



**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
NUSANTARA MUATAN PEBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN
KABUPATEN KEBUMEN**

SKRIPSI

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

**Oleh:
Rakhmawati Nur Hidayah
1401416428**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen”, karya,

nama : Rakhmawati Nur Hidayah

NIM : 1401416428

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,

Semarang, 7 Oktober 2020

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dosen Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Fitra Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198306062009122007

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen” karya,

nama : Rakhmawati Nur Hidayah

NIM : 1401416428

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu tanggal 7 Oktober 2020.

Semarang, 7 Oktober 2020

Panitia Ujian



Ketua,

Dr. Eddy Purwanto, M.Si.
NIP 196301211987031001

Penguji I,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II,

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
NIP 195612011987031001

Penguji III,

Fitra Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Rakhmawati Nur Hidayah

NIM : 1401416428

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

Judul : Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan
Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya peneliti, 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, 7 Oktober 2020

Peneliti



Rakhmawati Nur Hidayah
NIM 1401416428

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Budaya tidak pernah berakhir, selalu ada yang baru. Selalu ada bentuk kesenian yang baru, gerak tari, lagu, lukisan. Budaya adalah kisah tanpa akhir (Maisie Junardy)
2. Banyak hal yang bisa menjatuhkanmu. Tapi satu-satunya hal yang benar-benar menjatuhkanmu adalah sikapmu sendiri (Raden Ajeng Kartini).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Tasikin dan Ibu Umi Salamah yang memberikan cinta kasih dan doa.
2. Almamater saya, Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Hidayah, Rakhmawati Nur. 2020. *“Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen”*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd. 286 halaman.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dalam muatan pembelajaran IPS, yaitu media dan sumber belajar muatan pembelajaran IPS masih terbatas. Media yang tersedia untuk muatan IPS belum menyampaikan informasi secara lengkap dan guru hanya menunukan buku siswa untuk menyampaikan materi. Hal ini mengakiatkan hasil belajar siswa masih ada yang dibawah KKM. Perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran agar peserta didik dapat memahami maeri dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mermuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu; (1) Bagaimana pengembangan kartu bergambar nasional? ; (2) Bagaimana kelayakan media kartu bergambar nasional? ; (3) Bagaimana keefektifan media kartu bergambar nasional?

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media kartu bergambar nusantara materi keragaman budaya, menguji kelayakan media kartu bergambar nusantara materi keragaman budaya, dan meningkatkan keefektifan media kartu bergambar nusantara materi keragaman budaya.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang dikembangkan Sugiyono, dimodifikasi menjadi sembilan langkah. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Teknis analisis data menggunakan deskriptif persentase, uji validitas, uji reliabilitas, dan N-gain

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar nasional yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media. Kelayakan media kartu bergambar nasional dilihat dari penilaian ahli materi 87% (sangat layak), dan ahli media 89% (sangat layak). Keefektifan media kartu bergambar nasional dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif dari rata-rata 56 menjadi 81. Dan memiliki peningkatan nilai signifikan N-gain 80,68. Diperkuat hasil angket tanggapan guru dan siswa uji skala besar memperoleh persentase 100% dan 100%.

Simpulan penelitian ini adalah media kartu bergambar nasional layak dan efektif digunakan dalam muatan pemelajaran IPS materi keragaman budaya pada siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen. