara kehidupan masyarakat di suatu daerah disebut….

a. keragaman bahasa daerah
b. kesenian daerah
c. pertunjukan musik daerah
d. keragaman pertunjukan daerah

51. Terdapat berbagai macam kesenian dalam suatu daerah, salah satunya yaitu kesenian tari. Tari Yapong berasal dari provinsi….
    a. Jawa Tengah
    b. Jawa Barat
    c. Jakarta
    d. Banten
52. Tari yang dipertunjukkan pada saat upacara panen dan hendak akan menanam padi disebut tari….
    a. burung
    b. gambyong
    c. serimpi
    d. merak
53. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Merupakan Tari Merak
(2)	Mengekspresikan gerakan tari seperti kehidupan burung merak
(3)	Berasal dari Jawa Barat

    Berdasarkan ciri-ciri diatas, merupakan tarian yang berasal dari….
    a. Jakarta
    b. Yogyakarta
    c. Jawa Barat
    d. Banten
54. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Merupakan Tari Gambyong
(2)	Sebuah tarian rakyat
(3)	Dipertunjukkan pada saat upacara panen dan hendak akan menanam padi.
(4)	Berasal dari Jawa Tengah

Berdasarkan ciri-ciri diatas, merupakan tarian yang berasal dari….

a. Jakarta
b. Yogyakarta
c. Jawa Tengah
d. Banten

55. Perhatikan ciri-ciri kesenian pada tabel berikut!

Kesenian Tradisional	
(1)	Tarian yang dilakukan oleh satu orang atau lebih sesuai kebutuhan
(2)	Gerakannya terlihat gemulai
(3)	Termasuk tari kreasi baru
(4)	Mengisahkan tentang seorang yang balas dendam karena cintanya yang ditolak.

Berdasarkan tabel diatas, yang merupakan ciri-ciri tari topeng adalah….

a. (1),(2),(3)
b. (1),(2),(4)
c. (1),(3),(4)
d. (2),(3),(4)

56. Perhatikan ciri-ciri kesenian pada tabel berikut!

Kesenian Tradisional	
(1)	Tarian bernuansa klasik
(2)	Tarian dilakukan oleh beberapa penari wanita cantik dan anggun
(3)	Menggambarkan kesopanan dan kelemah lembutan
(4)	Awalnya merupakan tarian yang bersifat sakral

Berdasarkan tabel diatas, ciri-ciri tersebut merupakan ciri dari tari….

a. gambyong
b. merak
c. serimpi
d. topeng

57. Tarian jenis kontemporer yang melambangkan suka cita dan pergaulan masyarakat merupakan tari….

a. topeng
b. yapong
c. serimpi
d. gambyong

58. Perhatikan gambar dibawah ini!

Kesenian pada gambar diatas merupakan kesenian… yang berasal dari….

a. reog ponorogo, Jawa Timur
b. reog ponorogo, Jawa Barat
c. reog ponorogo, Jakarta
d. reog ponorogo, Banten

59. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Memakai topeng saat pertunjukan	Tidak memakai topeng saat pertunjukan
(2)	Tidak memakai alas kaki	Memakai alas kaki

(3)	Baju lengan Panjang	Memakai baju lengan pendek

Berdasarkan penjelasan di atas, perbedaan yang mencolok antara tari topeng dan tari yapong terletak pada nomor….

a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
c. (2) dan (3)
d. (1),(2),(3)

60. Tari yapong berfungsi sebagai tari hiburan masyarakat Betawi yang di pentaskan di berbagai acara atau pesta rakyat. Sedangkan tari Serimpi berfungsi sebagai tari….

a. upacara panen
b. upacara di lingkungan keraton
c. atraktif
d. dolanan

61. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Merupakan Tari Merak	Merupakan Tari Gambyong
(2)	Sebuah tarian keberuntungan	Sebuah tarian rakyat
(3)	Mengekspresikan gerakan tari seperti kehidupan burung merak	Dipertunjukkan pada saat upacara panen dan hendak akan menanam padi.
(4)	Berasal dari Jawa Barat	Berasal dari Jawa Tengah

Berdasarkan dua gambar pada tabel, pernyataan yang tepat sesuai dengan gambar ditunjukkan pada nomor….

a. (1),(2),(3)
b. (1),(2),(4)
c. (1),(3),(4)
d. (2),(3),(4)

62. Perbedaan tari serimpi dan tari reog ponorogo dapat di lihat dari segi…

a. Pakaian yang digunakan dan tempat untuk mempertunjukkan tarian
b. Siapa yang memainkan dan pakaian yang digunakan
c. Siapa yang memainkan dan tempat untuk mempertunjukkan tarian
d. Jumlah penari yang sama dan pakaian yang digunakan

63. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Tidak memakai selendang	Memakai selendang
(2)	Memakai aksesoris kuda lumping	Tidak emakai aksesoris kuda lumping
(3)	Memakai rok jarik	Memakai rok jarik

Berdasarkan penjelasan di atas, perbedaan yang mencolok antara tari reog dan tari serimpi terletak pada nomor….

a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
c. (2) dan (3)
d. (1),(2),(3)

64. Tari serimpi dan tari gambyong memiliki perbedaan pada bagian….

a. jumlah penari dan gerakan yang dilakukan
b. gerakan yang dilakukan dan fungsi tarian yang dipertunjukkan
c. jumlah penari dan fungsi tarian yang dipertunjukkan
d. sifat tarian dan jumlah penari

65. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Memakai aksesoris kepala	Memakai aksesoris kepala
(2)	Memakai sayap dari selendang batik	Tidak memakai selendang
(3)	Tidak memakai topeng	Memakai topeng saat pertunjukan

Berdasarkan penjelasan di atas, perbedaan yang mencolok antara tari topeng dan tari merak terletak pada nomor….

a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
c. (2) dan (3)
d. (1),(2),(3)

66. Tarian yang bersifat sakral dan hanya ditampilkan di lingkungan Keraton adalah tari….

a. yapong
b. reog ponorogo
c. serimpi
d. gambyong

67. Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar diatas merupakan tarian yang berasal dari provinsi….

a. Jakarta
b. Jawa Timur
c. Jawa Barat
d. Banten

68. Kesenian tari Reog Ponorogo selalu menampilakan berbagai tokoh seperti dibawah ini, *kecuali*….

a. barongan
b. warok
c. anoman
d. ganongan

69. Selain dipentaskan dalam panggung hiburan masyarakat, tari yapong juga dipentaskan pada….
    a. upacara adat
    b. pernikahan
    c. sunatan
    d. pesta rakyat
70. Pehatikan gambar dibawah ini!

    Gambar diatas merupakan tari… yang berasal dari….
    a. serimpi, Jawa Tengah
    b. serimpi, Yogyakarta
    c. serimpi, Jawa Barat
    d. serimpi, Jakarta

Lampiran 16

KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Satuan Pendidikan : SDN Tandang 03 Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Muatan Pelajaran : IPS
Materi Pokok : Keragaman Budaya Indonesia di Pulau Jawa

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1.	D	11.	B	21.	C	31.	A
2.	A	12.	C	22.	B	32.	A
3.	C	13.	B	23.	D	33.	C
4.	B	14.	B	24.	D	34.	C
5.	B	15.	D	25.	C	35.	C
6.	C	16.	C	26.	D	36.	B
7.	D	17.	C	27.	D	37.	A
8.	D	18.	A	28.	A	38.	A
9.	C	19.	B	29.	A	39.	B
10.	C	20.	A	30.	C	40.	B

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
41.	C	51.	C	61.	C
42.	B	52.	B	62.	A
43.	B	53.	C	63.	A
44.	C	54.	C	64.	B
45.	A	55.	B	65.	C
46.	C	56.	C	66.	C
47.	B	57.	B	67.	D
48.	D	58.	A	68.	C
49.	D	59.	B	69.	D
50.	B	60.	B	70.	B

Lampiran 17

PEDOMAN PENSKORAN TES UJI COBA

Soal Pilihan Ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

S = R (Arikunto, 2013:188)

Keterangan:

S = *Score*

R = *Right*

Skor maksimal: 70

Skor minimal : 0

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 18

SILABUS PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Satuan pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran : 3
Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual 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		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
PPKn											
1.4	Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Cinta Tanah Air 5. Kerjasama 6. Percaya Diri	1.4.1	Menunjukan perilaku syukur keragaman budaya Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1. Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia	**A. Orientasi Masalah** 1. Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan guru tentang kompetensi yang akan di capai ***(disiplin),*** melalui cerita "Istimewa dari Tanah Jawa"**.** 2. Siswa mengamati gambar keragaman yang telah disediakan guru di layar proyektor. ***(mengamati)***	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	1 hari (6 jp x 35 menit)	Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
2.4	Menampilkan sikap kerja		2.4.1	Menampilkan sikap kerja			Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
	sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan .			sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan		**B. Pengorganisasian Kegiatan Pembelajaran** 3. Siswa membentuk kelompok beranggotakan 2-4 siswa per kelompok dengan bimbingan dan arahan guru. 4. Siswa menyebutkan sikap pada cerita yang telah			Sikap Sosial		Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya		3.4.1	Menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia		disampaikan dan gambar yang telah ditampilkan guru ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)***	Tes	Tertulis	Pilihan ganda Isian Singkat		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
	di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		3.4.2	Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia		5. Siswa menjelaskan sikap pada cerita yang telah disampaikan dan gambar yang telah ditampilkan guru ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)*** 6. Siswa menyimak teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" yang ditampilkan oleh guru 7. Siswa menemukan informasi yang	Tes	Tertulis	Pilihan ganda Isian Singkat		
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.		4.4.1	Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		
Bahasa Indonesia											
3.7	Menggali pengetahuan		3.7.1	Menemukan informasi yang terdapat pada teks	1. Informasi pada teks		Tes	Tertulis	Pilihan ganda		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
	baru yang terdapat pada teks.			bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"	bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"	terdapat dalam teks bacaan 8. Siswa mengerjakan LKPD 1 mengenai pentingnya bersikap dalam keragaman 9. Siswa mengerjakan LKPD 2 mengenai ide pokok			Isian Singkat		
			3.7.2	Menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"			Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.		4.7.1	Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"		**C. Penyelidikan Mandiri dan Kelompok** 10. Guru membawa media *ludo carpet game* 11. Siswa bersama kelompok mengamati media	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
						ludo carpet game yang dibawakan oleh guru 12. Siswa menyimak petunjuk penggunaan media *ludo carpet game* tersebut 13. Siswa melakukan permainan menggunakan media *ludo carpet game* dengan penjelasan dan arahan dari guru **D. Pengembangan dan Penyajian Hasil** 14. Siswa mengerjakan LKPD 3 mengenai					

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
						pembuatan laporan identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa. ***(Menyimpulkan, Menalar)*** 15. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan diskusinya pada LKPD yang telah dikerjakan ***(Mengomunikasikan)*** **E. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah**					

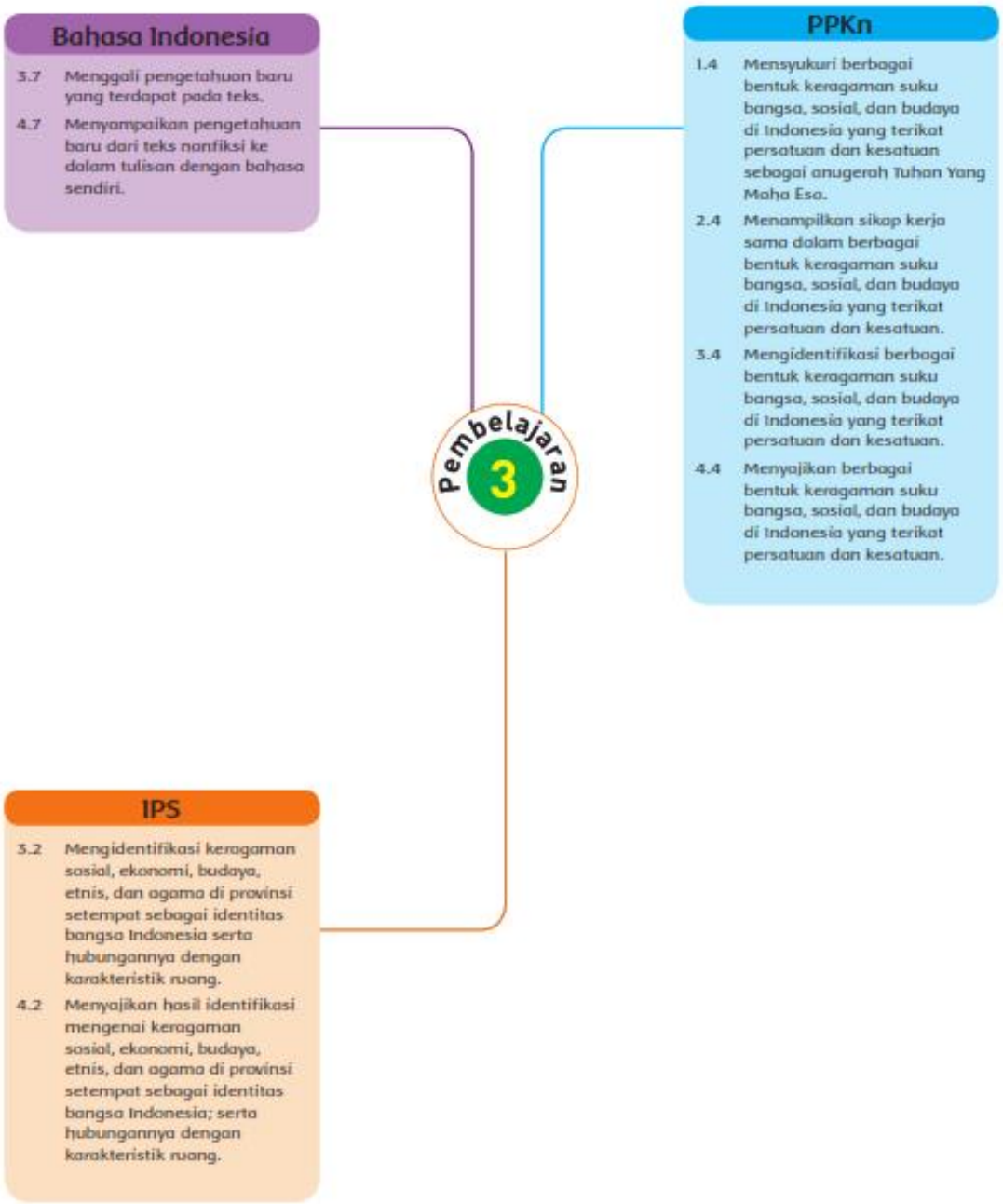
Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
						16. Setelah melakukan permainan dan mempresentasikan hasil diskusi, siswa menganalisis kebenaran LKPD dengan guru. ***(Menalar)*** 17. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menyampaikan perlunya rasa syukur atas keragaman yang ada di Indonesia 18. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran					

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
IPS											
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.		3.2.1	Megidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	1. Jenis keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa		Tes	Tertulis	Pilihan Ganda		
			3.2.2	Menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta			Tes	Tertulis	Pilihan ganda Isian Singkat		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
			3.2.3	Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta			Tes	Tertulis	Pilihan ganda Isian Singkat		
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta		4.2.1	Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		
			4.2.2	Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
hubungannya dengan karakteristik ruang.		adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta							

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR



RENCANA PELA KSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6x35 Menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
PPKn 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur keragaman budaya Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Cinta Tanah Air 5. Kerjasama 6. Percaya Diri

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4.1 Menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia 3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia 4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia	
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks	

tulisan dengan Bahasa sendiri	bacaan “Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa”	
IPS 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	3.2.1 Megidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Menyebutkan keragaman rumah adat di di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2 Menyajikan laporan hasi identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keragaman budaya Indonesia minimal 2 sikap dengan baik
2. Melalui bermain peran mengenai sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menampilkan sikap kerja sama minimal 2 dengan baik
3. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan tepat
4. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan tepat
5. Melalui bermain peran mengenai sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan benar
6. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menemukan informasi yang terdapat dalam teks minimal 1 dengan benar
7. Dengan menyimak teks, siswa dapat menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" minimal 1 dengan benar
8. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menuliskan minimal 1 ide pokok pada setiap paragraf dengan benar
9. Dengan mengamati media *ludo carpet game*, siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 3 dengan benar
10. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi

Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar

11. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar
12. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membuat laporan hasil identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta miminal 1 dengan benar
13. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan baik

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pokok
   a. Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia
   b. Informasi pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"
   c. Jenis keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa
2. Materi Pengayaan
   a. Sikap toleransi dalam keragaman di lingkungan sekolah
   b. Informasi pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"
   c. Keragaman pakaian adat di Pulau Jawa
3. Materi Remidial
   a. Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa
   b. Informasi pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"
   c. Jenis keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa
4. Materi Kookurikuler
   a. Jenis keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan)
2. Model : *Problem Based Learning*
3. Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan, bermain peran

F. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran

1. Media Pembelajaran
   a. Gambar keragaman budaya Indonesia
   b. Teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"
   c. Media *ludo carpet game* berbasis *budaya*
2. Alat Pembelajaran:
   Laptop, papan tulis, spidol, kertas HVS, pensil warna

G. Sumber Belajar

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pra Kegiatan 1. Siswa berbaris di depan kelas 2. Siswa masuk ke dalam kelas 3. Guru memberikan salam 4. Guru mengkondisikan kelas 5. Siswa bersama guru berdo'a untuk mengawali pembelajaran ***(Religius: beriman dan bertaqwa)*** 6. Guru melakukan presensi siswa. ***(Mandiri : kedisiplinan siswa)*** 7. Siswa menyanyikan lagu "**Indonesia Raya**" dan "**Mars PPK**" 8. Siswa diberikan kesempatan untuk membaca di pojok bacakelas (**Kegiatan literasi**) Kegiatan Awal 9. Guru memberikan motivasi dengan menyanyikan lagu "Satu Nusa Satu Bangsa". ***(cinta tanah air)*** 10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. ***(disiplin, kerja sama)*** 11. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan mengenai keragaman di Pulau Jawa "apakah kalian mengetahui jenis keragaman budaya di Indonesia khususnya di Pulau Jawa? 12. Guru memberikan contoh cerita berjudul "Istimewa dari Tanah Jawa"	**06.40 WIB** **10 menit**
Inti	**A. Orientasi Masalah**	

	13. Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan guru tentang kompetensi yang akan di capai ***(disiplin),*** melalui cerita "Istimewa dari Tanah Jawa"***. (mengumpulkan informasi)*** **Disebuah pelosok desa, bernama desa Sambi hiduplah seorang wanita tua bernama Ny. Martini berjualan loenpia di toko kecil yang bernuansa adat Jawa, akan tetapi pelanggan yang datng berasal dari berbagai provinsi di pulau Jawa yaitu Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur dan Jogjakarta.** **Melihat peluang usaha yang semakin maju, Ny. Martini bertekad mendirikan cabang baru selain di Semarang yaitu di kota Bandung bernuansa bangunan adat Sunda, Surabaya bernuansa bangunan adat Jawa timuran dan Jogja bernuansa adat jawa khas Jogja yaitu secara bergotong-royong dengan saudaranya bernama Tn.Sujarwo. Tidak lupa pula diwajibkan bagi setiap karyawan yang bekerja memakai kostum adat dari masing-masing daerah yang disediakan pemilik toko, supaya tetap mempertahakan kebudayaannya.** **Seiring berjalannya waktu penjulan dimasing-masing cabang membuahkan hasil yang sangat pesat. Oleh karena itu, mereka berinisiatif melestarikan budaya tidak hanya menyuguhkan produk makanan saja tetapi juga dengan mempertunjukan kesenian khas masing-masing daerahnya baik itu kesenian tari maupun kesenian musik.** 14. Siswa mengamati gambar keragaman yang telah disediakan guru di layar proyektor. ***(mengamati)*** **B. Pengorganisasian Kegiatan Pembelajaran** 15. Siswa membentuk kelompok beranggotakan 2-4 siswa per kelompok dengan bimbingan dan arahan guru. 16. Siswa menyebutkan sikap pada cerita yang telah disampaikan dan gambar yang telah ditampilkan	

	guru ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)*** 17. Siswa menjelaskan sikap pada cerita yang telah disampaikan dan gambar yang telah ditampilkan guru ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)*** 18. Siswa menyimak teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" yang ditampilkan oleh guru ***(mengamati))*** 19. Siswa menemukan informasi yang terdapat dalam teks bacaan. (***mengumpulkan informasi)*** 20. Siswa menguraikan informasi yang terdapat dalam teks bacaan. (***mengumpulkan informasi)*** 21. Siswa mengerjakan LKPD 1 mengenai pentingnya bersikap dalam keragaman ***(mengolah informasi, mengkomunikasikan)*** 22. Siswa mengerjakan LKPD 2 mengenai ide pokok ***(mengolah informasi, mengkomunikasikan)*** **C. Penyelidikan Mandiri dan Kelompok** 23. Guru membawa media *ludo carpet game* 24. Siswa bersama kelompok mengamati media *ludo carpet game* yang dibawakan oleh guru ***(mengamati)*** 25. Siswa menyimak petunjuk penggunaan media *ludo carpet game* tersebut ***(mengamati))*** 26. Siswa melakukan permainan menggunakan media *ludo carpet game* dengan penjelasan dan arahan dari guru (***mengumpulkan informasi)***	

	27. Siswa mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa pada permainan menggunakan media *ludo carpet game* (***mengumpulkan informasi)*** 28. Siswa menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa pada permainan menggunakan media *ludo carpet game* (***mengumpulkan informasi)*** 29. Siswa mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa pada permainan menggunakan media *ludo carpet game* (***mengumpulkan informasi)*** **D. Pengembangan dan Penyajian Hasil** 30. Siswa mengerjakan LKPD 3 mengenai pembuatan laporan identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa. ***(mengolah informasi, mengkomunikasikan)*** 31. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan diskusinya pada LKPD yang telah dikerjakan ***(Mengomunikasikan)*** **E. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah** 32. Setelah melakukan permainan dan mempresentasikan hasil diskusi, siswa menganalisis kebenaran LKPD dengan guru. ***(Menalar)*** 33. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menyampaikan perlunya rasa syukur atas keragaman yang ada di Indonesia ***(Menyimpulkan)***	

Penutup	34. Guru bersama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar yang telah dilaksanakan 35. Siswa diminta guru untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 36. Guru melakukan penilaian hasil belajar 37. Siswa mengerjakan soal evaluasi 38. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran 39. Guru memberikan tindak lanjut 40. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 41. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	15 menit

I. Penilaian

Muatan Pembelajaran	Ranah	Teknik	Jenis	Bentuk	Instrumen
PPKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan
	Sikap Sosial	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan
	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Isian Singkat	Lembar Soal
	Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja	Lembar Pengamatan
Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Isian Singkat	Lembar Soal
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Kinerja	Lembar Pengamatan
IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda, Isian Singkat	Lembar Soal
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Kinerja	Lembar Pengamatan

Semarang, 18 Feb 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD TANDANG 03
KEC. TEMBALANG
DINAS PENDIDIKAN

Sukrisno, S.Pd., M.Pd
NIP. 196209201984051006

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

Lampiran 1

BAHAN AJAR

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar	Indikator
PPKn	
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur keragaman budaya Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia 3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku	4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia

bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"
IPS 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	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. 4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2 Menyajikan laporan hasi identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta

Bahan Ajar Pokok

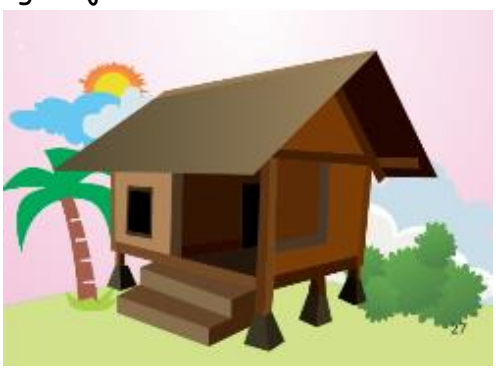
"Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"

Negara Indonesia memiliki berbagai macam keragaman, salah satunya adalah keragaman rumah adat. Keragaman rumah adat yang terdapat di Pulau Jawa khususnya di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta memiliki perbedaan.

Rumah Joglo merupakan rumah adat Jawa Tengah yang dibangun berlandaskan keyakinan atau filosofi jawa. Penyebutan rumah joglo terjadi akibat bentuk atap rumah joglo yang menyerupai dua gunung atau ta**JUG LO**ro (**JUGLO**) dan berkembang penyebutannya menjadi Joglo. Penggunaan gunung diyakini oleh masyarakat Jawa saat itu sebagai tempat suci atau rumah para dewa.

Jawa Tengah

Selanjutnya, salah satu contoh rumah adat dari Jawa Barat dinamakan Keraton Kasepuhan Cirebon yang di depannya terdapat pintu gerbang. Keraton Kasepuhan Cirebon ini terdiri dari 4 ruangan. Jinem atau pendopo untuk para pengawal/penjaga keselamatan Sultan. Pringgodani, tempat Sultan memberi perintah kepada adipati. Prabayasa, tempat menerima tamu istimewa Sultan dan Panembahan, ruang kerja dan istirahat Sultan.



Jawa Barat

Kemudian, rumah adat dari Jawa Timur disebut Jawa Timur Joglo. Dasar filosofi dan arsitekturnya sama dengan rumah adat di Jawa Tengah Joglo.. Rumah Joglo umumnya terbuat dari kayu Jati. Sebutan Joglo mengacu pada bentuk atapnya, mengambil stilasi bentuk sebuah gunung. Stilasi bentuk gunung bertujuan untuk pengambilan filosofi yang terkandung di dalamnya dan diberi nama atap Tajug, tapi untuk rumah hunian atau sebagai tempat tinggal, atapnya terdiri dari 2 tajug yang disebut atap Joglo/Juglo / Tajug Loro.

Jawa Timur

Terakhir, Rumah adat dari Yogyakarta bernama Rumah Bangsal Kencono Keraton. Secara umum, arsitektur bangungan utama pada rumah Bangsal Kencono memiliki banyak kesamaan dengan desain rumah adat Jawa Tengah. Atap rumah ini memiliki bubungan tinggi yang menopang pada 4 tiang di bagian tengah yang bernama Soko Guru. Material atapnya sendiri terbuat dari bahan sirap atau genting tanah.

Yogyakarta

“Anak Indonesia Menjaga Persatuan dan Kesatuan”

Indonesia memiliki berbagai keragaman. Keragaman suku, budaya, bahasa, tarian, ritual, dan lainnya. Keragaman ini akan menjadi kekayaan, apabila kita bisa saling menghargai. Namun, keragaman bisa menjadi berbahaya ketika kita saling membenci.

Semboyan ”**Bhinneka Tunggal Ika**” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu sangat penting bagi bangsa Indonesia. Penduduk Indonesia terdiri dari banyak suku bangsa. Setiap suku memiliki sejarah, asal-usul, juga kebiasaan yang menghasilkan budaya daerah. Budaya daerah di Indonesia merupakan ciri khas masing-masing daerah.

Anak Indonesia dari daerah mana pun harus menghargai kebudayaan daerah lain yang berbeda dengan kebudayaannya sendiri. Kebudayaan daerah yang beraneka ragam memperkaya kebudayaan nasional.

Rasa dan sikap **persatuan** dan **kesatuan** bagi **anak Indonesia** sangat diperlukan untuk mencapai kejayaan bangsa. Sikap **persatuan** akan dapat meringankan suatu permasalahan dan mempercepat selesainya suatu pekerjaan. Contohnya kegiatan kerja bakti. Pekerjaan yang berat menjadi lebih ringan jika dikerjakan bersama. Kegiatan itumencerminkan rasa **persatuan** dan kegotongroyongan.

Perbedaan bukan merupakan hambatan untuk menggalang rasa **kesatuan** dan **persatuan**. Perbedaan pendapat dapat diselesaikan dengan cara musyawarah untuk mencapai mufakat.

Jenis Keragaman Budaya Indonesia Khususnya di Pulau Jawa

1. Bahasa Daerah di Pula Jawa

Daerah	Bahasa Daerah
Jawa	Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Osing, Sunda, dan Tengger.

2. Rumah Adat di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Rumah Adat
Banten	Joglo Cirebon
Jakarta	Betawi
Jawa Barat	Kesepuhan / Joglo Cirebon
Jawa Tengah	Joglo Jawa Tengah
Yogyakarta	Joglo Yogyakarta
Jawa Timur	Joglo Jawa Timur

3. Pakaian Adat di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Pakaian Adat
Banten	Banten
Jakarta	Abang None/Betawi
Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat
Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah
Yogyakarta	Yogyakarta
Jawa Timur	Madura

4. Tarian daerah di pulau Jawa

Provinsi	Nama Tarian
Banten	Topeng
Jakarta	Yapong
Jawa Barat	Merak
Jawa Tengah	Gambyong
Yogyakarta	Serimpi
Jawa Timur	Remo

Bahan Ajar Pengayaan

Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Pakaian Adat	Gambar Pakaian Adat
Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat	
Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah	
Yogyakarta	Yogyakarta	
Jawa Timur	Madura	

Bahan Ajar Remidial

a. PPKn

Sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa

b. Bahasa Indonesia

Informasi pada teks bacaan “Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa”

c. IPS

Jenis keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa

Bahan Ajar Kookurikuler

Video Jenis keragaman budaya di Indonesia

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
PPKn 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa yang terikat persatuan dan kesatuan	1. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keragaman budaya Indonesia minimal 2 sikap dengan baik 2. Melalui bermain peran mengenai sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menampilkan sikap kerja sama minimal 2 dengan baik 3. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat	Gambar keragaman

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa 3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa 4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa	menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan tepat 4. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan tepat 5. Melalui bermain peran mengenai sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan benar	

Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"	6. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menemukan informasi yang terdapat dalam teks minimal 1 dengan benar 7. Dengan menyimak teks, siswa dapat menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" minimal 1 dengan benar 8. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menuliskan minimal 1 ide pokok pada setiap paragrap dengan benar	Teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada	9. Dengan mengamati media *ludo carpet game*, siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 3 dengan benar 10. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa	Media *ludo carpet game* berbasis budaya

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	provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. 4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar 11. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar 12. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membuat laporan hasil identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta miminal 1 dengan benar 13. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan baik	

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Teks "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"

"Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"

Negara Indonesia memiliki berbagai macam keragaman, salah satunya adalah keragaman rumah adat. Keragaman rumah adat yang terdapat di Pulau Jawa khususnya di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta memiliki perbedaan.

Rumah Joglo merupakan rumah adat Jawa Tengah yang dibangun berlandaskan keyakinan atau filosofi jawa. Penyebutan rumah joglo terjadi akibat bentuk atap rumah joglo yang menyerupai dua gunung atau ta**JUG LO**ro (**JUGLO**) dan berkembang penyebutannya menjadi Joglo. Penggunaan gunung diyakini oleh masyarakat Jawa saat itu sebagai tempat suci atau rumah para dewa.

Jawa Tengah

Selanjutnya, salah satu contoh rumah adat dari Jawa Barat dinamakan Keraton Kasepuhan Cirebon yang di depannya terdapat pintu gerbang. Keraton Kasepuhan Cirebon ini terdiri dari 4 ruangan. Jinem atau pendopo untuk para pengawal/penjaga keselamatan Sultan. Pringgodani, tempat Sultan memberi perintah kepada adipati. Prabayasa, tempat menerima tamu istimewa Sultan dan Panembahan, ruang kerja dan istirahat Sultan.

Jawa Barat

Kemudian, rumah adat dari Jawa Timur disebut Jawa Timur Joglo. Dasar filosofi dan arsitekturnya sama dengan rumah adat di Jawa Tengah Joglo. Rumah Joglo umumnya terbuat dari kayu Jati. Sebutan Joglo mengacu pada bentuk atapnya, mengambil stilasi bentuk sebuah gunung. Stilasi bentuk gunung bertujuan untuk pengambilan filosofi yang terkandung di dalamnya dan diberi nama atap Tajug, tapi untuk rumah hunian atau sebagai tempat tinggal, atapnya terdiri dari 2 tajug yang disebut atap Joglo/Juglo / Tajug Loro.

Jawa Timur

Terakhir, Rumah adat dari Yogyakarta bernama Rumah Bangsal Kencono Keraton. Secara umum, arsitektur bangungan utama pada rumah Bangsal Kencono memiliki banyak kesamaan dengan desain rumah adat Jawa Tengah. Atap rumah ini memiliki bubungan tinggi yang menopang pada 4 tiang di bagian tengah yang bernama Soko Guru. Material atapnya sendiri terbuat dari bahan sirap atau genting tanah.

Yogyakarta

2. Media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya

Lampiran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
PPKn 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4.1 Menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam	1 Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keragaman budaya Indonesia minimal 2 sikap dengan baik 2 Melalui bermain peran mengenai sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menampilkan sikap kerja sama minimal 2 dengan baik	LKPD 1 Menyebutkan sikap yang harus diterapkan dalam keragaman budaya di Indonesia

bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa 3.4.2 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa 4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa	3 Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan tepat 4 Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan tepat 5 Melalui bermain peran mengenai sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman minimal 2 dengan benar	
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan	6 Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menemukan informasi yang terdapat dalam teks minimal 1 dengan benar	LKPD 2 Menuliskan ide pokok dari setiap paragraph pada bacaan.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	"Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" 4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"	7 Dengan menyimak teks, siswa dapat menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa" minimal 1 dengan benar 8 Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menuliskan minimal 1 ide pokok pada setiap paragrap dengan benar	
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah,	9 Dengan mengamati media *ludo carpet game*, siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 3 dengan benar 10 Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar	LKPD 3 Membuat laporan hasil identifikasi keragaman budaya rumah adat

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	Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. 4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2 Menyajikan laporan hasi identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	11 Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar 12 Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membuat laporan hasil identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta miminal 1 dengan benar 13 Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan baik	

Anggota Kelompok
295
1……
2……
3……

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Kelas/ Semester	:	IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema	:	7.Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Pokok Bahasan	:	2.Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Tanggal	:	……
Kegiatan	:	Menyebutkan sikap yang harus diterapkan dalam keragaman budaya di Indonesia

Petunjuk pengerjaan:

Bacalah teks bacaan yang telah disediakan!

Isilah jawaban yang sesuai pada kolom yang telah disediakan!

"Istimewa dari Tanah Jawa"

Disebuah pelosok desa, bernama desa Sambi hiduplah seorang wanita tua bernama Ny. Martini berjualan loenpia di toko kecil yang bernuansa adat Jawa, akan tetapi pelanggan yang datng berasal dari berbagai provinsi di pulau Jawa yaitu Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur dan Jogjakarta.

Melihat peluang usaha yang semakin maju, Ny. Martini bertekad mendirikan cabang baru selain di Semarang yaitu di kota Bandung bernuansa bangunan adat Sunda , Surabaya bernuansa bangunan adat Jawa timuran dan Jogja bernuansa adat jawa khas Jogja yaitu secara bergotong-royong dengan saudaranya bernama Tn.Sujarwo. Tidak lupa pula diwajibkan bagi setiap karyawan yang bekerja memakai kostum adat dari masing-masing daerah yang disediakan pemilik toko, supaya tetap mempertahakan kebudayaannya.

Seiring berjalannya waktu penjulan dimasing-masing cabang membuahkan hasil yang sangat pesat. Oleh karena itu, mereka berinisiatif melestarikan budaya tidak hanya menyuguhkan produk makanan saja tetapi juga dengan mempertunjukan kesenian khas masing-masing daerahnya baik itu kesenian tari maupun kesenian musik.

Tuliskan sikap apa saja yang menunjukkan rasa persatuan dan kesatuan

……
……
……
……
……

Anggota Kelompok
296
1……
2……
3.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Kelas/ Semester	:	IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema	:	7.Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Pokok Bahasan	:	2.Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Tanggal	:	……
Kegiatan	:	Menuliskan ide pokok dari setiap paragrap pada bacaan.

Petunjuk pengerjaan:

Bacalah teks bacaan yang telah disediakan!

Isilah jawaban yang sesuai pada kolom yang telah disediakan!

"Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"

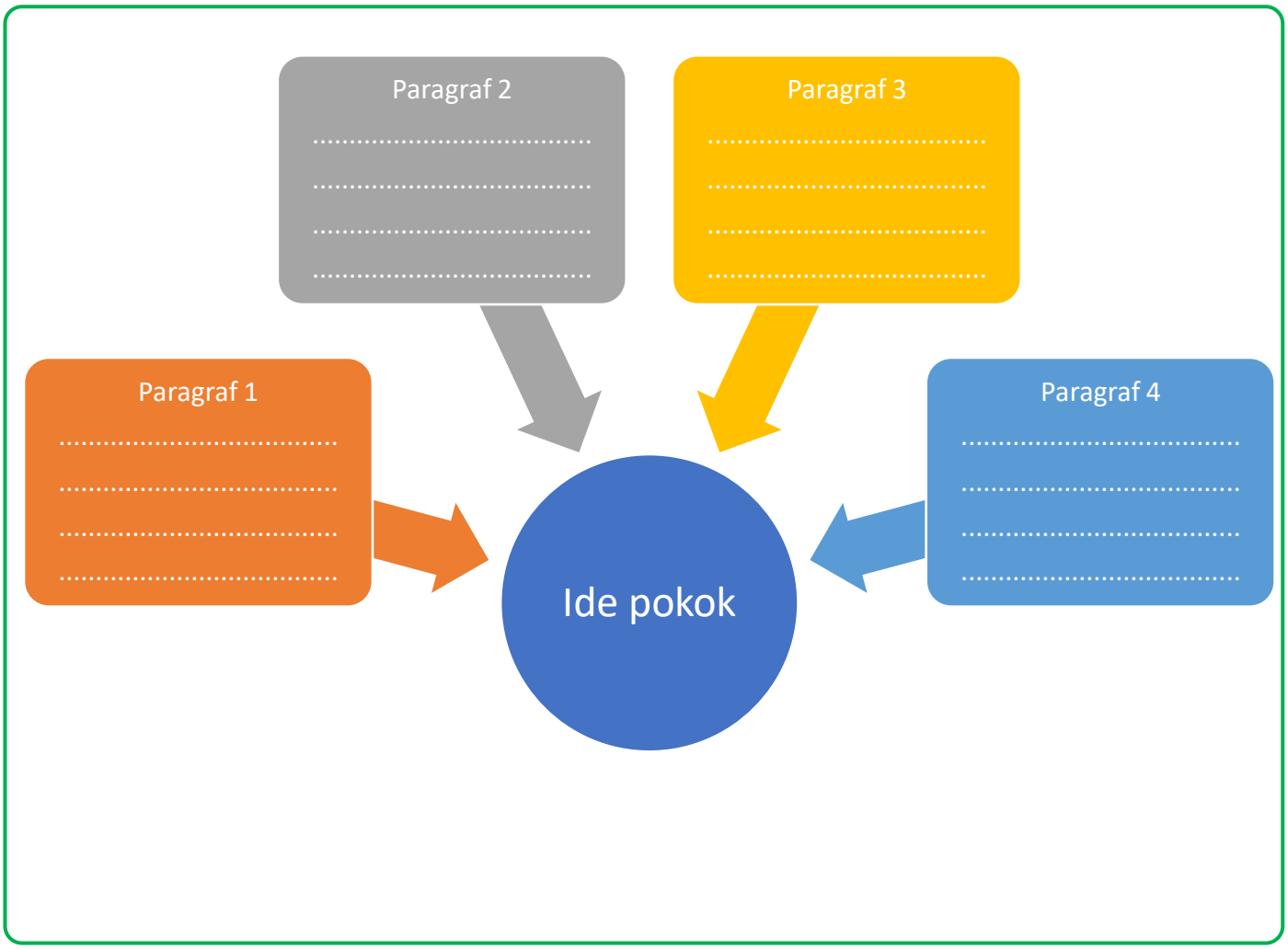
Ada berbagai macam rumah adat di Pulau Jawa, khususnya di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. Berikut ini macam-macam rumah adat dari keempat provinsi tersebut Rumah Joglo merupakan rumah adat Jawa Tengah yang dibangun berlandaskan keyakinan atau filosofi jawa. Penyebutan rumah joglo terjadi akibat bentuk atap rumah joglo yang menyerupai dua gunung .

Selanjutnua, salah satu contoh rumah adat Jawa Barat dinamakan Keraton Kasepuhan Cirebon yang di depannya terdapat pintu gerbang. Keraton Kasepuhan Cirebon ini terdiri dari 4 ruangan.

Kemudian, rumah adat Jawa Timur Joglo dasar filosofi dan arsitekturnya sama dengan rumah adat di Jawa Tengah Joglo. Rumah adat Joglo di Jawa Timur masih dapat kita temui banyak di daerah Ponorogo. Pengaruh Agama Islam yang berbaur dengan kepercayaan animisme.

Terakhir, rumah adat Yogyakarta bernama Rumah Bangsal Kencono Keraton. Secara umum, arsitektur bangungan utama pada rumah Bangsal Kencono memiliki banyak kesamaan dengan desain rumah adat Jawa Tengah.

Tuliskan ide pokok masing-masing paragraf pada bacaan diatas!



Anggota Kelompok
298
1……
2……
3……

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3

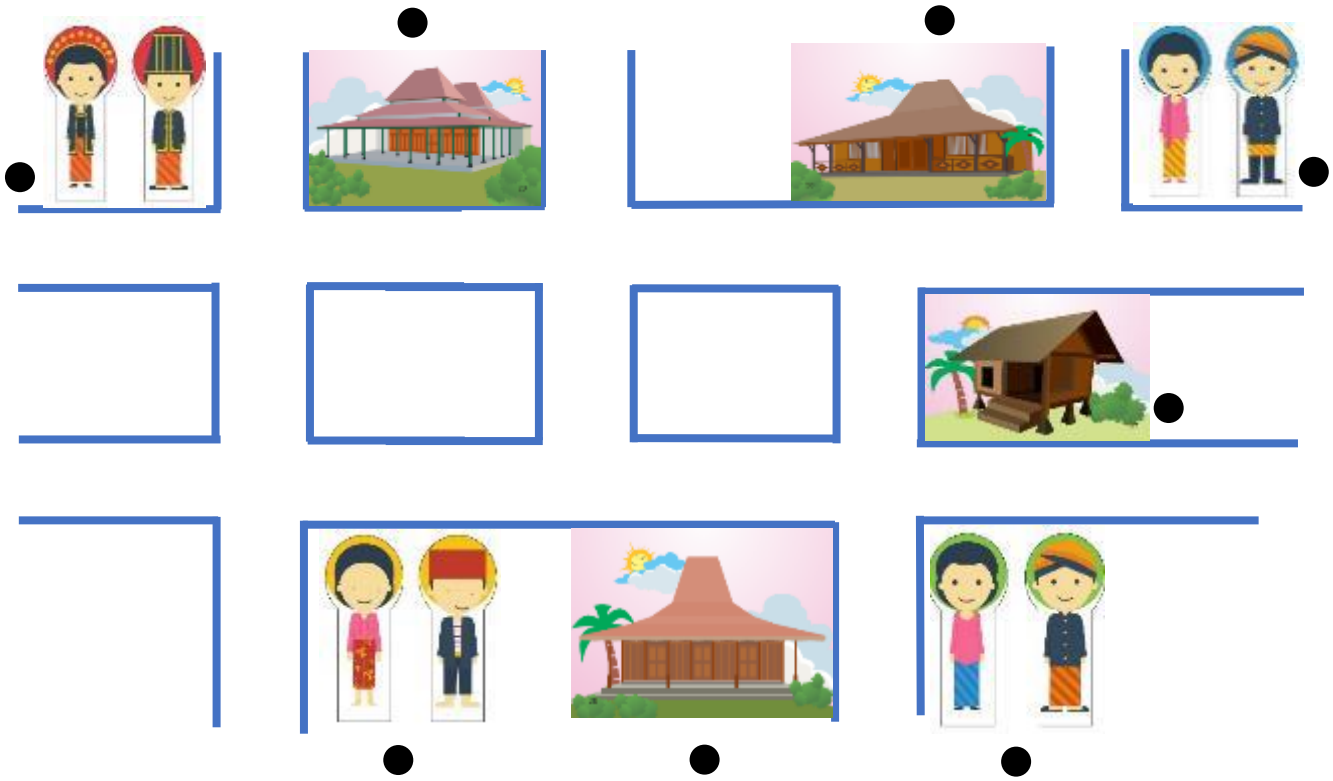
Kelas/ Semester	:	IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema	:	7.Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Pokok Bahasan	:	2.Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Tanggal	:	……
Kegiatan	:	Membuat laporan hasil identifikasi keragaman rumah adat

Petunjuk pengerjaan:

Cermatilah gambar denah berikut!

Pasangkan orang berpakaian adat sesuai dengan rumah adatnya!

Bantu aku menemukan rumahku!



Lampiran 4

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN SOAL

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
PPKn								
1.4	**PPKn** Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1	Menunjukkan perilaku syukur keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	Afektif/ A1/ -	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	I

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
2.4	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	2..4.1	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa yang terikat persatuan dan kesatuan	Afektif/ A2/ -	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Sosial	II
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1	Menyebutkan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda Isian Singkat	III A.1 B.1
		3.4.2	Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III A.2

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa				Isian Singkat	B.2
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1	Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa	Psikomotorik/ P3/ -	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik	IV
Bahasa Indonesia								
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3..7.1	Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan “Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa”	Kognitif/ C3/ Level 2	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda Isian Singkat	III A.3 B.3

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
		3.7.2	Menguraikan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"	Kognitif/ C1/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III A.4
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	4.7.1	Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa"	Psikomotor/ P3	Non Tes	Unjuk Kera	Rubrik	IV
IPS								
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1	Megidentifikasi keragaman budaya di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III A.5,6
		3.2.2	Menyebutkan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III A.7,8

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta				Isian Singkat	B.4
		3.2.3	Mengklasifikasikan keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta.	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda Isian Singkat	III A.9,10 B.5
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia;	4.2.1	Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Psikomotor/ P3	Non Tes	Unjuk Kera	Rubrik	IV

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
	serta hubungannya dengan karakteristik ruang							
		4.2.2	Menyajikan laporan hasi identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Psikomotor/ P3	Non Tes	Unjuk Kera	Rubrik	IV

I. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT

Semarang, 18 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT

Semarang, 18 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

III. PENILAIAN PENGETAHUAN

SOAL EVALUASI

Kelas/Semester	: IV/2 (Dua)
Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema	: 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 3
Hari, tanggal	:……
Alokasi waktu	:

A. pilihan Ganda

Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d sesuai jawaban yang tepat!

1. Sikap yang termasuk menghargai keragaman yang ada di masyarakat adalah….
   a. Menghargai segala perbedaan dan saling tolong menolong
   b. Mendukung setiap kegiatan masyarakat dan melakukan konflik
   c. Mendahulukan kepentingan bersama dan membeda-bedakan teman
   d. Melakukan konflik dan saling tolong menolong
2. Terdapat banyak keragaman budaya di Indonesia, salah satunya dengan bersikap toleran, yang artinya....
   a. Mendahulukan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi
   b. Menghargai segala perbedaan yang ada termasuk dalam agama
   c. Memperlakukan semua orang dengan adil tanpa melihat kekurangan
   d. Mengambil keputusan bersama ketika terjadi perselisihan

Bacalah teks bacaan di bawah ini! (untuk soal no.3 dan 4)

Bangsal Kencono Keraton

Rumah adat Yogyakarta bernama Rumah Bangsal Kencono Keraton. Rumah yang dibangun oleh Sultan Hamengkubuwono I pada tahun ini merupakan rumah kediaman sekaligus istana bagi raja Ngayogyakartan Hadiningrat dari dulu hingga sekarang.

Oleh banyak pihak, Bangsal Kencono Keraton dianggap sebagai bangunan dengan desain terbaik yang sudah menerapkan tata kelola ruang seperti rumah modern. Selain itu, rumah adat ini juga punya beragam keunikan dari sisi arsitekturnya maupun dari sisi nilai filosofis yang terkandung di dalamnya.

Secara umum, arsitektur bangungan utama pada rumah Bangsal Kencono memiliki banyak kesamaan dengan desain rumah adat Jawa Tengah. Atap rumah ini memiliki bubungan tinggi yang menopang pada 4 tiang di bagian tengah yang bernama Soko Guru. Material atapnya sendiri terbuat dari bahan sirap atau genting tanah.

3. Berdasarkan teks di atas, Rumah Bangsal Kencono memiliki beragam keunikan dari sisi.…
   a. arsitektur dan dinamis
   b. arsitektur dan aksesoris
   c. arsitektur dan filosofis
   d. arsitektur dan historis
4. Istilah “Soko Guru” dalam teks di atas memiliki arti….
   a. atap rumah yang memiliki bubungan tinggi yang menopang pada 4 tiang di bagian depan
   b. atap rumah ini memiliki bubungan sedang yang menopang pada 4 tiang di bagian tengah
   c. atap rumah ini memiliki bubungan rendah yang menopang pada 4 tiang di bagian belakang
   d. atap rumah ini memiliki bubungan tinggi yang menopang pada 4 tiang di bagian tengah
5. Rumah adat merupakan bangunan tradisional yang memiliki… sesuai dengan adatnya. Jawaban yang tepat untuk mengisi bagian yang rumpang adalah….
   a. banyak ruang
   b. ciri khusus
   c. ciri-ciri
   d. ruang khusus

6. Rumah adat yang dibangun berlandaskan keyakinan atau filosofi Jawa adalah rumah adat….
   a. joglo Jawa Tengah
   b. joglo Jawa Barat
   c. joglo Yogyakarta
   d. joglo Jawa Timur
7. Bangunan rumah adat di pulau Jawa ada yang memiliki kesamaan di bagian tertentunya, yaitu rumah adat joglo pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Kesamaan tersebut ada di bagian….
   a. sisi atapnya
   b. jumlah ruangnya
   c. luas halamannya
   d. warna catnya
8. Perhatikan gambar di bawah ini!

   Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi….
   a. Jawa Timur
   b. Jawa Tengah
   c. Jawa Barat
   d. Yogyakarta
9. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!
   (1) Atapnya berbentuk bumbungan tinggi dan bertumpuk tiga
   (2) Dinding dan tiangnya terbuat dari kayu
   (3) Lantainya lebih tinggi dari permukaan tanah
   (4) Tiangnya biasa dicat warna hijau gelap atau hitam.

Berdasarkan penjelasan diatas merupakan ciri-ciri rumah adat yang berasal dari.…

a. Jawa Timur
b. Jawa Tengah
c. Jawa Barat
d. Yogyakarta

10. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!
    (1) Berbentuk rumah panggung
    (2) Memiliki tinggi 40—60 cm di atas permukaan tanah
    (3) Di cat dengan warna cerah
    (4) Atapnya memanjang dan berbentuk segitiga sama kaki

    Yang bukan merupakan ciri-ciri rumah adat dari provinsi Jawa Barat terdapat pada nomor….

    a. (1)
    b. (2)
    c. (3)
    d. (4)

B. Isian Singkat

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Sikap persatuan dan kesatuan dapat meringankan suatu… dan ….
2. Salah satu sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman yaitu *tidak egois*, yang artinya….
3. Rumah Bangsal Kencono Keraton dibangun oleh sultan….
4. Rumah adat Jolopong merupakan rumah adat yang berasal dari….
5. Atapnya berbentuk bumbungan tinggi dan menopang pad 4 tiang di bagian tengah, merupakan salah satu ciri dari rumah adat bernama….

Kunci Jawaban

No. Soal Pilihan Ganda	Kunci Jawaban
1.	A
2.	B
3.	C
4.	D
5.	B
6.	A
7.	A
8.	C
9.	D
10.	C

No. Soal Isian singkat	Kunci Jawaban
1.	Beban dan pekerjaan
2.	Tidak mementingkan diri sendiri
3.	Sultan Hamengkubuwono I
4.	Jawa Barat
5.	Joglo Jawa Tengah

Pedoman Penskoran

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
Pilihan ganda		
1.	A	1
2.	B	1
3.	C	1
4.	D	1
5.	D	1
6.	A	1
7.	B	1
8.	B	1
9.	C	1
10.	C	1
Isian Singkat		
1	Beban dan pekerjaan	2
2	Tidak mementingkan diri sendiri	2
3	Sultan Hamengkubuwono I	2
4	Jawa Barat	2
5	Joglo Jawa Tengah	2

skor maksimal : 20

skor minmal: 0

$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Benar}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3

1. PPKn

KD :4.4.1 Mempresentasikan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya Indonesia khususnya di pulau Jawa

Rubrik Penilaian:

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kriteria yang muncul

No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai
		Menulis makna persatuan dan kesatuan				Ketrampilan berbicara di depan kelas				Skor maksimum	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1												
2												
3												
4												

5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Kriteria Penskoran:

Kriteria	**4**	**3**	**2**	**1**
Menuliskan makna kesatuan dan persatuan	Menuliskan dengan benar 4 sikap yang harus diterapkan dalam keragaman	Menuliskan dengan benar 3 sikap yang harus diterapkan dalam keragaman	Menuliskan dengan benar 2 sikap yang harus diterapkan dalam keragaman singkong	Menuliskan dengan benar 1 sikap yang harus diterapkan dalam keragaman
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas, tetapi masih dapat dimengerti	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti

$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

Skor maksimal : 12

Skor minimal : 4

Semarang, 18 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

2. Bahasa Indonesia

KD :4.7 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan “Keragaman Rumah Adat di Pulau Jawa”Rubrik Penilaian:

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kriteria yang muncul

No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai
		Menulis ide pokok menggunakan bahasa sendiri				Menulis sesuai ejaan dan dapat dibaca				Skor maksimum	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												

12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Kriteria Penskoran:

Kriteria	**4**	**3**	**2**	**1**
Menulis ide pokok menggunakan bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 4 ide pokok sesuai bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 3 ide pokok sesuai bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 2 ide pokok sesuai bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 1 ide pokok sesuai bahasa sendiri
Menulis sesuai ejaan dan dapat dibaca	Menulis ejaan dengan benar dan dapat dibaca	Menulis ejaan kurang benar dan dapat dibaca	Menulis ejaan kurang benar dan kurang dapat dibaca	Menulis ejaan tidak benar dan tidak dapat dibaca

$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

Skor maksimal : 12

Skor minimal : 4

Semarang, 18 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

3. IPS

KD: 4.2.2 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta

Penilaian:

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kriteria yang muncul

No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai
		Menulis laporan keragaman rumah adat di Pulau Jawa pada 4 Provinsi				Menulis laporan dengan bahasa sendiri				Skor maksimum	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												

10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Kriteria Penskoran:

Kriteria	**4**	**3**	**2**	**1**
Menulis laporan menggunakan bahasa sendiri	Menuliskan laporan sesuai bahasa sendiri dan sangat dimengerti	Menuliskan laporan sesuai bahasa sendiri dan dapat dimengerti	Menuliskan laporan sesuai bahasa sendiri dan kurang dimengerti	Menuliskan laporan tidak sesuai bahasa sendiri dan tidak dapat dimengerti
Menulis laporan keragaman rumah adat di Pulau Jawa pada 4 Provinsi	Menuliskan laporan keragaman rumah adat di Pulau Jawa pada 4 Provinsi dengan benar	Menuliskan laporan keragaman rumah adat di Pulau Jawa pada 3 Provinsi dengan benar	Menuliskan laporan keragaman rumah adat di Pulau Jawa pada 2 Provinsi dengan benar	Menuliskan laporan keragaman rumah adat di Pulau Jawa pada 1 Provinsi dengan benar

$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

Skor maksimal : 12

Skor minimal : 4

Semarang, 18 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S, S.Pd.

Lampiran 19

PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 2

Satuan pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran : 4
Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual 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		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
PPKn											
1.4	Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Cinta Tanah Air 5. Kerjasama 6. Percaya Diri	1.4.1	Menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat	2. Bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar yaitu Pulau Jawa 3. Menunjukkan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar	**A. Orientasi Masalah** 1. Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan guru tentang kompetensi yang akan di capai ***(disiplin),*** 2. Siswa mengamati gambar keragaman pada power point yang telah disediakan guru di layar proyektor. ***(mengamati)*** **B. Pengorganisasian Kegiatan Pembelajaran** 3. Siswa membentuk kelompok beranggotakan 2-4 siswa per kelompok dengan	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	1 hari (6 jp x 35 menit)	Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementri
2.4	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai		2.4.1	Menampilkan sikap kerja sama dalam keragaman			Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Sosial		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
	bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan .			budaya di sekolah		bimbingan dan arahan guru. 4. Siswa menyimak teks bentuk-bentuk keragaman budaya 5. Siswa menyebutkan sikap pada teks yang telah disimak ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)***					an Pendidikan dan Kebudayaan. Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik*
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat		3.4.1	Mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar		6. Siswa menjelaskan sikap pada pada teks yang telah disimak ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)*** 7. Siswa mengamati gambar pakaian	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
	persatuan dan kesatuan.					adat di Pulau Jawa ***(mengamati))***					*Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
			3.4.2	Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar		8. Siswa menyimak teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" yang ditampilkan oleh guru ***(mengamati))*** 9. Siswa menemukan informasi yang terdapat dalam teks bacaan. (***mengumpulkan informasi)*** 10. Siswa mengerjakan LKPD 1 mengenai bentuk-bentuk dalam keragaman ***(mengolah informasi,***	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat		4.4.1	Menceritakan keragaman budaya pakaian adat yang dikenakan di daerah sekitar			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
	persatuan dan kesatuan.					***mengkomunikasikan)*** 11. Siswa mengerjakan LKPD 2 mengenai ide pokok ***(mengolah informasi, mengkomunikasikan)***					
Bahasa Indonesia						**C. Penyelidikan Mandiri dan Kelompok**					
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.		3.7.1	Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"	2. Informasi pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"	12. Guru membawa media *ludo carpet game* 13. Siswa bersama kelompok mengamati media *ludo carpet game* yang dibawakan oleh guru	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
			3.7.2	Menyebutkan informasi		14. Siswa menyimak petunjuk penggunaan media	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
				yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"		*ludo carpet game* tersebut 15. Siswa melakukan permainan menggunakan media *ludo carpet game* dengan penjelasan dan arahan dari guru					
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.		4.7.1	Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"		**D. Pengembangan dan Penyajian Hasil** 16. Siswa mengerjakan LKPD 3 mengenai pembuatan laporan identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa. ***(Menyimpulkan, Menalar)*** 17. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan diskusinya pada	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
						LKPD yang telah dikerjakan ***(Mengkomunikasikan)*** **E. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah** 18. Setelah melakukan permainan dan mempresentasikan hasil diskusi, siswa menganalisis kebenaran LKPD dengan guru. ***(Menalar)*** 19. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menyampaikan perlunya rasa syukur atas keragaman yang ada di Indonesia					

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
						20. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran					
IPS											
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.		3.2.1	Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta.	2. Jenis keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa		Tes	Tertulis	Pilihan Ganda		
							Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
							Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
			3.2.2	Menyebutkan			Tes	Tertulis	Pilihan ganda		

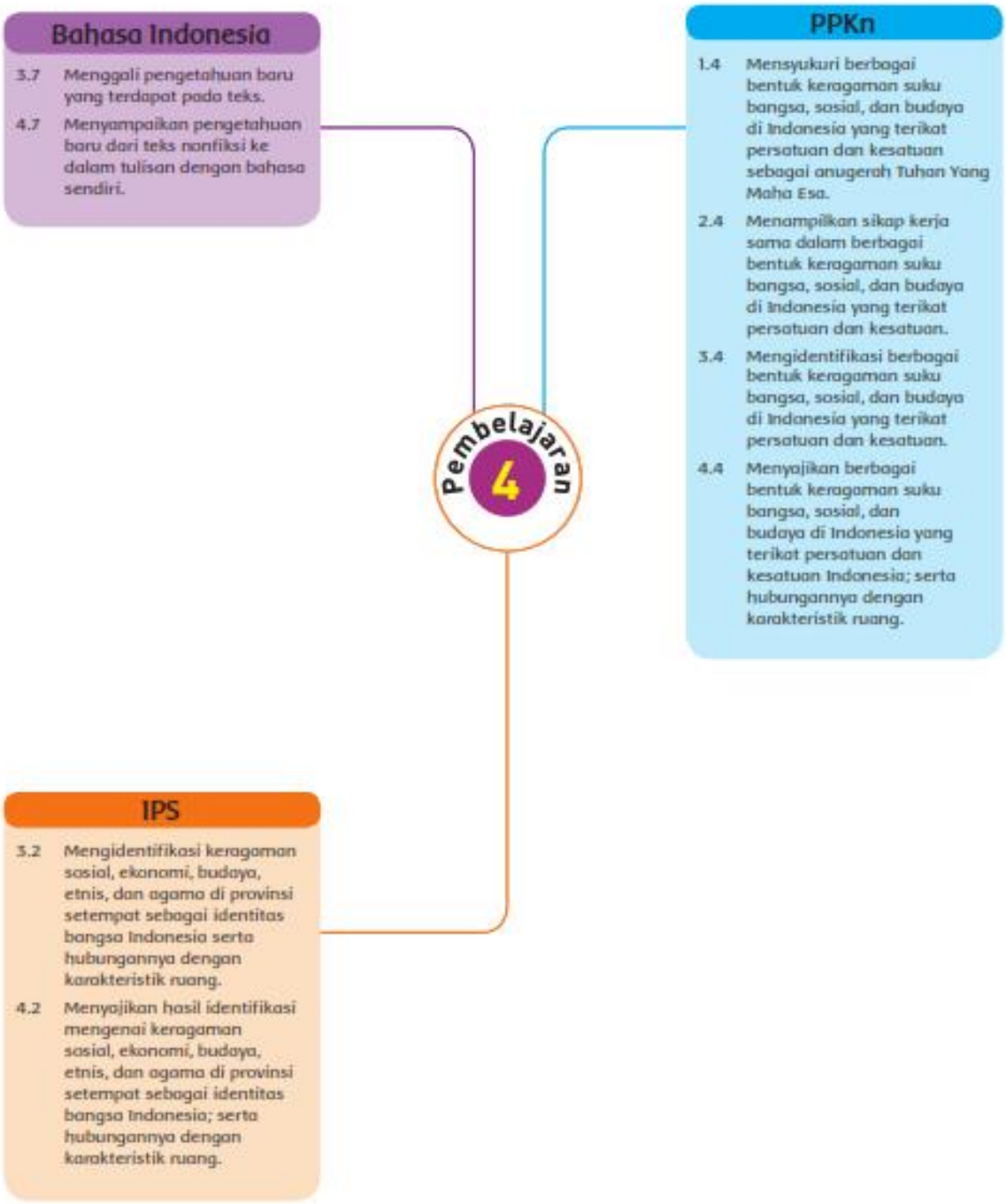
Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
				keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta							
			3.2.3	Mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya			Tes	Tertulis	Pilihan ganda		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
				pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta							
			3.2.4	Menmbedakan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa							

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
				Timur, dan DI Yogyakarta							
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.		4.2.1	Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar		Nilai Karakter	Indikator		Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi	Sumber
							Teknik	Jenis	Bentuk		
			4.2.2	Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR



RENCANA PELA KSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sartuan Pendidikan	: SDN Tandang 03
Kelas/Semester	: IV/2 (Dua)
Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema	: 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu	: 1 hari (6x35 Menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
PPKn 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Cinta Tanah Air 5. Kerjasama

2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah 3.4.1 Mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar 3.4.2 Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar 4.4.1 Menceritakan keragaman budaya pakaian adat yang dikenakan di daerah sekitar	6. Percaya Diri
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menyebutkan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" 4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"	

IPS		
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. 3.2.2 Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.4 Membedakan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	
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	4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2 Menyajikan laporan hasi identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat minimal 2 dengan baik

2. Melalui bermain peran mengenai sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menampilkan 1 sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah dengan baik
3. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar minimal 2 dengan tepat
4. Dengan mengamati teks keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar minimal 1 dengan tepat
5. Dengan mengamati gambar pakaian adat daerah Pulau Jawa, siswa dapat menceritakan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar minimal 1 dengan benar
6. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menemukan informasi yang terdapat dalam teks minimal 2 dengan benar
7. Dengan menyimak teks, siswa dapat menyebutkan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" minimal 2 dengan benar
8. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menuliskan ide pokok pada setiap paragraf minimal 1 dengan benar
9. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar
10. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar
11. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat mengklasifikasikan keragaman kesenian tari di Pulau Jawa khususnya pada

provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar

12. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membedakan keragaman kesenian tari di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar
13. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membuat laporan hasil identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar
14. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan baik

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pokok
   a. Sikap kerja sama dan bentuk-bentuk keragaman budaya
   b. Informasi pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"
   c. Keragaman pakaian adat di Pulau Jawa
2. Materi Pengayaan
   a. Sikap kerjasama dalam keragaman lingkungan sekolah
   b. Keragaman kesenian tarian daerah di Pulau Jawa
3. Materi Remidial
   a. Sikap kerja sama dan bentuk-bentuk keragaman budaya
   b. Informasi pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"
   c. Keragaman pakaian adat di Pulau Jawa
4. Materi Kookurikuler
   a. Mengikuti kegiatan kurikuler disekolah, seperti seni tari, seni musik, bela diri, dll di sekolah

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

a. Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan)
b. Model : *Problem Based Learning*
c. Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan, ceramah, bermain peran

F. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran

1. Media Pembelajaran
   a. Teks bentuk-bentuk keragaman budaya
   b. Gambar keragaman budaya dalam power point
   c. Teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"
   d. Media *ludo carpet game* berbasis *budaya*
2. Alat Pembelajaran:
   Laptop, papan tulis, pulpen, spidol, kertas HVS

G. Sumber Belajar

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pra Kegiatan 1. Siswa berbaris di depan kelas 2. Siswa masuk ke dalam kelas 3. Guru memberikan salam 4. Guru mengkondisikan kelas 5. Siswa bersama guru berdo'a untuk mengawali pembelajaran ***(Religius: beriman dan bertaqwa)*** 6. Guru melakukan presensi siswa. ***(Mandiri : kedisiplinan siswa)*** 7. Siswa menyanyikan lagu "**Indonesia Raya**" dan "**Mars PPK**" 8. Siswa diberikan kesempatan untuk membaca di pojok bacakelas (**Kegiatan literasi**) Kegiatan Awal 9. Kegiatan literasi tentang teks keragaman 10. Guru memberikan motivasi dengan menyanyikan lagu "Satu Nusa Satu Bangsa". 11. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan "masih ingatkah kalian dengan pelajaran kemarin? Budaya apa saja yang sudah kamu ketahui? Masih banyak kebudayaan lain yang bisa kita pelajari bersama." 12. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini. ***(disiplin, kerja sama)***	**06.40 WIB** **10 menit**

Inti	**A. Orientasi Masalah** 13. Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan guru tentang kompetensi yang akan di capai ***(disiplin),*** 14. Siswa mengamati gambar keragaman pada power point yang telah disediakan guru di layar proyektor. ***(mengamati)*** **B. Pengorganisasian Kegiatan Pembelajaran** 15. Siswa membentuk kelompok beranggotakan 2-4 siswa per kelompok dengan bimbingan dan arahan guru. 16. Siswa menyimak teks bentuk-bentuk keragaman budaya 17. Siswa menyebutkan sikap pada teks yang telah disimak ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)*** 18. Siswa menjelaskan sikap pada pada teks yang telah disimak ***(menanya, mengolah informasi, bekerja sama)*** 19. Siswa mengamati gambar pakaian adat di Pulau Jawa ***(mengamati))*** 20. Siswa menyimak teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" yang ditampilkan oleh guru ***(mengamati))*** 21. Siswa menemukan informasi yang terdapat dalam teks bacaan. (***mengumpulkan informasi)*** 22. Siswa mengerjakan LKPD 1 mengenai bentuk-bentuk dalam keragaman ***(mengolah informasi, mengkomunikasikan)***	

	23. Siswa mengerjakan LKPD 2 mengenai ide pokok ***(mengolah informasi, mengkomunikasikan)*** **C. Penyelidikan Mandiri dan Kelompok** 24. Guru membawa media *ludo carpet game* 25. Siswa bersama kelompok mengamati media *ludo carpet game* yang dibawakan oleh guru 26. Siswa menyimak petunjuk penggunaan media *ludo carpet game* tersebut 27. Siswa melakukan permainan menggunakan media *ludo carpet game* dengan penjelasan dan arahan dari guru **D. Pengembangan dan Penyajian Hasil** 28. Siswa mengerjakan LKPD 3 mengenai pembuatan laporan identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa. ***(Menyimpulkan, Menalar)*** 29. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan diskusinya pada LKPD yang telah dikerjakan ***(Mengomunikasikan)*** **E. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah** 30. Setelah melakukan permainan dan mempresentasikan hasil diskusi, siswa menganalisis kebenaran LKPD dengan guru. ***(Menalar)*** 31. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menyampaikan perlunya rasa syukur atas keragaman yang ada di Indonesia 32. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran	
Penutup	33. Guru bersama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar yang telah dilaksanakan	16 menit

	34. Siswa diminta guru untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 35. Guru melakukan penilaian hasil belajar 36. Siswa mengerjakan soal evaluasi 37. Guru memberikan tindak lanjut 38. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 39. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	

I. Penilaian

Muatan Pembelajaran	Ranah	Teknik	Jenis	Bentuk	Instrumen
PPKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan
	Sikap Sosial	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan
	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	Lembar Soal
	Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja	Lembar Pengamatan
Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	Lembar Soal
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Kinerja	Lembar Pengamatan
IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	Lembar Soal
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Kinerja	Lembar Pengamatan

Semarang, 24 Feb 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD TANDANG 03
KEC. TEMBALANG
DINAS PENDIDIKAN

Sukirno, S.Pd. M.Pd
NIP. 19620920 198405 1006

Guru Kelas IV

Erlin Setyowati, S.S. S.Pd

Lampiran 1

BAHAN AJAR

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar	Indikator
PPKn 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat
2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar 3.4.2 Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar

4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1 Menceritakan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menyebutkan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. 3.2.2 Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.4 Membedakan keragaman kesenian tari tradisional di pulau Jawa khususnya

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	pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2 Menyajikan laporan hasi identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta

Bahan Ajar Pokok

‘‘Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”

Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda beda. Perbedaan pakaian adat menunjukkan kekaayaan budaya yang ada pada negeri kita. Berikut ini macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Dari provinsi Jawa Barat pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai ‘celana komprang’ dan baju ‘salontréng’. Sedangkan untuk pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundle dilengkapi dengan selendang motif batik

Selanjutnya pakaian adat provinsi Jawa Tengah yaitu Kebaya dan Jawi Jangkep. kebaya yang khusus dikenakan oleh kaum perempuan, Jawi Jangkep dikhususkan untuk kaum pria. Jawi Jangkep mengkhususkan penggunaan atasan hitam yang hanya boleh dikenakan pada acara formal.

Kemudian, pakaian adat Jogjakarta khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kesultanan Ngayogyakarta disebut Paes Ageng Kanigaran. Bagi kaum laki-laki memakai kuluk kanigaran dan sumping untuk dikenakan di kepala, kelat bahu, busana keprabon dan selop bludiran. Bagi kaum perempuan memakai sanggul bokor dan cunduk mentul 5 dibagian kepala, kalung sungsun, kain cinde, binggel kana (gelang) dan selop bludiran

Pakaian adat tradisional Madura, Jawa Timur biasa disebut pesa’an. Pakaian ini terkesan sederhana karena hanya berupa kaos bergaris merah putih dan celana longgar. Untuk wanita biasa menggunakan kebaya.

Dibawah ini dapat dilihat gambar pakaian adat dari keempat provinsi yang ada di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Pakaian Adat	Gambar Pakaian Adat
Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat	
Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah	

Yogyakarta	Yogyakarta	
Jawa Timur	Madura	

Bentuk keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa

1. Bahasa Daerah di Pula Jawa

Daerah	Bahasa Daerah
Jawa	Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Osing, Sunda, dan Tengger.

2. Rumah Adat di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Rumah Adat
Banten	Joglo Cirebon
Jakarta	Betawi
Jawa Barat	Kesepuhan / Joglo Cirebon
Jawa Tengah	Joglo Jawa Tengah
Yogyakarta	Joglo Yogyakarta
Jawa Timur	Joglo Jawa Timur

3. Pakaian Adat di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Pakaian Adat
Banten	Banten
Jakarta	Abang None/Betawi
Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat
Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah
Yogyakarta	Yogyakarta
Jawa Timur	Madura

4. tarian daerah di pulau Jawa

Provinsi	Nama Tarian
Banten	Topeng
Jakarta	Yapong
Jawa Barat	Merak
Jawa Tengah	Gambyong
Yogyakarta	Serimpi
Jawa Timur	Remo

Bahan Ajar Pengayaan

Sikap kerjasama dalam keragaman di lingkungan sekolah

Kita tahu bahwa keragaman dapat ditemui di sanggar tari. Masih banyak contoh keragaman yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, keragaman yang kita temui di sekolah. Ada banyak keragaman yang dapat kita jumpai di sekolah, seperti jenis kelamin, daerah asal, pengetahuan, dan masih banyak lagi. Meskipun demikian, kita tetap dapat bekerja sama melakukan suatu kegiatan bersama.

Di sekolah, seringkali kita mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Kita harus bekerja sama dengan baik agar hasil pekerjaannya memuaskan. Kita saling membantu menyelesaikan masalah satu sama lain. Kita dapat saling mengisi dan melengkapi kekurangan anggota kelompok. Berikut ini hal-hal yang bias kita lakukan agar kerja kelompok menjadi lebih baik.

1. Memahami dan menyamakan tujuan yang akan dicapai.
2. Memberi kepercayaan satu sama lain agar tercipta suasana yang nyaman.
3. Menciptakan komunikasi yang terbuka, jujur, dan saling menghormati.
4. Mendengarkan pendapat anggota kelompok lain dan berusaha memahaminya.
5. Mendukung kretivitas, inovasi, dan perbedaan sudut pandang anggota kelompok.
6. Membuat keputusan yang berkualitas dan berkomitmen untuk melaksanakannya.

Berikut adalah artikel tentang sebuah organisasi budaya yang mewadahi bakat seni kaum remaja di masyarakat lingkungan sekitar.

Sanggar Tari, Wadah Para Penari Tradisional

Sanggar tari merupakan sebuah organisasi yang sengaja dibuat untuk mewadahi kreativitas seni warga masyarakat, khususnya dalam hal seni tari. Di sinilah tempat berkumpul mereka yang ingin mengenal lebih dekat tentang tarian tradisional khas daerah mereka. Sanggar tari juga tempat berkumpul para penari di daerah sekitar yang ingin memajukan dan melestarikan budaya daerah mereka. Salah satu sanggar tari yang aktif dalam melestarikan tarian tradisional daerah mereka adalah Sanggar Tari Kambang Tigarun. Sanggar tari ini memiliki misi menumbuhkan dan memupuk cinta budaya nusantara khususnya daerah Kalimantan Selatan sehingga tetap lestari. Sanggar tari ini juga menciptakan berbagai kegiatan seni di lingkungan sendiri yang kelak dapat maju hingga ke jenjang internasional sehingga dapat mengharumkan nama bangsa.

Sanggar Tari Kambang Tigarun ini tidak membatasi anggotanya. Semua dapat menjadi anggota, baik itu mereka yang baru masuk ke dunia seni tari ataupun mereka yang memang sudah lama berkecimpung di dunia tari.

Sumber: http://kambangtigarun-kasela.blogspot.co.id/2013/03/sejarah-sanggar-tari-kambang-tigarun.html

Sanggar tari merupakan contoh sebuah pembangunan sosial budaya. Berlandaskan pada keberagaman yang terdapat di dalam keanggotaan organisasi, sanggar tari ini pun menjalani kiprahnya sebagai sebuah wadah bagi para pemuda dan pemudi Kalimantan Selatan untuk secara positif mengembangkan bakat dan kemampuan diri

Bahan Ajar Remidial

"Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"

Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda beda. Perbedaan pakaian adat menunjukkan kekayaan budaya yang ada pada negeri kita. Berikut ini macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Dari provinsi Jawa Barat pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai 'celana komprang' dan baju 'salontréng'. Sedangkan untuk pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundle dilengkapi dengan selendang motif batik

Selanjutnya pakaian adat provinsi Jawa Tengah yaitu Kebaya dan Jawi Jangkep. kebaya yang khusus dikenakan oleh kaum perempuan, Jawi Jangkep dikhususkan untuk kaum pria. Jawi Jangkep mengkhususkan penggunaan atasan hitam yang hanya boleh dikenakan pada acara formal.

Kemudian, pakaian adat Jogjakarta khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kesultanan Ngayogyakarta disebut Paes Ageng Kanigaran. Bagi kaum laki-laki memakai kuluk kanigaran dan sumping untuk dikenakan di kepala, kelat bahu, busana keprabon dan selop bludiran. Bagi kaum perempuan memakai sanggul bokor dan cunduk mentul 5 dibagian kepala, kalung sungsun, kain cinde, binggel kana (gelang) dan selop bludiran

Pakaian adat tradisional Madura, Jawa Timur biasa disebut pesa'an. Pakaian ini terkesan sederhana karena hanya berupa kaos bergaris merah putih dan celana longgar. Untuk wanita biasa menggunakan kebaya

Bentuk keragaman budaya Indonesia khususnya di Pulau Jawa

1. Bahasa Daerah di Pula Jawa

Daerah	Bahasa Daerah
Jawa	Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Osing, Sunda, dan Tengger.

2. Rumah Adat di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Rumah Adat
Banten	Joglo Cirebon
Jakarta	Betawi
Jawa Barat	Kesepuhan / Joglo Cirebon
Jawa Tengah	Joglo Jawa Tengah
Yogyakarta	Joglo Yogyakarta
Jawa Timur	Joglo Jawa Timur

3. Pakaian Adat di Pulau Jawa

Provinsi	Nama Pakaian Adat
Banten	Banten
Jakarta	Abang None/Betawi
Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat
Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah
Yogyakarta	Yogyakarta
Jawa Timur	Madura

4. Tarian daerah di pulau Jawa

Provinsi	Nama Tarian
Banten	Topeng
Jakarta	Yapong
Jawa Barat	Merak
Jawa Tengah	Gambyong
Yogyakarta	Serimpi
Jawa Timur	Remo

Bahan Ajar Kookurikuler

Kamu dapat memilih berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah:

1. Ekstra seni tari
2. Ekstra seni musik
3. Ekstra bela diri
4. Ekstra rebana

Lakukanlah wawancara pada lima teman dikelasmu. Tentang ekstrakurikuler apa yang diikuti dan keberagaman kegiatan apa yang dilakukan dalam ekstra tersebut. Tulislah pada kolom dibawah ini!

No	Nama	Ekstrakurikuler yang diikuti	Kegiatan di ekstra yang diikuti
1			
2			
3			
4			
5			

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
PPKn 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat 2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah 3.4.1 Mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar	1. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat minimal 2 dengan baik 2. Melalui bermain peran mengenai sikap-sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menunjukkan 1 sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah dengan baik	Gambar keragaman

keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.2 Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar 4.4.1 Menceritakan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar	3. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar minimal 2 dengan tepat 4. Dengan mengamati teks keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar minimal 1 dengan tepat 5. Dengan mengamati gambar pakaian adat daerah, siswa dapat menunjukkan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar minimal 1 dengan benar 6. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menemukan informasi yang terdapat dalam teks minimal 2 dengan benar 7. Dengan menyimak teks, siswa dapat menyebutkan informasi yang terdapat pada teks	
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan		Teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	"Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menyebutkan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" 4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"	bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" minimal 2 dengan benar 8. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menuliskan ide pokok pada setiap paragraf minimal 1 dengan benar 9. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar 10. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar	
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya		Media *ludo carpet game* berbasis budaya

	pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.4 Membedakan keragaman tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	11. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat mengklasifikasikan keragaman kesenian tari di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta dengan benar 12. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membedakan keragaman kesenian tari di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar	
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	4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	13. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membuat laporan hasil identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar	

	4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	14. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan baik	

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Teks “Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”

“Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”

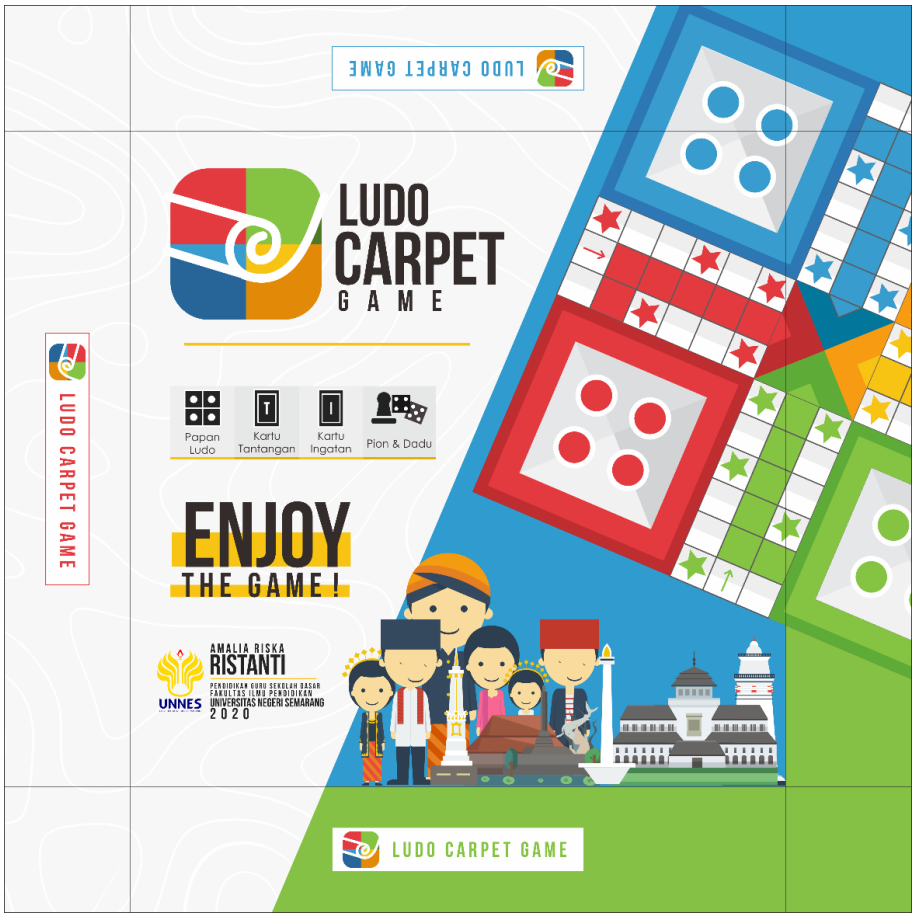
Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda beda. Perbedaan pakaian adat menunjukkan kekaayaan budaya yang ada pada negeri kita. Berikut ini macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Dari provinsi Jawa Barat pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai ‘celana komprang’ dan baju ‘salontréng’. Sedangkan untuk pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundle dilengkapi dengan selendang motif batik

Selanjutnya pakaian adat provinsi Jawa Tengah yaitu Kebaya dan Jawi Jangkep. kebaya yang khusus dikenakan oleh kaum perempuan, Jawi Jangkep dikhususkan untuk kaum pria. Jawi Jangkep mengkhususkan penggunaan atasan hitam yang hanya boleh dikenakan pada acara formal.

Kemudian, pakaian adat Jogjakarta khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kesultanan Ngayogyakarta disebut Paes Ageng Kanigaran. Bagi kaum laki-laki memakai kuluk kanigaran dan sumping untuk dikenakan di kepala, kelat bahu, busana keprabon dan selop bludiran. Bagi kaum perempuan memakai sanggul bokor dan cunduk mentul 5 dibagian kepala, kalung sungsun, kain cinde, binggel kana (gelang) dan selop bludiran

Pakaian adat tradisional Madura, Jawa Timur biasa disebut pesa’an. Pakaian ini terkesan sederhana karena hanya berupa kaos bergaris merah putih dan celana longgar. Untuk wanita biasa menggunakan kebaya.

2. Media *Ludo Carpet Game* berbasis Budaya



Lampiran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
PPKn 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuansebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam	1.4.1 Menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat 2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah 3.4.1 Mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar	1. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat minimal 2 dengan baik 2. Melalui bermain peran mengenai sikap-sikap yang harus ditanamkan dalam keragaman, siswa dapat menunjukkan 1 sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah dengan baik	LKPD 1 Bentuk-bentuk dalam keragaman

berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.2 Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar 4.4.1 Menceritakan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar	3. Dengan mengamati gambar keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar minimal 2 dengan tepat 4. Dengan mengamati teks keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa, siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar minimal 1 dengan tepat 5. Dengan mengamati gambar pakaian adat daerah, siswa dapat menunjukkan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar minimal 1 dengan benar 6. Dengan menyimak teks tentang “Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”, siswa dapat menemukan informasi yang terdapat dalam teks minimal 2 dengan benar 7. Dengan menyimak teks, siswa dapat menyebutkan informasi yang terdapat pada teks bacaan	
Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3.7.1 Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan		LKPD 2 Menuliskan ide pokok dari setiap

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	"Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" 3.7.2 Menyebutkan informasi yang terdapat pada teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" 4.7.1 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"	"Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa" minimal 2 dengan benar 8. Dengan menyimak teks tentang "Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa", siswa dapat menuliskan ide pokok pada setiap paragraf minimal 1 dengan benar 9. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar 10. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 2 dengan benar 11. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat mengklasifikasikan keragaman kesenian tari di Pulau Jawa khususnya	paragraf pada bacaan.
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.2 Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.3 Mengklasifikasikan keragaman tari tradisional di pulau Jawa		LKPD 3 Membuat laporan hasil identifikasi keragaman budaya pakaian adat

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	khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 3.2.4 Membedakan keragaman tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.1 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta dengan benar 12. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membedakan keragaman kesenian tari di Pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar 13. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat membuat laporan hasil identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan benar 14. Melalui permainan menggunakan media *ludo carpet game*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta minimal 1 dengan baik.	

Anggota Kelompok
367
1……
2……
3.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Kelas/ Semester	:	IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema	:	7.Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Pokok Bahasan	:	2.Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Tanggal	:	……
Kegiatan	:	Menunjukkan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar

Petunjuk pengerjaan:

Amati gambar pada power point yang telah disediakan oleh gurumu!

Tulislah jawaban sesuai pada kolom yang telah disediakan!

Tunjukkan asal keragaman budaya pakaian yang dikenakan dengan menuliskan pilihan jawaban pada kolom berikut!

……

……

……

……

……

……

……

Anggota Kelompok
368
1……
2……
3.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Kelas/ Semester	:	IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema	:	7.Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Pokok Bahasan	:	2.Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Tanggal	:	……
Kegiatan	:	Menuliskan ide pokok dari setiap paragrap pada bacaan.

Petunjuk pengerjaan:

Bacalah teks bacaan yang telah disediakan!

Isilah jawaban yang sesuai pada kolom yang telah disediakan!

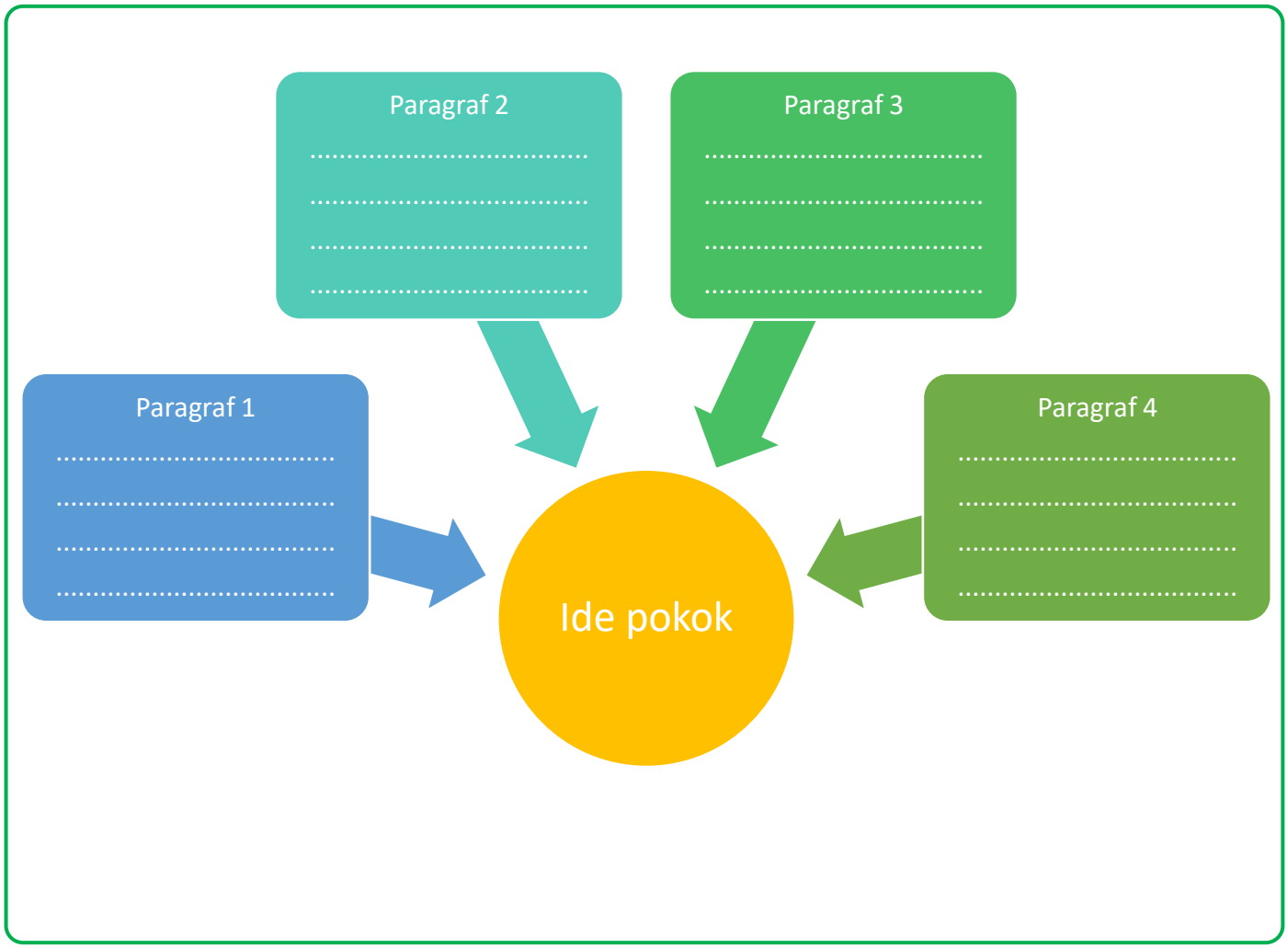
"Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"

Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda beda. Perbedaan pakaian adat menunjukkan kekaayaan budaya yang ada pada negeri kita. Berikut ini macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Dari provinsi Jawa Barat pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai 'celana komprang' dan baju 'salontréng'. Sedangkan untuk pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundle dilengkapi dengan selendang motif batik

Selanjutnya pakaian adat provinsi Jawa Tengah yaitu Kebaya dan Jawi Jangkep. kebaya yang khusus dikenakan oleh kaum perempuan, Jawi Jangkep dikhususkan untuk kaum pria. Jawi Jangkep mengkhususkan penggunaan atasan hitam yang hanya boleh dikenakan pada acara formal.

Kemudian, pakaian adat Jogjakarta khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kesultanan Ngayogyakarta disebut Paes Ageng Kanigaran. Bagi kaum laki-laki memakai kuluk kanigaran dan sumping untuk dikenakan di kepala, kelat bahu, busana keprabon dan selop bludiran. Bagi kaum perempuan memakai sanggul bokor dan cunduk mentul 5 dibagian kepala, kalung sungsun, kain cinde, binggel kana (gelang) dan selop bludiran

Pakaian adat tradisional Madura, Jawa Timur biasa disebut pesa'an. Pakaian ini terkesan sederhana karena hanya berupa kaos bergaris merah putih dan celana longgar. Untuk wanita biasa menggunakan kebaya.


Paragraf 2
.....
.....
.....
.....
Paragraf 3
.....
.....
.....
.....
Paragraf 1
.....
.....
.....
.....
Paragraf 4
.....
.....
.....
.....
Ide pokok

Anggota Kelompok
370
1……
2……
3.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3

Kelas/ Semester	:	IV (Empat)/ 2 (Dua)
Tema	:	7.Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Pokok Bahasan	:	2.Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku
Tanggal	:	……
Kegiatan	:	Membuat laporan hasil identifikasi keragaman pakaian adat

Petunjuk pengerjaan:

Cermatilah gambar denah berikut!

Pasangkan orang berpakaian adat sesuai dengan rumah adatnya!

Provinsi	Nama Pakaian Adat	Gambar Pakaian Adat
Jawa Barat	Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat	
Jawa Tengah	Beskap dan Kebaya Jawa Tengah	
Yogyakarta	Yogyakarta	
Jawa Timur	Madura	

Lampiran 4

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN SOAL

Sartuan Pendidikan : SDN Tandang 03
Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
Alokasi waktu : 1 hari (6X35 Menit)

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
PPKn								
1.4	**PPKn** Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1	Menunjukkan perilaku syukur terhadap keragaman budaya di masyarakat	Afektif/ A1/ -	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	I

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
2.4	Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	2..4.1	Menampilkan sikap kerja sama dalam keragaman budaya di sekolah	Afektif/ A2/ -	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Sosial	II
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1	Mengindentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III 1
		3.4.2	Menjelaskan bentuk-bentuk keragaman budaya di daerah sekitar	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	4.4.1	Menceritakan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar	Psikomotorik/ P3/ -	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik	IV

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
Bahasa Indonesia								
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	3..7.1	Menemukan informasi yang terdapat pada teks bacaan “Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”	Kognitif/ C3/ Level 2	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III
		3.7.2	Menyebutkan informasi yang terdapat pada teks bacaan “Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”	Kognitif/ C1/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan Bahasa sendiri	4.7.1	Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan “Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”	Psikomotor/ P3	Non Tes	Unjuk Kera	Rubrik	IV
IPS								
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial,	3.2.1	Membandingkan keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada	Kognitif/ C4/ Level 3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
	ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.		provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta					
		3.2.2	Menyebutkan keragaman alat musik tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C2/ Level 1	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III
		3.2.3	Mengklasifikasikan keragaman tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C4/ Level 3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III
		3.2.4	Membedakan keragaman tari tradisional di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Kognitif/ C4/ Level 3	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	III

Kompetensi Dasar		Indikator		Ranah dan Level Kognitif	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
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	4.2.1	Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Psikomotor/ P3	Non Tes	Unjuk Kera	Rubrik	IV
		4.2.2	Menyajikan laporan hasi identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta	Psikomotor/ P3	Non Tes	Unjuk Kera	Rubrik	IV

I. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 4

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT

Semarang, 24 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 4

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT

Semarang, 24 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

III. PENILAIAN PENGETAHUAN

SOAL EVALUASI

Kelas/Semester	: IV/2 (Dua)
Tema	: 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema	: 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 4
Hari, tanggal	:……
Alokasi waktu	:

A. Pilihan Ganda

Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d sesuai jawaban yang tepat!

1. Sikap yang tidak termasuk menghargai keragaman yang ada di masyarakat adalah….
   a. tidak membanggakan suku sendiri
   b. mendukung setiap kegiatan masyarakat
   c. mencela tradisi yang tumbuh di masyarakat
   d. tidak membedakan setiap suku bangsa
2. Terdapat banyak keragaman budaya di Indonesia, dengan cara menjaga kesatuan bangsa supaya tetap rukun melalui sikap-sikap berikut, *kecuali*….
   a. menghargai dan sopan
   b. tidak mencela agama lain
   c. saling menghormati
   d. toleransi kepada orang kaya

Bacalah teks bacaan di bawah ini! (untuk soal no.3 - 6)

"Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa"

Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda beda. Perbedaan pakaian adat menunjukkan kekaayaan budaya yang ada pada negeri kita. Berikut ini macam-macam pakaian adat yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa. Dari provinsi Jawa Barat pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai 'celana komprang' dan baju 'salontréng'. Sedangkan untuk pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundle dilengkapi dengan selendang motif batik

Selanjutnya pakaian adat provinsi Jawa Tengah yaitu Kebaya dan Jawi Jangkep. kebaya yang khusus dikenakan oleh kaum perempuan, Jawi Jangkep dikhususkan

untuk kaum pria. Jawi Jangkep mengkhususkan penggunaan atasan hitam yang hanya boleh dikenakan pada acara formal.

Kemudian, pakaian adat Jogjakarta khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kesultanan Ngayogyakarta disebut Paes Ageng Kanigaran.

Pakaian adat tradisional Madura, Jawa Timur biasa disebut pesa'an. Pakaian ini terkesan sederhana karena hanya berupa kaos bergaris merah putih dan celana longgar. Untuk wanita biasa menggunakan kebaya.

3. Pakaian adat bagi laki-laki yang berasal dari Jawa Tengah yaitu mengenakan pakaian bernama....
   a. jawi rangkep
   b. beskap
   c. jawi jangkep
   d. ujung serong
4. "Paes Ageng Kanigaran" merupakan pakaian adat khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kesultanan….
   a. Ngayogyakarta
   b. Ngawi
   c. Semarangan
   d. Solo
5. Pakaian adat tradisional Madura biasa disebut pakaian….
   a. pangsi
   b. pesa'an
   c. ujung serong
   d. paes
6. Pakaian pangsi merupakan pakaian adat yang berasal dari provinsi…
   a. Jawa Tengah
   b. Jawa Barat
   c. Banten
   d. Jakarta
7. Pakaian adat dari Jawa Tengah yang digunakan oleh perempuan khususnya pada bagian alas kaki yang digunakan adalah memakai sandal selop. Sedangkan alas kaki yang digunakan pada pakaian adat dari Jawa Barat adalah….

a. sandal selop
b. bakiak
c. sandal jepit keteplek
d. sandal jepit

8. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar diatas merupakan alat musik tradisional yang berasal dari….

a. Jawa Tengah
b. Jawa Barat
c. Jawa Timur
d. Yogyakarta

9. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Merupakan Tari Merak
(2)	Mengekspresikan gerakan tari seperti kehidupan burung merak
(3)	Berasal dari Jawa Barat

Berdasarkan ciri-ciri diatas, merupakan tarian yang berasal dari….

a. Jakarta
b. Yogyakarta
c. Jawa Barat
d. Banten

10. Perbedaan tari serimpi dan tari reog ponorogo dapat di lihat dari segi….
    a. pakaian yang digunakan dan tempat untuk mempertunjukkan tarian
    b. siapa yang memainkan dan pakaian yang digunakan
    c. siapa yang memainkan dan tempat untuk mempertunjukkan tarian
    d. jumlah penari yang sama dan pakaian yang digunakan

B. Isian Singkat

1. Cara menjaga kesatuan bangsa supaya tetap damai disebut juga dengan sikap….
2. Pakaian adat khusus pengantin dari keluarga kerajaan di Kasultanan Ngayogyakarta disebut….
3. Istilah “baju ujung serong” yang dikenakan oleh para bangsawan pria yaitu pakaian dari provinsi….
4. Alat musik tradisional yang berasal dari provinsi Yogyakarta adalah….
5. Tari yang dipertunjukkan pada saat upacara panen dan hendak akan menanam padi disebut….

Kunci Jawaban

No. Soal Pilihan Ganda	Kunci Jawaban
1.	C
2.	D
3.	C
4.	A
5.	B
6.	C
7.	C
8.	A
9.	C
10.	A

No. Soal Isian singkat	Kunci Jawaban
1.	Rukun
2.	Paes Ageng Kanigaran
3.	Jakarta
4.	Gamelan
5.	Serimpi

Pedoman Penskoran

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
Pilihan ganda		
1.	C	1
2.	D	1
3.	C	1
4.	A	1
5.	B	1
6.	C	1
7.	C	1
8.	A	1
9.	C	1
10.	A	1
Isian Singkat		
1	Rukun	2
2	Paes Ageng Kanigaran	2
3	Jakarta	2
4	Gamelan	2
5	Serimpi	2

skor maksimal : 20

skor minmal: 0

$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Benar}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

IV. PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV/2 (Dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
SubTema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 4

1. PPKn

KD : 4.4.1Menunjukkan keragaman budaya pakaian yang dikenakan di daerah sekitar

Rubrik Penilaian :

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kriteria yang muncul

No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai
		Ketepatan menulis jawaban				Ketrampilan berbicara di depan kelas				Skor maksimum	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1												
2												
3												
4												

5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Kriteria Penskoran:

Kriteria	**4**	**3**	**2**	**1**
Ketepatan Menuliskan Jawaban	Menuliskan dengan tepat asal daerah provinsi yang ditunjukkan pada gambar keragaman pakaian adat	Menuliskan kurang tepat asal daerah provinsi yang ditunjukkan pada gambar keragaman pakaian adat	Menuliskan tidak tepat asal daerah provinsi yang ditunjukkan pada gambar keragaman pakaian adat	Tidak menuliskan dengan tepat asal daerah provinsi yang ditunjukkan pada gambar keragaman pakaian adat
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas, tetapi masih dapat dimengerti	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti

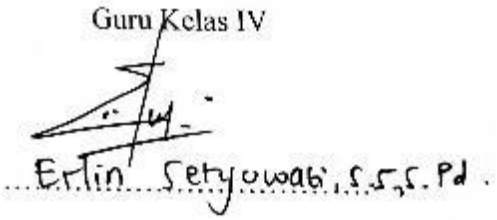
$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

Skor maksimal : 12

Skor minimal : 4

Semarang, 24 Februari 2020

Guru Kelas IV



Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

2. Bahasa Indonesia

KD :4.7 Menuliskan ide pokok pada setiap paragraf dalam teks bacaan “Keragaman Pakaian Adat di Pulau Jawa”

Rubrik Penilaian :

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kriteria yang muncul

No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai
		Menulis ide pokok menggunakan bahasa sendiri				Menulis sesuai ejaan dan dapat dibaca				Skor maksimum	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												

12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Kriteria Penskoran:

Kriteria	**4**	**3**	**2**	**1**
Menulis ide pokok menggunakan bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 4 ide pokok sesuai bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 3 ide pokok sesuai bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 2 ide pokok sesuai bahasa sendiri	Menuliskan dengan benar 1 ide pokok sesuai bahasa sendiri
Menulis sesuai ejaan dan dapat dibaca	Menulis ejaan dengan benar dan dapat dibaca	Menulis ejaan kurang benar dan dapat dibaca	Menulis ejaan kurang benar dan kurang dapat dibaca	Menulis ejaan tidak benar dan tidak dapat dibaca

$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

Skor maksimal : 12

Skor minimal : 4

Semarang, 24 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

3. IPS

KD: 4.2.2 Membuat laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di pulau Jawa khususnya pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta

Rubrik Penilaian:

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kriteria yang muncul

No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai
		Menulis laporan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa pada 4 Provinsi				Menulis laporan dengan bahasa sendiri				Skor maksimum	Skor Diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												

10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Kriteria Penskoran:

Kriteria	**4**	**3**	**2**	**1**
Menulis laporan menggunakan bahasa sendiri	Menuliskan laporan sesuai bahasa sendiri dan sangat dimengerti	Menuliskan laporan sesuai bahasa sendiri dan dapat dimengerti	Menuliskan laporan sesuai bahasa sendiri dan kurang dimengerti	Menuliskan laporan tidak sesuai bahasa sendiri dan tidak dapat dimengerti
Menulis laporan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa pada 4 Provinsi	Menuliskan laporan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa pada 4 Provinsi dengan benar	Menuliskan laporan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa pada 3 Provinsi dengan benar	Menuliskan laporan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa pada 2 Provinsi dengan benar	Menuliskan laporan keragaman pakaian adat di Pulau Jawa pada 1 Provinsi dengan benar

$$\boldsymbol{Nilai = \frac{jumlah\ Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100}$$

Skor maksimal : 12

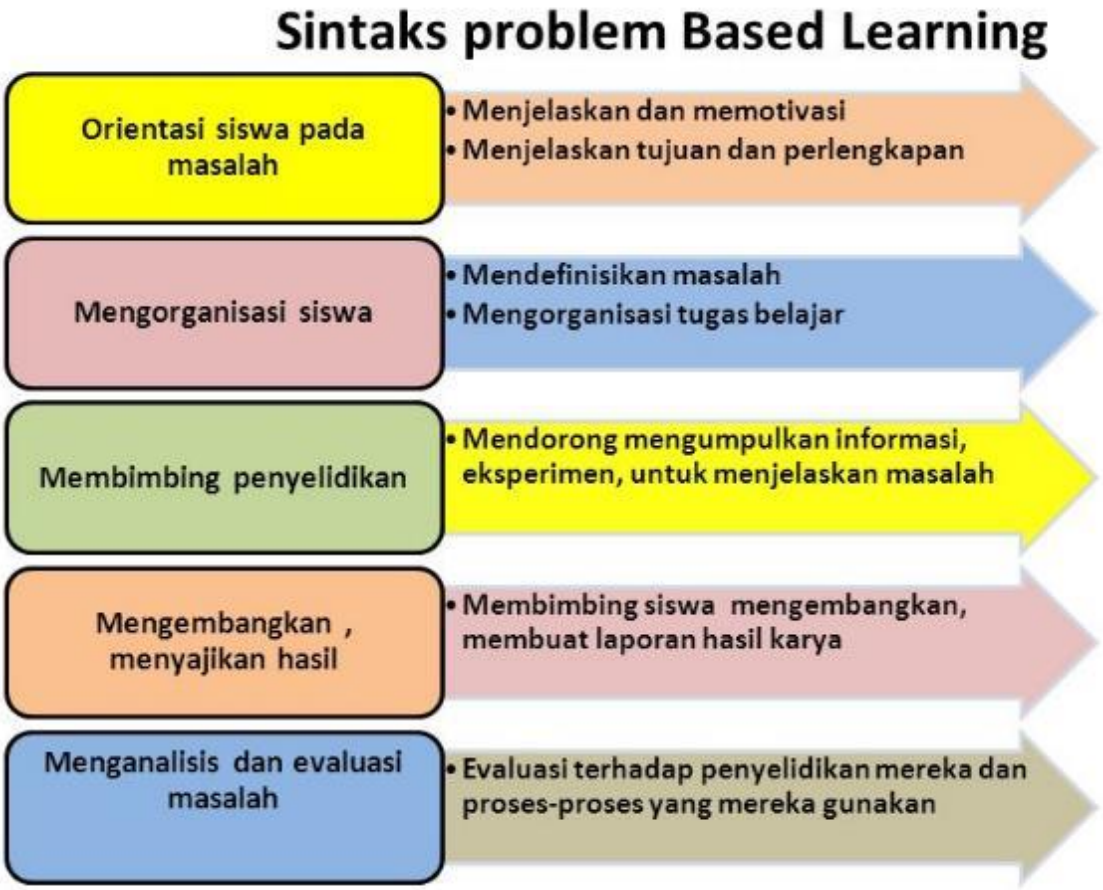
Skor minimal : 4

Semarang, 24 Februari 2020

Guru Kelas IV

Ertin Setyowati, S.S., S.Pd.

SINTAKS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING



Sumber: (Aqib, 2018:13)

Lampiran 20

ANALISIS UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA BEDA SOAL UJI COBA

1. TABULASI PENSKORAN SOAL UJI COBA

No. urut siswa	Nomor soal																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
3	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
4	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
5	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0
6	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1
7	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
8	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0
9	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1
10	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
11	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0
12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0
13	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0
14	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0
15	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0
16	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0

17	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
18	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
19	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
20	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
21	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0
22	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
23	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
25	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0
26	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
Total	12	13	11	14	15	17	21	15	11	19	13	19	12	1	18	21	24	11	23	8	25	20	9	13	12

No. urut siswa	**Nomor soal**																								
	26	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	**38**	**39**	**40**	**41**	**42**	**43**	**44**	**45**	**46**	**47**	**48**	**49**	**50**
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
6	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
8	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

10	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1
12	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
14	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
16	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0
26	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0
Total	25	24	23	22	19	18	19	18	20	22	25	24	23	23	23	21	23	21	18	19	19	14	21	23	17

No. urut siswa	**Nomor soal**																			
	51	**52**	**53**	**54**	**55**	**56**	**57**	**58**	**59**	**60**	**61**	**62**	**63**	**64**	**65**	**66**	**67**	**68**	**69**	**70**
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
3	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0

4	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1
5	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
6	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
7	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
8	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
13	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
14	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
15	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
18	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
19	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0
20	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1
21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
22	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
25	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
26	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
Total	19	21	16	20	18	22	20	18	23	23	15	14	18	17	12	14	11	3	12	17

2. Hasil Analisis Uji Validitas Menggunakan SPSS

		Sum_Soal
Soal1	Pearson Correlation	.485*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	26
Soal2	Pearson Correlation	-.102
	Sig. (2-tailed)	.620
	N	26
Soal3	Pearson Correlation	-.011
	Sig. (2-tailed)	.957
	N	26
Soal4	Pearson Correlation	.445*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	26
Soal5	Pearson Correlation	-.174
	Sig. (2-tailed)	.394
	N	26
Soal6	Pearson Correlation	.419*
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	26
Soal7	Pearson Correlation	.495*
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	26
Soal8	Pearson Correlation	-.061
	Sig. (2-tailed)	.767
	N	26

		Sum_Soal
Soal9	Pearson Correlation	.515**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	26
Soal10	Pearson Correlation	.473*
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	26
Soal11	Pearson Correlation	.285
	Sig. (2-tailed)	.158
	N	26
Soal12	Pearson Correlation	.198
	Sig. (2-tailed)	.333
	N	26
Soal13	Pearson Correlation	-.210
	Sig. (2-tailed)	.304
	N	26
Soal14	Pearson Correlation	.120
	Sig. (2-tailed)	.559
	N	26
Soal15	Pearson Correlation	.394*
	Sig. (2-tailed)	.046
	N	26
Soal16	Pearson Correlation	.405*
	Sig. (2-tailed)	.040
	N	26

		Sum_Soal
Soal17	Pearson Correlation	.132
	Sig. (2-tailed)	.519
	N	26
Soal18	Pearson Correlation	.484*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	26
Soal19	Pearson Correlation	.421*
	Sig. (2-tailed)	.032
	N	26
Soal20	Pearson Correlation	-.118
	Sig. (2-tailed)	.566
	N	26
Soal21	Pearson Correlation	-.120
	Sig. (2-tailed)	.559
	N	26
Soal22	Pearson Correlation	.420*
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	26
Soal23	Pearson Correlation	-.087
	Sig. (2-tailed)	.672
	N	26
Soal24	Pearson Correlation	.438*
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	26

		Sum_Soal
Soal25	Pearson Correlation	.393*
	Sig. (2-tailed)	.047
	N	26
Soal26	Pearson Correlation	.436*
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	26
Soal27	Pearson Correlation	.419*
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	26
Soal28	Pearson Correlation	.484*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	26
Soal29	Pearson Correlation	-.030
	Sig. (2-tailed)	.883
	N	26
Soal30	Pearson Correlation	.451*
	Sig. (2-tailed)	.021
	N	26
Soal31	Pearson Correlation	-.048
	Sig. (2-tailed)	.818
	N	26
Soal32	Pearson Correlation	.428*
	Sig. (2-tailed)	.029
	N	26

		Sum_Soal
Soal33	Pearson Correlation	.438*
	Sig. (2-tailed)	.025
	N	26
Soal34	Pearson Correlation	.420*
	Sig. (2-tailed)	.033
	N	26
Soal35	Pearson Correlation	.492*
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	26
Soal36	Pearson Correlation	.198
	Sig. (2-tailed)	.333
	N	26
Soal37	Pearson Correlation	.037
	Sig. (2-tailed)	.859
	N	26
Soal38	Pearson Correlation	.484*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	26
Soal39	Pearson Correlation	.437*
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	26
Soal40	Pearson Correlation	-.249
	Sig. (2-tailed)	.220
	N	26

		Sum_Soal
Soal41	Pearson Correlation	.482*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	26
Soal42	Pearson Correlation	.213
	Sig. (2-tailed)	.295
	N	26
Soal43	Pearson Correlation	.405*
	Sig. (2-tailed)	.040
	N	26
Soal44	Pearson Correlation	.449*
	Sig. (2-tailed)	.021
	N	26
Soal45	Pearson Correlation	.255
	Sig. (2-tailed)	.208
	N	26
Soal46	Pearson Correlation	.129
	Sig. (2-tailed)	.530
	N	26
Soal47	Pearson Correlation	.465*
	Sig. (2-tailed)	.017
	N	26
Soal48	Pearson Correlation	.443*
	Sig. (2-tailed)	.023
	N	26

		Sum_Soal
Soal49	Pearson Correlation	.405*
	Sig. (2-tailed)	.040
	N	26
Soal50	Pearson Correlation	.430*
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	26
Soal51	Pearson Correlation	-.078
	Sig. (2-tailed)	.706
	N	26
Soal52	Pearson Correlation	-.203
	Sig. (2-tailed)	.320
	N	26
Soal53	Pearson Correlation	.394*
	Sig. (2-tailed)	.047
	N	26
Soal54	Pearson Correlation	.481*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	26
Soal55	Pearson Correlation	.394*
	Sig. (2-tailed)	.046
	N	26
Soal56	Pearson Correlation	-.101
	Sig. (2-tailed)	.623
	N	26

		Sum_Soal
oal57	Pearson Correlation	.408*
	Sig. (2-tailed)	.038
	N	26
oal58	Pearson Correlation	.405*
	Sig. (2-tailed)	.040
	N	26
oal59	Pearson Correlation	-.121
	Sig. (2-tailed)	.555
	N	26
oal60	Pearson Correlation	-.042
	Sig. (2-tailed)	.840
	N	26
oal61	Pearson Correlation	.413*
	Sig. (2-tailed)	.036
	N	26
oal62	Pearson Correlation	.424*
	Sig. (2-tailed)	.031
	N	26
oal63	Pearson Correlation	.394*
	Sig. (2-tailed)	.046
	N	26
oal64	Pearson Correlation	.591**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	26

Soal65	Pearson Correlation	-.159
	Sig. (2-tailed)	.439
	N	26
Soal66	Pearson Correlation	.414*
	Sig. (2-tailed)	.035
	N	26
Soal67	Pearson Correlation	.010
	Sig. (2-tailed)	.963
	N	26
Soal68	Pearson Correlation	-.389*
	Sig. (2-tailed)	.050
	N	26
Soal69	Pearson Correlation	.281
	Sig. (2-tailed)	.165
	N	26
Soal70	Pearson Correlation	.441*
	Sig. (2-tailed)	.024
	N	26

3. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.791	70

4. Hasil Uji Taraf Kesukaran Menggunakan SPSS

		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.46	.50	.42	.54	.58	.65	.81	.58	.42	.73	.50	.73	.46	.04	.69

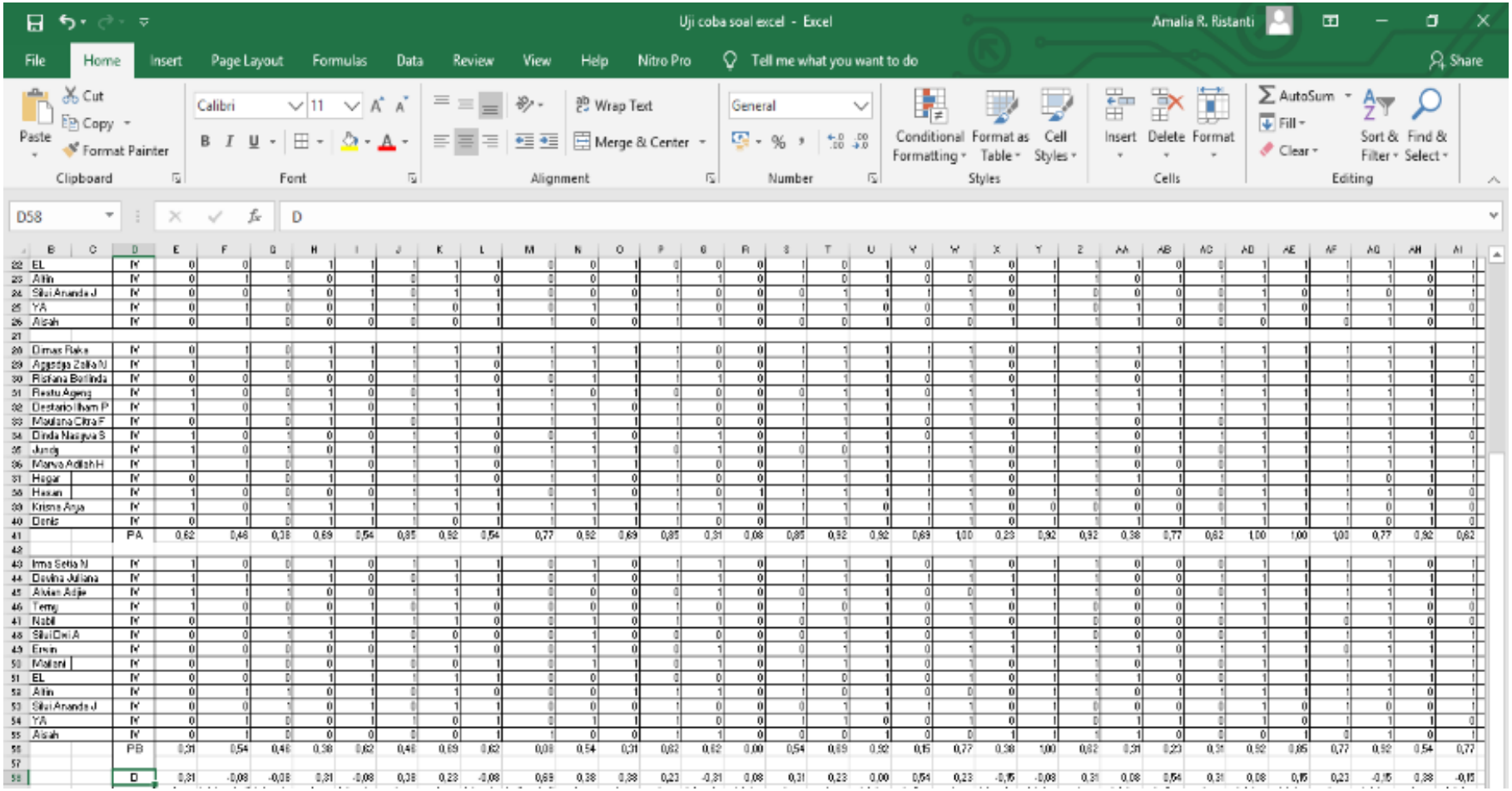
		Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Soal26	Soal27	Soal28	Soal29	Soal30
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.81	.92	.42	.88	.31	.96	.77	.35	.50	.46	.96	.92	.88	.85	.73

		Soal31	Soa3l2	Soal33	Soal34	Soal35	Soal36	Soal37	Soal38	Soal39	Soal40	Soal41	Soal42	Soal43	Soal44	Soal45
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.69	.73	.69	.77	.85	.96	.92	.88	.88	.88	.81	.88	.81	.69	.73

		Soal46	Soa47	Soal48	Soal49	Soal50	Soal51	Soal52	Soal53	Soal54	Soal55	Soal56	Soal57	Soal58	Soal59	Soal60
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.73	.54	.81	.88	.65	.73	.81	.62	.77	.69	.85	.77	.69	.88	.88

		Soal61	Soa62	Soal63	Soal64	Soal65	Soal66	Soal67	Soal68	Soal69	Soal70
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.58	.54	.69	.65	.46	.54	.42	.12	.46	.65

5. Hasil Analisis Uji Daya Beda Menggunakan Ms.Excel



Lampiran 21

REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

Butir Soal	Taraf Kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Mean	Keterangan	Pearson Correlation	R Tabel	Keterangan	Daya Beda	Keterangan	
Soal 1	0,46	Sedang	0,485	0,388	Valid	0,31	Cukup	Diterima
Soal 2	0,50	Sedang	-0,102	0,388	Tidak Valid	-0,08	Jelek	Ditolak
Soal 3	0,42	Sedang	-0,011	0,388	Tidak Valid	-0,08	Jelek	Ditolak
Soal 4	0,54	Sedang	0,445	0,388	Valid	0,31	Cukup	Diterima
Soal 5	0,58	Sedang	-,174	0,388	Valid	0,38	Cukup	Diterima
Soal 6	0,65	Sedang	0,419	0,388	Valid	0,38	Cukup	Diterima
Soal 7	0,81	Mudah	0,495	0,388	Valid	0,23	Cukup	Diterima
Soal 8	0,58	Sedang	0,767	0,388	Valid	0,23	Cukup	Diterima
Soal 9	0,42	Sedang	0,515	0,388	Valid	0,69	Cukup	Diterima
Soal 10	0,73	Mudah	0,473	0,388	Valid	0,38	Cukup	Diterima
Soal 11	0,50	Sedang	0,285	0,388	Tidak Valid	-0,08	Jelek	Ditolak

Soal 12	**0,73**	**Mudah**	**0,198**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 13	**0,46**	**Sedang**	**-0,210**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,31**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 14	**0,04**	**Sedang**	**0,120**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 15	**0,69**	**Mudah**	**0,394**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 16	**0,81**	**Mudah**	**0,405**	**0,388**	**Valid**	**0,23**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 17	**0,92**	**Mudah**	**0,132**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,00**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 18	**0,42**	**Sedang**	**0,484**	**0,388**	**Valid**	**0,54**	**Baik**	**Diterima**
Soal 19	**0,88**	**Mudah**	**0,421**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 20	**0,31**	**Sukar**	**-0,118**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,015**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 21	**0,96**	**Mudah**	**-0,120**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 22	**0,77**	**Mudah**	**0,420**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 23	**0,35**	**Sedang**	**-0,087**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 24	**0,50**	**Sedang**	**0,438**	**0,388**	**Valid**	**0,54**	**Baik**	**Diterima**
Soal 25	**0,46**	**Sedang**	**0,393**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 26	**0,96**	**Mudah**	**0,436**	**0,388**	**Valid**	**0,46**	**Baik**	**Diterima**
Soal 27	**0,92**	**Mudah**	**0,419**	**0,388**	**Valid**	**0,46**	**Baik**	**Diterima**
Soal 28	**0,88**	**Mudah**	**0,484**	**0,388**	**Valid**	**0,23**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 29	**0,85**	**Mudah**	**-0.030**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,15**	**Jelek**	**Ditolak**

Soal 30	**0,73**	**Sedang**	**0,451**	**0,388**	**Valid**	**0,38**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 31	**0,69**	**Sedang**	**-0,048**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,015**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 32	**0,73**	**Sedang**	**0,428**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 33	**0,69**	**Sedang**	**0,438**	**0,388**	**Valid**	**0,33**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 34	**0,77**	**Mudah**	**0,420**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 35	**0,85**	**Mudah**	**0,492**	**0,388**	**Valid**	**0,38**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 36	**0,96**	**Mudah**	**0,198**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 37	**0,92**	**Mudah**	**0,037**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,00**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 38	**0,88**	**Mudah**	**0,484**	**0,388**	**Valid**	**0,46**	**Baik**	**Diterima**
Soal 39	**0,88**	**Mudah**	**0,437**	**0,388**	**Valid**	**0,33**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 40	**0,88**	**Mudah**	**-0,249**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 41	**0,81**	**Mudah**	**0,482**	**0,388**	**Valid**	**0,33**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 42	**0,88**	**Mudah**	**0,213**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,15**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 43	**0,81**	**Mudah**	**0,405**	**0,388**	**Valid**	**0,38**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 44	**0,69**	**Mudah**	**0,449**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 45	**0,73**	**Mudah**	**0,255**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,23**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 46	**0,73**	**Mudah**	**0,129**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,23**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 47	**0,54**	**Sedang**	**0,465**	**0,388**	**Valid**	**0,46**	**Baik**	**Diterima**

Soal 48	**0,81**	**Mudah**	**0,443**	**0,388**	**Valid**	**0,38**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 49	**0,88**	**Mudah**	**0,405**	**0,388**	**Valid**	**0,33**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 50	**0,65**	**Sedang**	**0,430**	**0,388**	**Valid**	**0,54**	**Baik**	**Diterima**
Soal 51	**0,73**	**Mudah**	**-0,078**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 52	**0,81**	**Mudah**	**-0,023**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,23**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 53	**0,62**	**Sedang**	**0,394**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 54	**0,77**	**Mudah**	**0,481**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 55	**0,69**	**Mudah**	**0,394**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 56	**0,85**	**Mudah**	**-0,101**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,15**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 57	**0,77**	**Mudah**	**0,408**	**0,388**	**Valid**	**0,38**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 58	**0,69**	**Sedang**	**0,405**	**0,388**	**Valid**	**0,46**	**Baik**	**Diterima**
Soal 59	**0,88**	**Mudah**	**-0,121**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 60	**0,88**	**Mudah**	**-0,042**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 61	**0,58**	**Sedang**	**0,413**	**0,388**	**Valid**	**0,38**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 62	**0,54**	**Sedang**	**0,424**	**0,388**	**Valid**	**0,46**	**Baik**	**Diterima**
Soal 63	**0,69**	**Sedang**	**0,394**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 64	**0,65**	**Sedang**	**0,591**	**0,388**	**Valid**	**0,54**	**Baik**	**Diterima**
Soal 65	**0,46**	**Sedang**	**-0.159**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,00**	**Jelek**	**Ditolak**

Soal 66	**0,54**	**Sedang**	**0,414**	**0,388**	**Valid**	**0,31**	**Cukup**	**Diterima**
Soal 67	**0,42**	**Sedang**	**0,010**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,08**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 68	**0,12**	**Sukar**	**-0,389**	**0,388**	**Tidak Valid**	**-0,023**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 69	**0,46**	**Sedang**	**0,281**	**0,388**	**Tidak Valid**	**0,15**	**Jelek**	**Ditolak**
Soal 70	**0,65**	**Sedang**	**0,441**	**0,388**	**Valid**	**0,38**	**Cukup**	**Diterima**

Lampiran 22

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Satuan Pendidikan : SDN Tandang 03 Semarang
Kelas/Semester : IV/2
Muatan Pelajaran : IPS
MateriPokok : Keragaman Budaya Indonesia di Pulau Jawa

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (x) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
3. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.
   Contoh: Pilihan semula ⨯ : a b c d
   Dibetulkan menjadi ⨻ : a ⨯ b c d
4. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban yang telah disediakan!

Soal Pre-test

1. Keragaman budaya indonesia banyak sekali ragamnya seperti dibawah ini, *kecuali* keragaman….
   a. bahasa daerah
   b. rumah adat
   c. kesenian daerah
   d. alat transportasi

2. Bahasa daerah di Pulau Jawa diantaranya adalah….
    a. Badui, Betawi, Batak
    b. Betawi, Jawa, Sunda
    c. Aceh, Batak, Jawa
    d. Jawa, Sunda, Aceh
3. Rumah adat merupakan bangunan tradisional yang memiliki… sesuai dengan adatnya. Jawaban yang tepat untuk mengisi bagian yang rumpang adalah….
    a. banyak ruang
    b. ciri khusus
    c. ciri-ciri
    d. ruang khusus
4. Rumah adat yang berasal dari Jawa Tengah yaitu rumah….
    a. kebaya
    b. badui
    c. gadang
    d. joglo
5. Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki keragaman yang berbeda beda, salah satunya adalah pakaian adat. Pakaian adat merupakan identitas yang menunjukkan beberapa hal di bawah ini, *kecuali* status….
    a. sosial
    b. perkawinan
    c. agama
    d. keluarga
6. Pakaian adat Betawi berasal dari provinsi….
    a. Jawa Tengah
    b. Jawa Barat
    c. Jakarta
    d. Jawa Timur

7. Terdapat berbagai macam kesenian yang menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan masyarakat di suatu daerah. Salah satu kesenian yang berasal dari provinsi Jawa Tengah yaitu tari….
   a. yapong
   b. gambyong
   c. serimpi
   d. topeng
8. Sesuatu yang dinyanyikan atau dimainkan pada tradisi tertentu di masing-masing daerah disebut lagu….
   a. wajib
   b. nasional
   c. dolanan
   d. daerah
9. Perhatikan gambar di bawah ini!

   Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi….
   a. Banten
   b. Jakarta
   c. Jawa Tengah
   d. Yogyakarta
10. Bangunan rumah adat di pulau Jawa ada yang memiliki kesamaan di bagian tertentunya, yaitu rumah adat joglo pada provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Kesamaan tersebut ada di bagian….

a. atapnya
b. jumlah ruangnya
c. luas halamannya
d. warna catnya

11. Istilah “Soko Guru” yang artinya tiang utama, terdapat pada rumah adat di provinsi….
    a. Jawa Timur
    b. Jawa Tengah
    c. Jawa Barat
    d. Banten
12. Perhatikan gambar di bawah ini!

    Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi….
    a. Yogyakarta
    b. Banten
    c. Jakarta
    d. Jawa Timur
13. Rumah adat yang bangunannya meniru dari “Bangsal Kencono” adalah….
    a. joglo Jawa Timur
    b. joglo Jawa Tengah
    c. joglo Jawa Barat
    d. joglo Yogyakarta

14. Perhatikan ciri-ciri rumah adat di bawah ini!
    (1) Rumah ini berubentuk persegi panjang
    (2) Memiliki 3 pintu depan
    (3) Memiliki jendela yang terletak di samping rumah
    (4) Memiliki 4 ruang utama

    Yang bukan merupakan ciri-ciri rumah adat dari provinsi Jawa Tengah terdapat pada nomor….

    a. (1)
    b. (2)
    c. (3)
    d. (4)
15. Pakaian adat bagi laki-laki yang berasal dari Jawa Tengah yaitu mengenakan pakaian bernama....
    a. jawi rangkep
    b. beskap
    c. jawi jangkep
    d. ujung serong
16. Perhatikan gambar berikut!

    Pakaian adat dari Jawa Tengah dan DI Yogyakarta khususnya untuk laki-laki memiliki perbedaan pada bagian….

    a. aksesoris kepala dan bahan atasan pakaian
    b. warna atasan pakaian dan bahan atasan pakaian
    c. warna atasan pakaian dan aksesoris kepala
    d. aksesoris alas kaki dan aksesoris kepala

17. Pakaian adat Jawa Tengah yang digunakan laki-laki pada aksesoris bagian kepala menggunakan blangkon. Sedangkan aksesoris bagian kepala pada pakaian adat Jawa Timur menggunakan.…
    a. topi
    b. blangkon
    c. peci
    d. udeng
18. Perhatikan pernyataan mengenai pakaian adat pada tabel berikut!

	Pakaian Adat Jawa Timur	Pakaian Adat Jawa Tengah
(1)	Pakaian untuk wanita biasa menggunakan kebaya dan jarik	Pakaian untuk wanita menggunakan baju kurung dan kain batik
(2)	Pakaian untuk laki-laki hanya menggunakan kaos bergaris merah putih	Pakaian laki-laki menggunakan Jawi Jangkep
(3)	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki berupa peci	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki berupa blangkon

    Pernyataan yang tepat sesuai dengan tabel diatas ditunjukkan pada nomor….
    a. (1) dan (2)
    b. (1) dan (3)
    c. (2) dan (3)
    d. (1), (2), (3)
19. Pakaian adat dari Jawa Tengah yang digunakan oleh perempuan khususnya pada bagian alas kaki yang digunakan adalah memakai sandal selop. Sedangkan alas kaki yang digunakan pada pakaian adat dari Jawa Barat adalah….
    a. sandal selop
    b. bakiak
    c. jepit keteplek
    d. sandal jepit

20. Perhatikan pernyataan mengenai pakaian adat pada tabel berikut!

	Pakaian Adat Jawa Barat	Pakaian Adat Jawa Timur
(1)	Pakaian adat bagi laki-laki, biasa memakai Jawi Jangkep	Pakaian untuk laki-laki menggunakan jas
(2)	Pakaian perempuan yaitu kebaya dan sinjang bundel.	Pakaian untuk perempuan biasa menggunakan kebaya dan jarik
(3)	Aksesoris yang digunakan perempuan yaitu selendang batik	Aksesoris kepala yang digunakan laki-laki berupa peci

Pernyataan yang *tidak tepat* dalam tabel diatas ditunjukkan pada nomor….

a. (1)
b. (2)
c. (3)
d. (1), (2), (3)

21. Pakaian pangsi merupakan pakaian adat yang berasal dari provinsi….

a. Jawa Tengah
b. Jawa Barat
c. Banten
d. Jakarta

22. Alat musik tradisional yang berasal dari provinsi Yogyakarta adalah….

a. siter
b. tong-tong
c. gamelan
d. bonang

23. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar diatas merupakan alat musik tradisional yang berasal dari….

a. Jawa Tengah
b. Jawa Barat
c. Jawa Timur
d. Yogyakarta

24. Perhatikan nama alat musik tradisional dibawah ini!

(1) Kromong, Gender, Ningnong
(2) Kemong, Rebana Ketimpring, Rebana Dor
(3) Gender, Ningnong, Jentreng
(4) Kemong, Jentreng, Rebana Ketimpring

Yang termasuk alat musik tradisional dari provinsi Jakarta adalah….

a. (1) dan (3)
b. (1) dan (2)
c. (2) dan (3)
d. (2) dan (4)

25. Tradisi pertunjukan dan tata cara kehidupan masyarakat di suatu daerah disebut….

a. keragaman bahasa daerah
b. kesenian daerah
c. pertunjukan musik daerah
d. keragaman pertunjukan daerah

26. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Merupakan Tari Gambyong
(2)	Sebuah tarian rakyat
(3)	Dipertunjukkan pada saat upacara panen dan hendak akan menanam padi.
(4)	Berasal dari Jawa Tengah

Berdasarkan ciri-ciri diatas, merupakan tarian yang berasal dari….

a. Jakarta
b. Yogyakarta
c. Jawa Tengah
d. Jawa Barat

27. Tarian jenis kontemporer yang melambangkan suka cita dan pergaulan masyarakat merupakan tari….

a. topeng
b. yapong
c. serimpi
d. gambyong

28. Perhatikan gambar dibawah ini!

Kesenian pada gambar diatas merupakan kesenian… yang berasal dari….

a. reog ponorogo, Jawa Timur
b. reog ponorogo, Jawa Barat
c. reog ponorogo, Jakarta
d. reog ponorogo, Banten

29. Perbedaan tari serimpi dan tari reog ponorogo dapat di lihat dari segi….

a. pakaian yang digunakan dan tempat untuk mempertunjukkan tarian
b. siapa yang memainkan dan pakaian yang digunakan
c. siapa yang memainkan dan tempat untuk mempertunjukkan tarian
d. jumlah penari yang sama dan pakaian yang digunakan

30. Perhatikan gambar dibawah ini!

(1)	Tidak memakai selendang	Memakai selendang
(2)	Memakai aksesoris kuda lumping	Tidak emakai aksesoris kuda lumping
(3)	Memakai rok jarik	Memakai rok jarik

Berdasarkan penjelasan di atas, perbedaan yang mencolok antara tari reog dan tari serimpi terletak pada nomor….

a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
c. (2) dan (3)
d. (1), (2), (3)

Lampiran 23

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No	Jawaban	No	Jawaban
1.	D	16.	A
2.	B	17.	C
3.	B	18.	C
4.	D	19.	C
5.	D	20.	A
6.	C	21.	C
7.	B	22.	C
8.	D	23.	A
9.	C	24.	B
10.	A	25.	B
11.	B	26.	C
12.	B	27.	B
13.	D	28.	A
14.	D	29.	A
15.	C	30.	A

Lampiran 24

PEDOMAN PENILAIAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Soal Pilihan Ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

S = R (Arikunto, 2013:188)

Keterangan:

S = *Score*

R = *Right*

Skor maksimal : 70

Skor minimal : 0

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 25

DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA SOAL

NO	NAMA SISWA
1	ERWIN BAGUS SAPUTRA
2	AZIZAH PURWATI
3	AGYSDYA ZALFA NAZIHAH
4	ALFIN NURUL IKHSAN
5	ALVIAN ADJIE NUGROHO
6	DENIZ FAMAY PRASETYO
7	DEVINA JULIANA
8	DINDA MAYSWA SAFITRI
9	ELISABETH WIDYA HASTATNTI
10	HASAN DWI ARDIASYAH
11	HEGAR BINAYUNG
12	IRMA SETYANINGSIH
13	KRISNA ARYA DANISWARA
14	MAILANI
15	MARWA ADILAH HASNA
16	MAULINA CITRA FABIOLA
17	MUHAMMAD NABIL M
18	RESTU AGENG WICAKSONO
19	RIZFANA BERLINDA P. M
20	DIMAS RAKA PUTRA
21	SILVI ANANDA JELITA
22	TEMY NURSYAM ARYA D
23	JUNDI ABDUL RAHMAN A
24	SILVI DWI ARIYANTI
25	DESTARIO ILHAM PRASETYA
26	FEBRIANA PUTRI SINTA

Lampiran 26

DAFTAR NAMA SISWA UJI PEMAKAIAN

NO	NAMA SISWA
1.	ARIEL GILANG SYAPUTRA
2.	AUREL MARCELLIN ANDINY
3.	BIMA RAMADHANI PUTRA S
4.	CATRIEN AYA SANSESITA
5.	DAVA OKTAVIANSYAH
6.	DEWI NAUMI ANASTASYA
7.	DIMAS ARIYA SAPUTRA
8.	DIMAS OKTAVIANO ALI
9.	ERISCA NUR AINI
10.	FABBY SATRIO HERWANTO
11.	IRENE X TRAEL FAMININGTYAS
12.	KALEB DAVID KURNIANTO
13.	NABILSA ANASTASIA
14.	NAIMA SAHRA PANGESTU
15.	NAUFAL ADLI LAIS PRATAMA
16.	NOVITA WAHYU CAHYANI
17.	RACHEL SEFANIA
18.	RAFA ADITYA SUSANTO
19.	RAMA ERITA DANI
20.	RAMANDHIKA ARYA FIRMAN M
21.	RAVEL FEBIAN MEGIANSYAH
22.	SALSABILA FEBRIANA
23.	SANTIA ANGGRAINI
24.	SATRIYO WIBOWO
25.	SETIANING ISRA AKHRINA
26.	SITI SHOLEHA
27.	VENEIZA AURA KUSMA WINDA
28.	WIRYA SURYA PRATAMA
29.	WULAN CAHYA SAPUTRI
30.	YUSUF KURNIAWAN

Lampiran 27

HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA *LUDO CARPET GAME* DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

Identitas Responden:

Nama : Erlin Setyawati, S.S. S.Pd.

Sekolah : SDN Tandang 03

Petunjuk Pengisian : Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah disediakan.

Contoh :

(√) ya

( ) tidak

---

1. Menurut anda apakah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia sulit dipahami oleh siswa?
   (✓) ya
   ( ) tidak
2. Apakah anda masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran IPS?
   ( ) ya
   (✓) tidak
3. Apakah anda sering menggunakan media alat permainan dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPS?
   (✓) ya
   ( ) tidak
4. Apakah mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia mengalami kendala dalam penanaman konsepnya?
   ( ) ya
   (✓) tidak
5. Apakah anda sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
   (✓) ya
   ( ) tidak

6. Apakah metode dan media yang biasa digunakan dalam pembelajaran sudah sepenuhnya mempermudah siswa untuk memahami materi yang ada?
   (✓) ya
   ( ) tidak
7. Apakah hasil belajar ranah kognitif pada materi ini perlu ditingkatkan lagi?
   (✓) ya
   ( ) tidak
8. Perlukah inovasi media alat permainan yang lebih menarik untuk membantu siswa agar dapat memahami materi dan menanamkan konsep pembelajaran dengan baik?
   (✓) ya
   ( ) tidak
9. Bagaimanakah sebaiknya bentuk papan media permainan ludo yang dibutuhkan?
   ( ) kertas
   (✓) papan kayu
   ( ) bentuk lain
10. Sebaiknya berapa ukuran papan media permainan yang akan dikembangkan?
    ( ) 30 cm × 30 cm
    ( ) 40 cm × 40 cm
    (✓) 50 cm × 50 cm
11. Bagaimanakah sebaiknya bentuk kertas yang digunakan untuk buku petunjuk, kartu ingatan dan kartu tantangan dalam media permainan ludo mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia yang akan dikembangkan?
    ( ) putih
    (✓) berwarna
    ( ) lainnya

12. Apakah siswa lebih menyukai perangkat media permainan yang disertai dengan ilustrasi ataupun gambar?

    (✓) ya

    ( ) tidak

13. Berikanlah saran dan masukan untuk pengembangan media *Ludo Carpet Game* dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia:

Dengan memakai media Ludo Carpet Game siswa akan belajar dengan menyenangkan karena mereka merasa seperti bermain daripada belajar. Yang penting materi IPS nya harus benar-benar dapat dipahami siswa.

Semarang, 17 - 01 - 2020

Responden,

Erlin Setyowati, S.S. S.Pd

Lampiran 28

HASIL ANGKET KEBUTUHAN SISWA

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA MENGGUNAKAN MEDIA *LUDO CARPET GAME* DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

Nama : Salsa Bila F.....
Kelas : IVC.....

Petunjuk Pengisian : Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) dalam kurung yang telah disediakan.

Contoh :
(√) ya
( ) tidak

1. Apakah pembelajaran IPS sulit untuk dimengerti?
   (✓) ya ( ) tidak
2. Apakah pembelajaran IPS menarik dan menyenangkan?
   (✓) ya ( ) tidak
3. Apakah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia sulit untuk dimengerti?
   (✓) ya ( ) tidak
4. Apakah kamu sudah memahami materi IPS tanpa menggunakan media atau alat bantu pembelajaran?
   (✓) ya ( ) tidak
5. Menurut kamu, perlukah penggunaan media atau alat yang menarik dalam pembelajaran IPS?
   (✓) ya ( ) tidak
6. Apakah kamu ingin media yang lebih menarik dalam pembelajaran IPS?
   (✓) ya ( ) tidak
7. Apakah kamu suka jika menggunakan media permainan dalam pembelajaran IPS?
   (✓) ya ( ) tidak
8. Apakah kamu menyukai alat permainan yang berwarna dan bergambar?
   (✓) ya ( ) tidak

9. Apakah kamu tahu tentang permainan ludo?
   (✓) ya ( ) tidak
10. Apakah kamu ingin menggunakan permainan ludo untuk membantu memahami pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia?
   (✓) ya ( ) tidak
11. Berikanlah saran dan masukan untuk media permainan yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia :
   aku suka permainan yang berwarna dan bergambar.
   Dalam pelajaran IPS karna lebih menarik
   dan menyenangkan

Semarang, 17-01-2020
Siswa Kelas IV

Suut

Lampiran 29

LAMPIRAN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

PENILAIAN TAHAP I

Nama : Galih Mahardika C P
NIP : 19920501201903/008
Asal Instansi : PGSD FIP

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda checklist (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa yang telah disediakan.

No	Aspek Penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
I	**Komponen Kelayakan Isi**			
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	√		
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	√		
	3. Memuat materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa	√		
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis	√		
II	**Komponen Penyajian**	**Ya**	**Tidak**	
	1. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	√		

	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa	✓		
	3. Media mudah digunakan Guru	✓		
III	**Mutu Teknis**	**Ya**	**Tidak**	
	1. Desain tampilan visual menarik. teks dan gambar terlihat jelas	✓		
	2. Peratutan permainan mudah dipahami	✓		
	3. Semua konten dalam media dapat dibaca dengan jelas	✓		

Catatan:

Sudah baik

Keterangan:

Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis *Budaya* dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya). Selanjutnya Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis *Budaya* pada muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indpnesia di Pulau Jawa akan dinilai kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi.

Semarang, 3 Februari 2020

Validator

Galih Mahardika Cristian Putra, M.Pd

NIP.199205012019031008

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

PENILAIAN TAHAP 2

Nama : Galih Mahardika C.P
NIP : 199205012019031008
Asal Instansi : PGSD FIP

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia

Indikator	Deskriptor	Jawaban				Catatan (bila diperlukan)
		4	3	2	1	
Media sesuai dengan KI, KD, idikator, dan tujuan pembelajaran	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran	√				
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	√				
	3. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya	√				
	4. Gambar dalam media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis budaya sesuai dengan pembahasan materi		√			

Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran		✓			
	2. Gambar terlihat jelas dan logis		✓			
	3. Teks terlihat jelas dan logis		✓			
	4. Keseluruhan tampilan media menarik		✓			
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	1. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* mudah digunakan dalam proses pembelajaran		✓			
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.		✓			
	3. Media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* sesuai dengan tingkat perkembangan siswa		✓			
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* menarik minat belajar siswa		✓			
	2. Penyajian media pembelajaran pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa		✓			
	3. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik	✓				
	4. Teks dan gambar terlihat jelas		✓			
Jumlah Skor		49				

Skor minimal :15

Skor maksimal :60

Presentase skor sebagai berikut:

$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

$= \frac{49}{60} \times 100\% = 81,67\ \%$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

Sudah baik, lanjutkan uji coba pemakaian produk pada siswa

Semarang, 3 Februari 2020

Validator

Galih Mahardika Cristian Putra, M.Pd

NIP.199205012019031008

Lampiran 30

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MATERI

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

Nama : Drs. Sukarjo, M.Pd.
NIP : 195612011987031001
Asal Instansi : PGSD FIP

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan media *Ludo Carpet Game* Berbasis Budaya dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia di Pulau Jawa

Indikator	Deskriptor	Jawaban				Catatan (bila diperlukan)
		4	3	2	1	
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	1. Materi sesuai dengan KI, KD	✓				
	2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	✓				
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
	4. Materi yang tercakup dalam media pembelajaran *ludo carpet game* ditampilkan secara integrasi melalui		✓			

	unsur-unsur budaya Indonesia (materi keragaman budaya khususnya di Pulau Jawa)					
Materi sesuai dengan taraf berfikit	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa		✓			
	2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa		✓			
	3. Materi berhubungan dnegan kehidupan sehari-hari		✓			
	4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya		✓			
Kesesuaian materi dengan soal dalam media	1. Materi dalam media dapat meningkatkan pengetahuan siswa		✓			
	2. Materi dalam media dapat meningkatkan sikap positif siswa		✓			
	3. Materi dalam media dapat meningkatkan minat baca siswa		✓			
	4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah	✓				
Kesesuaian gambar dengan materi.	1. Gambar dan teks dalam media berhubungan dengan materi		✓			
	2. Gambar dan teks dalam media dapat memperjelas isi materi		✓			
	3. Gambar dan teks dalam media membanu siswa memahami materi		✓			
	4. Gambar dan teks dalam media jelas dan menarik	✓				
Jumlah Skor		52				

Skor minimal :16

Skor maksimal :64

Presentase skor sebagai berikut:

$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

$= \frac{53}{64} \times 100\% = 82,81\%$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

- Materi terdiri dari fakta, konsep, generalisasi
- Soal yang diambil / yang digunakan homogen

Semarang, 3 Februari 2020

Validator

Drs. Sukardjo. M.Pd

NIP.195612011987031003

Lampiran 31

REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA

No	Validator	Validasi Penilaian	Jumlah Skor
1.	Galih Mahardika Cristian Putra, M.Pd.	Desain dan komponen	10
Jumlah			10
Rata-rata			1
Persentase			100%
Kriteria			Sangat Layak

Lampiran 32

REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS BUDAYA

No	Validator	Validasi Penilaian
1.	Galih Mahardika Cristian Putra, M.Pd.	Media
2.	Drs. Sukarjo, M.Pd.	Materi

Indikator	Komponen	
	Media	Materi
1	15	15
2	12	12
3	9	13
4	13	13
Jumlah skor	49	53
Rata-rata	12,25	13,25
Persentase	81,67%	82,81%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Kriteria pennilaian validasi ahli

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
0% - 25%	Kurang Layak

Perhitungan penilaian komponen oleh ahli media

$$\text{NP} = \frac{\text{R}}{\text{SM}} \text{ x } 100\%$$
$$= \frac{49}{60} \text{ x } 100\%$$
$$= 81{,}67\%$$

Kriteria sangat layak

Perhitungan penilaian komponen oleh ahli materi

$$\text{NP} = \frac{\text{R}}{\text{SM}} \text{ x } 100\%$$
$$= \frac{53}{64} \text{ x } 100\%$$
$$= 82{,}81\%$$

Kriteria sangat layak

Lampiran 33

LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO CARPET GAME* BERBASIS *BUDAYA* PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

A. IDENTITAS PENILAI

Nama : Erlin Setyowati, S.S., S.Pd
Instansi : SDN Tandang 03

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Bacalah setiap indikator dengan cermat.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan keadaan media *Ludo Carpet Game* berbasis budaya materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV dengan kriteria skor penilaian sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = Skor 4
B = Baik = Skor 3
C = Cukup = Skor 2
K = Kurang = Skor 1

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD dan indikator.		√		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√			

C. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD dan indikator.	√			

2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan indikator.	✓			
4.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator.	✓			
5.	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas IV SD.	✓			
6.	Materi disampaikan secara sistematis.				
7.	Penyampaian materi dalam permainan dikemas dengan jelas dan menarik.		✓		
8.	Media *Ludo Carpet Game* menggunakan bahasa yang komunikatif dengan siswa.	✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* mudah dipahami siswa.		✓		
10.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* mudah dipahami	✓			
11.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* sudah lengkap.		✓		
12.	Warna yang digunakan pada media *Ludo Carpet Game* menarik.	✓			
13.	Bentuk dan ukuran huruf yang dipakai dalam media *Ludo Carpet Game* dapat terbaca dengan jelas.	✓			
14.	Desain media *Ludo Carpet Game* sesuai dengan perkembangan siswa.	✓			
15.	Media *Ludo Carpet Game* mudah untuk digunakan siswa.	✓			
16.	Media *Ludo Carpet Game* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia		✓		
17.	Media *Ludo Carpet Game* menambah motivasi dan keaktifan belajar siswa.		✓		

Penskoran :

Skor minimal :17

Skor maksimal :68

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{62}{68} \times 100\% = 91,17\ \%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian:

Skor	Presentase	Kriteria
4	76%-100%	Sangat Layak
3	51%-75%	Layak
2	26%-50%	Cukup Layak
1	0%-25%	Tidak Layak

D. Saran / Komentar

Permainan Ludonya sangat menarik, banyak nilai positifnya terutama untuk karakter dan akademis siswa terutama di pelajaran IPS.

Semarang,

Guru Kelas IV - C

SD N Tandang 03

Erlin Setyawan, S.S.S.Pd

NIP. 101 0717 1009 13 2

Lampiran 34

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

No	Indikator pertanyaan	Jumlah Skor
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD dan indikator.	4
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
3.	Kelengkapan materi sesuai dengan indikator.	4
4.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator.	4
5.	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas IV SD.	4
6.	Materi disampaikan secara sistematis.	3
7.	Penyampaian materi dalam permainan dikemas dengan jelas dan menarik.	4
8.	Media *ludo carpet game* berbasis *budaya* menggunakan bahasa yang komunikatif dengan siswa.	3
9.	Bahasa yang digunakan dalam media *ludo carpet game* berbasis *budaya* mudah dipahami siswa.	3
10.	Materi dalam media *ludo carpet game* berbasis *budaya* mudah dipahami	4
11.	Materi dalam media *ludo carpet game* berbasis *budaya* sudah lengkap.	3
12.	Warna yang digunakan pada media *ludo carpet game* berbasis *budaya* menarik.	4
13.	Bentuk dan ukuran huruf yang dipakai dalam media *ludo carpet game* berbasis *budaya* dapat terbaca dengan jelas.	4
14.	Desain media *ludo carpet game* berbasis *budaya* sesuai dengan perkembangan siswa.	4
15.	Media *ludo carpet game* berbasis *budaya* mudah untuk digunakan siswa.	4
16.	Media *ludo carpet game* berbasis *budaya* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia	3
17.	Media *ludo carpet game* berbasis *budaya* menambah motivasi dan keaktifan belajar siswa.	3

Lampiran 35

LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

ANGKET TANGGAPAN SISWA MENGGUNAKAN MEDIA *LUDO CARPET GAME* DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD N TANDANG 03 SEMARANG

Hari, Tanggal : Senin, 17-2-2020
Nama Siswa : Aurel Marcellin Andiny

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Isilah identitasmu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang kamu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada:

   SB = Sangat Baik = Skor 4
   B = Baik = Skor 3
   C = Cukup = Skor 2
   K = Kurang = Skor 1

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		√		
2.	Penyampaian materi dengan media *Ludo Carpet Game* dikemas dengan menarik.	√			

B. ASPEK PENILAIAN

No.	Pernyataan	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Penyampaian materi dengan media *Ludo Carpet Game* dikemas dengan menarik.	✓			
2.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* disampaikan dengan jelas.	✓			
3.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* mudah saya pahami.	✓			

4.	Permainan media *Ludo Carpet Game* menambah pengetahuan IPS saya.		✓		
5.	Bahasa yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* ini mudah saya pahami.	✓			
6.	Warna yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* ini menarik.	✓			
7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam media *Ludo Carpet Game* dapat saya baca dengan jelas.	✓			
8.	Alat permainan *Ludo Carpet Game* dapat saya mainkan bersama teman-teman saya tanpa bimbingan guru.	✓			
9.	Soal evaluasi dalam media *Ludo Carpet Game* sesuai dengan materi dalam bahan ajar.	✓			
10.	Desain yang dipakai dalam media *Ludo Carpet Game* menarik.	✓			

11.	Media *Ludo Carpet Game* dapat menambah pengetahuan saya tentang materi keragaman budaya	✓			
12.	Saya lebih tertarik belajar dengan menggunakan media *Ludo Carpet Game*	✓			
13.	Saya senang dengan adanya media *Ludo Carpet Game*.	✓			
	SKOR TOTAL	48	3		
	NILAI	51			

Penskoran :

Skor minimal :13

Skor maksimal :52

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{51}{52} \times 100\% = 98,07\ \%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian:

Skor	Presentase	Kriteria
4	76%-100%	Sangat Layak
3	51%-75%	Layak
2	26%-50%	Cukup Layak
1	0%-25%	Tidak Layak

Lampiran 36

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

No	Indikator Pertanyaan	Skor (uji coba produk 12 siswa)
1.	Penyampaian materi dengan media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* dikemas dengan menarik.	48
2.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* disampaikan dengan jelas.	48
3.	Materi dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* mudah saya pahami.	48
4.	Permainan media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* menambah pengetahuan IPS saya.	48
5.	Bahasa yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* ini mudah saya pahami.	48
6.	Warna yang digunakan dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* ini menarik.	48
7.	Bentuk dan ukuran huruf dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* dapat saya baca dengan jelas.	48
8.	Alat permainan *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* dapat saya mainkan bersama teman-teman saya tanpa bimbingan guru.	48
9.	Soal evaluasi dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* sesuai dengan materi dalam bahan ajar.	48
10.	Desain yang dipakai dalam media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* menarik.	48
11.	Media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya* dapat menambah pengetahuan saya tentang materi keragaman budaya	48
12.	Saya lebih tertarik belajar dengan menggunakan media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya*	48
13.	Saya senang dengan adanya media *Ludo Carpet Game* berbasis *Budaya*	48

Lampiran 37

HASIL BELAJAR TES UJI COBA

Nama : Dimas Taka
Kelas : V/B
Sekolah : SD Negeri 01

Lembar Jawab Soal

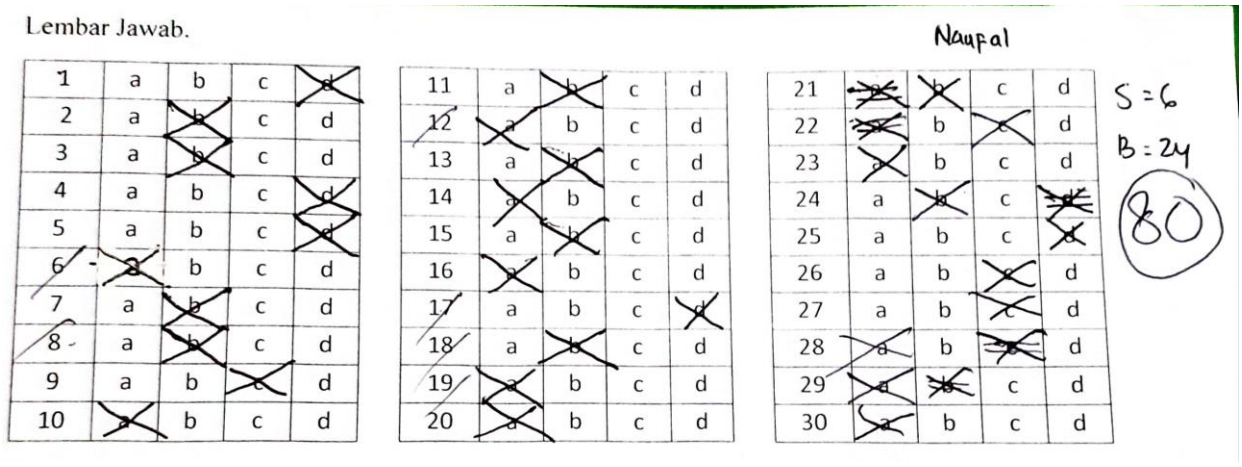
1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d
7	a	b	c	d
8	a	b	c	d
9	a	b	c	d
10	a	b	c	d
11	a	b	c	d
12	a	b	c	d
13	a	b	c	d
14	a	b	c	d
15	a	b	c	d
16	a	b	c	d
17	a	b	c	d
18	a	b	c	d
19	a	b	c	d
20	a	b	c	d
21	a	b	c	d
22	a	b	c	d
23	a	b	c	d
24	a	b	c	d
25	a	b	c	d
26	a	b	c	d
27	a	b	c	d
28	a	b	c	d
29	a	b	c	d
30	a	b	c	d
31	a	b	c	d
32	a	b	c	d
33	a	b	c	d
34	a	b	c	d
35	a	b	c	d
36	a	b	c	d
37	a	b	c	d
38	a	b	c	d
39	a	b	c	d
40	a	b	c	d
41	a	b	c	d
42	a	b	c	d
43	a	b	c	d
44	a	b	c	d
45	a	b	c	d
46	a	b	c	d
47	a	b	c	d
48	a	b	c	d
49	a	b	c	d
50	a	b	c	d
51	a	b	c	d
52	a	b	c	d
53	a	b	c	d
54	a	b	c	d
55	a	b	c	d
56	a	b	c	d
57	a	b	c	d
58	a	b	c	d
59	a	b	c	d
60	a	b	c	d
61	a	b	c	d
62	a	b	c	d
63	a	b	c	d
64	a	b	c	d
65	a	b	c	d
66	a	b	c	d
67	a	b	c	d
68	a	b	c	d
69	a	b	c	d
70	a	b	c	d

8,4

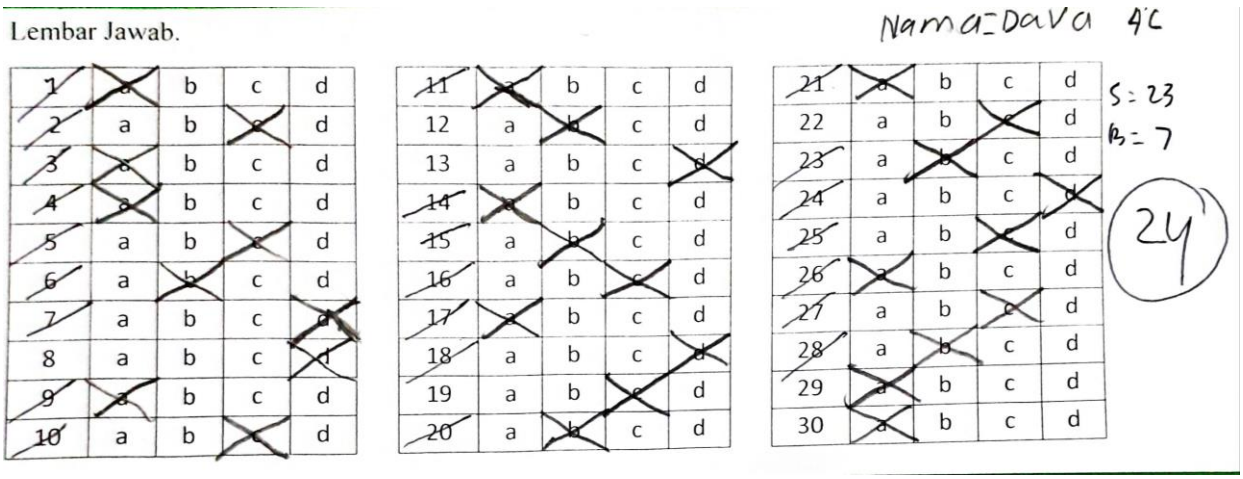
Lampiran 38

HASIL BELAJAR *PRETEST*

Nilai Tertinggi



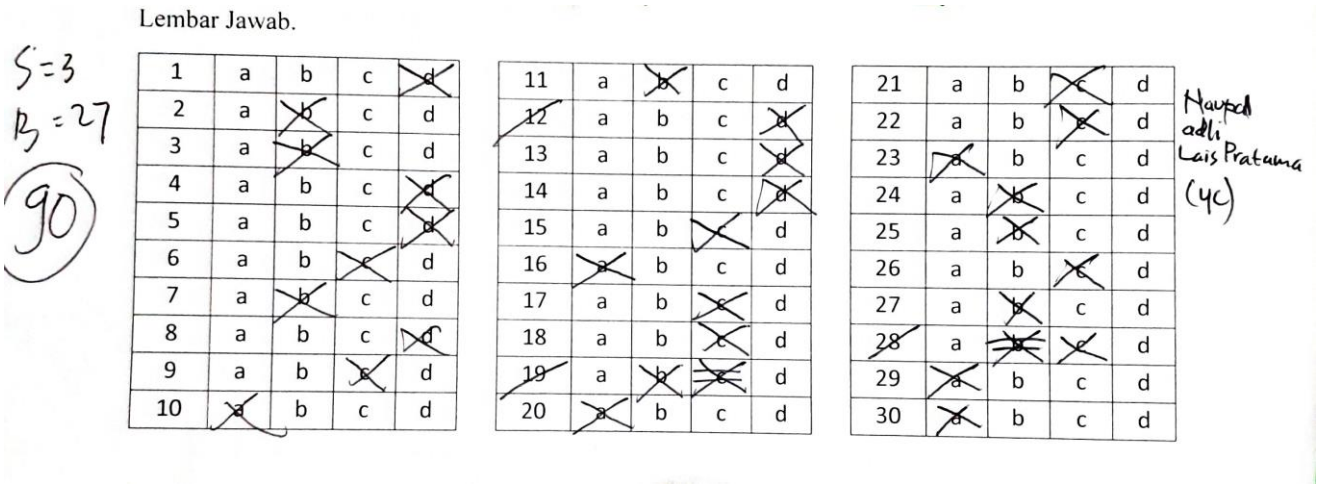
Nilai Terendah



Lampiran 39

HASIL BELAJAR *POSTTEST*

Nilai Tertinggi



Lembar Jawab.

S=3
B=27
90

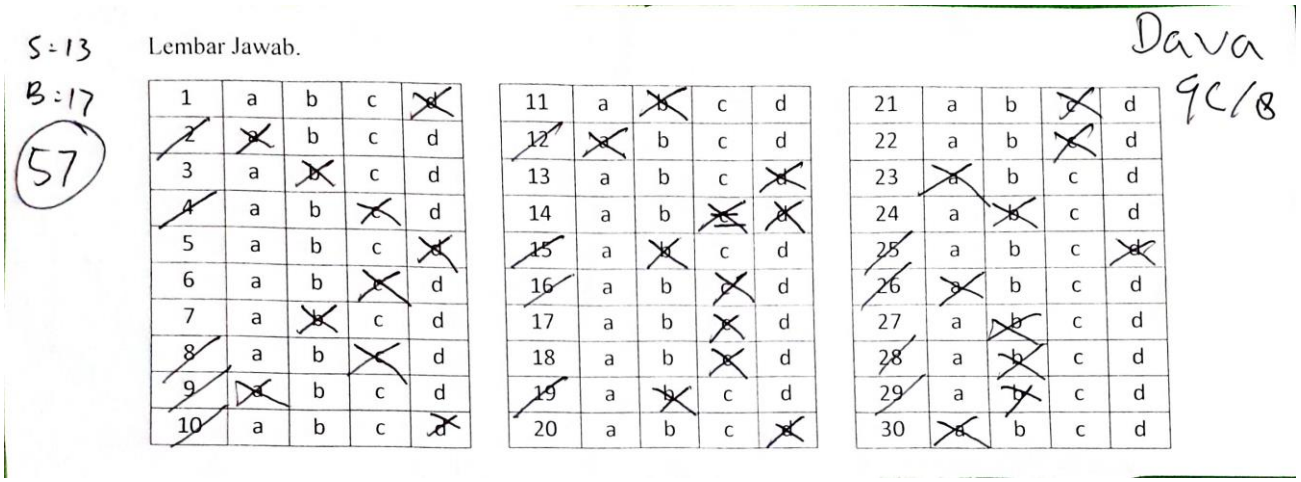
1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d
7	a	b	c	d
8	a	b	c	d
9	a	b	c	d
10	a	b	c	d

11	a	b	c	d
12	a	b	c	d
13	a	b	c	d
14	a	b	c	d
15	a	b	c	d
16	a	b	c	d
17	a	b	c	d
18	a	b	c	d
19	a	b	c	d
20	a	b	c	d

21	a	b	c	d
22	a	b	c	d
23	a	b	c	d
24	a	b	c	d
25	a	b	c	d
26	a	b	c	d
27	a	b	c	d
28	a	b	c	d
29	a	b	c	d
30	a	b	c	d

Nayla adli Lais Pratama (4C)

Nilai Terendah



S=13
B=17
57

Lembar Jawab.

Dava 9C/8

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d
7	a	b	c	d
8	a	b	c	d
9	a	b	c	d
10	a	b	c	d

11	a	b	c	d
12	a	b	c	d
13	a	b	c	d
14	a	b	c	d
15	a	b	c	d
16	a	b	c	d
17	a	b	c	d
18	a	b	c	d
19	a	b	c	d
20	a	b	c	d

21	a	b	c	d
22	a	b	c	d
23	a	b	c	d
24	a	b	c	d
25	a	b	c	d
26	a	b	c	d
27	a	b	c	d
28	a	b	c	d
29	a	b	c	d
30	a	b	c	d

Lampiran 40

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *PRETEST*

No	Nama Siswa	Nilai Pre Test	Keterangan
1.	ARIEL GILANG SYAPUTRA	40	Tidak Tuntas
2.	AUREL MARCELLIN ANDINY	70	Tuntas
3.	BIMA RAMADHANI PUTRA S	40	Tidak Tuntas
4.	CATRIEN AYA SANSESITA	50	Tidak Tuntas
5.	DAVA OKTAVIANSYAH	23	Tidak Tuntas
6.	DEWI NAUMI ANASTASYA	47	Tidak Tuntas
7.	DIMAS ARIYA SAPUTRA	47	Tidak Tuntas
8.	DIMAS OKTAVIANO ALI	30	Tidak Tuntas
9.	ERISCA NUR AINI	47	Tidak Tuntas
10.	FABBY SATRIO HERWANTO	43	Tidak Tuntas
11.	IRENE X TRAEL FAMININGTYAS	50	Tidak Tuntas
12.	KALEB DAVID KURNIANTO	60	Tidak Tuntas
13.	NABILSA ANASTASIA	40	Tidak Tuntas
14.	NAIMA SAHRA PANGESTU	70	Tuntas
15.	NAUFAL ADLI LAIS PRATAMA	80	Tuntas
16.	NOVITA WAHYU CAHYANI	63	Tidak Tuntas
17.	RACHEL SEFANIA	77	Tuntas
18.	RAFA ADITYA SUSANTO	60	Tidak Tuntas
19.	RAMA ERITA DANI	77	Tuntas
20.	RAMANDHIKA ARYA FIRMAN M	43	Tidak Tuntas
21.	RAVEL FEBIAN MEGIANSYAH	47	Tidak Tuntas
22.	SALSABILA FEBRIANA	40	Tidak Tuntas
23.	SANTIA ANGGRAINI	70	Tuntas
24.	SATRIYO WIBOWO	60	Tidak Tuntas
25.	SETIANING ISRA AKHRINA	27	Tidak Tuntas
26.	SITI SHOLEHA	47	Tidak Tuntas
27.	VENEIZA AURA KUSMA WINDA	77	Tuntas
28.	WIRYA SURYA PRATAMA	50	Tidak Tuntas
29.	WULAN CAHYA SAPUTRI	53	Tidak Tuntas
30.	YUSUF KURNIAWAN	60	Tidak Tuntas

Lampiran 41

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *POSTTEST*

No	Nama Siswa	Nilai PostTest	Keterangan
1.	ARIEL GILANG SYAPUTRA	73	Tuntas
2.	AUREL MARCELLIN ANDINY	83	Tuntas
3.	BIMA RAMADHANI PUTRA S	73	Tuntas
4.	CATRIEN AYA SANSESITA	73	Tuntas
5.	DAVA OKTAVIANSYAH	57	Tidak Tuntas
6.	DEWI NAUMI ANASTASYA	70	Tuntas
7.	DIMAS ARIYA SAPUTRA	70	Tuntas
8.	DIMAS OKTAVIANO ALI	67	Tidak Tuntas
9.	ERISCA NUR AINI	70	Tuntas
10.	FABBY SATRIO HERWANTO	70	Tuntas
11.	IRENE X TRAEL FAMININGTYAS	73	Tuntas
12.	KALEB DAVID KURNIANTO	73	Tuntas
13.	NABILSA ANASTASIA	70	Tuntas
14.	NAIMA SAHRA PANGESTU	80	Tuntas
15.	NAUFAL ADLI LAIS PRATAMA	90	Tuntas
16.	NOVITA WAHYU CAHYANI	77	Tuntas
17.	RACHEL SEFANIA	87	Tuntas
18.	RAFA ADITYA SUSANTO	67	Tidak Tuntas
19.	RAMA ERITA DANI	83	Tuntas
20.	RAMANDHIKA ARYA FIRMAN M	73	Tuntas
21.	RAVEL FEBIAN MEGIANSYAH	67	Tidak Tuntas
22.	SALSABILA FEBRIANA	70	Tuntas
23.	SANTIA ANGGRAINI	83	Tuntas
24.	SATRIYO WIBOWO	80	Tuntas
25.	SETIANING ISRA AKHRINA	60	Tidak Tuntas
26.	SITI SHOLEHA	70	Tuntas
27.	VENEIZA AURA KUSMA WINDA	83	Tuntas
28.	WIRYA SURYA PRATAMA	77	Tuntas
29.	WULAN CAHYA SAPUTRI	73	Tuntas
30.	YUSUF KURNIAWAN	77	Tidak Tuntas

Lampiran 42

UJI NORMALITAS *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Hipotesis

Ho : berdistribusi normal

Ha : tidak berdistribusi normal

Kriteria

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila Ho diterima yaitu $t_{tabel} > 0,05$

Dalam penelitian ini $\alpha = 0,05$

Perhitungan menggunakan bantuan software aplikasi SPSS 25 diperoleh hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Soal Pretest	.143	30	.123	.957	30	.257
Soal Posttest	.185	30	.010	.958	30	.276

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS 25 menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki nilai signifikansi=0,257 dan uji normalitas nilai *posttest* memiliki nilai signifikansi=0,276. Dasar pengambilan keputusan normalitas jika nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai *pretest* yaitu 0,257 > 0,050 sehingga data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas nilai *posttest* yaitu 0,276 > 0,050 sehingga data juga berdistribusi normal.

Lampiran 43

UJI PERBEDAAN RATA-RATA *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Rumus t-test menurut Sugiyono (2016:138) dapat dilihat sebagai berikut.

$$t = \frac{\overline{X_1} \quad \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{(n^1 \quad 1)s_1{}^2 + (n^2 \quad 1)s_2{}^2}{n^1 + n^2 \quad 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dasar pengambilan keputusan pengujian *t-test* berpasangan *(paired sample test)* yaitu jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Adapun hasil uji *t-test* nilai *pretest* dan *posttest* berbantuan software aplikasi SPSS 25 sebagai berikut.

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Soal Pretest - Soal Posttest	-21.033	9.219	1.683	-24.476	-17.591	-12.496	29	.000

Berdasarkan hasil *t-test* nilai *pretest* dan *posttest* berbatuan software aplikasi SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.*

Lampiran 44

UJI PENINGKATAN RATA-RATA (N-GAIN)

Rumus menghitung nilai N-Gain dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{SMI} - \text{pretest}}$$

Keterangan:

SMI: Skor Maksimum Ideal

Kriteria:

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:235) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.11 Kriteria *N-gain*

Interval *Gain*	**Kriteria**
$g \geq 0{,}7$	Tinggi
$0{,}3 \leq g < 0{,}7$	Sedang
$g \geq 0{,}3$	Rendah

Perhitungan N-*Gain* sebagai berikut:

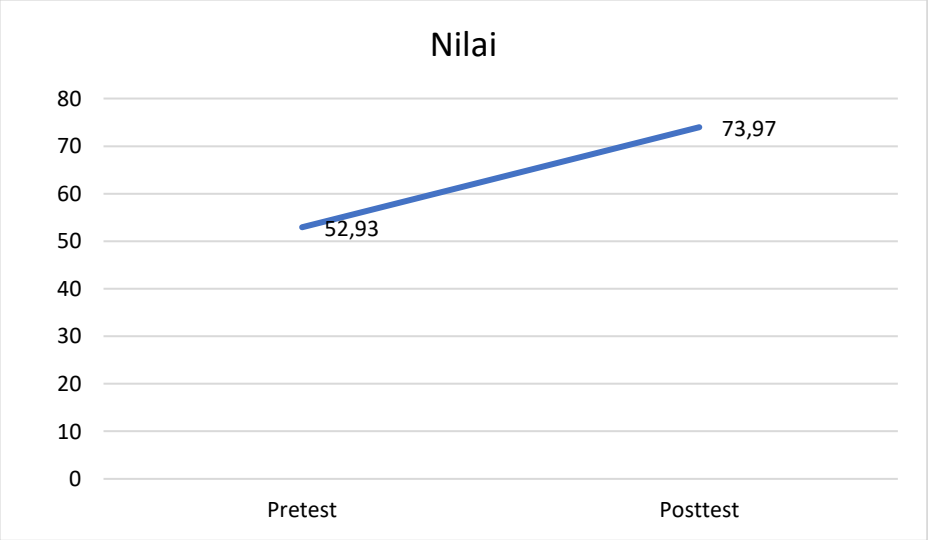
$$\text{N-Gain} = \frac{73{,}97 - 52{,}93}{100 - 52{,}93}$$

$$\text{N-Gain} = 0{,}446$$

Tabel 4.14 Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	**Nilai**
Pretest	52,93
Posttest	73,97
Selisih rata-rata	21,04
N-gain kelas	0,446
Kriteria	Sedang

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji rata-rata (N-Gain) menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Tandang 03 Semarang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,446 dengan selisih rata-rata 21,04 yang termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* dapat disajikan kedalam bentuk diagram garis seperti berikut.



Gambar 4.11 Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.11 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada perbedaan rata-rata sebesar 21,04. Peningkatan rata-rata tersebut mnunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *ludo carpet game* berbasis *budaya* efektif digunakan.

Lampiran 45

SURAT PENELITIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN STRATA S1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/2865/UN37.1.1/LT/2020 — 11 Januari 2020
Hal : Izin Penelitian

Yth. SD N Tandang 03 Semarang
Jl. Kaba Raya RT 10/RW 11

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Amalia Riska Ristanti
NIM	: 1401416160
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester	: Gasal
Tahun akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 25 Januari s.d 01 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Dekan FIP
Wakil Dekan Bid. Akademik I

Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang

Nomor Agenda Surat : 937 399 055 4

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-13 13:51:42)

Lampiran 46

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI COBA SOAL

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TANDANG 01
KECAMATAN TEMBALANG
Jalan. Kedung Mundu Raya No. 115 Telepon (024)6723431 e-mail: sdntandang01@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

No. 421.2/215/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : PRAMAI ZANANI
NIP : 196508091987022001
Jabatan : Kepala SDN Tandang 01

Memberikan keterangan bahwa mahasiswa dibawah ini telah melaksanakan uji coba soal guna melakukan penelitian skripsi yang dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2020 di SDN Tandang 01 Semarang

Nama : Amalia Riska Ristanti
NIM : 1401416160
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi : Universitas Negeri Semarang

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Januari 2020

A.N KS

PRAMAI ZANANI
NIP. 196508091987022001

Lampiran 47

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI PEMAKAIAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TANDANG 03
KECAMATAN TEMBALANG
Jalan. Kaba Raya No. 1 Telepon (024)6700219 e-mail: sdtandang03@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

No. 421.2/185/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Sukrisno, S.Pd., M.Pd
NIP	: 196209201984051006
Jabatan	: Kepala SDN Tandang 03

Memberi keterangan kepada:

Nama	: Amalia Riska Ristanti
NIM	: 1401416160
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi	: Universitas Negeri Semarang
Keperluan	: Penelitian Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Carpet Game* Berbasis *Budaya* Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang

Pada bulan Februari 2020 mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian skripsi pada kelas IV SDN Tandang 03 Semarang.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 18 Februari 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SD TANDANG 03 KEC. TEMBALANG

Sukrisno, S.Pd., M.Pd
NIP. 196209201984051006

Lampiran 48

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN DARI DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
Jalan Dr. Wahidin No. 118, Telp. (024) 8412180, Fax. (024) 8317752
Semarang – 50254
website: www.disdik.semarangkota.go.id, e-mail: disdik@semarangkota.go.id

SURAT IZIN KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG

Nomor : 070 / 0663

TENTANG
IZIN PENELITIAN

Dasar : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Nomor : B/3277/UN37.1.1/LT/2020 tanggal 17 Januari 2020 perihal Permohonan Izin Penelitian, dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang,

MEMBERIKAN IZIN

Kepada mahasiswa ;

Nama	: AMALIA RISKA RISTANTI
NIM	: 1401416160
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Semarang
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Tandang 03 Semarang
Tempat Penelitian	: SD Negeri Tandang 03 Semarang

dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut ;
1. Saat penelitian tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Tandang 03 Semarang,
2. Menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku SD Negeri Tandang 03 Semarang ,
3. Hasil penelitian tidak dipublikasikan untuk mencari keuntungan / kepentingan lain,
4. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari s.d Februari 2020,
5. Menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang segera setelah selesai melakukan penelitian.

Surat izin penelitian ini, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Semarang
Pada tanggal : 21 Januari 2020

A.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA SEMARANG
SEKRETARIS

Drs. HARI WALUYO, M.M.
PEMBINA TINGKAT I
NIP. 196402071988031016

Tembusan Yth ;
1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang (sebagai laporan)
2. Kepala SD Negeri Tandang 03 Semarang
3. Pertinggal

Lampiran 49

DOKUMENTASI

<table>
<tr>
<td>
Siswa mengisi angket kebutuhan</td>
<td>
Uji coba soal pada kelas V di SD N Tandang 01 Semarang</td>
</tr>
<tr>
<td>
Uji coba produk pada kelompok kecil</td>
<td>
Siswa mengerjakan soal pretest</td>
</tr>
<tr>
<td>
Guru menjelaskan materi</td>
<td>
Siswa menggunakan media ludo carpet game berbasis budaya</td>
</tr>
</table>

 Siswa melakukan diskusi	 Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi
 Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu	 Siswa mengerjakan soal *posttest*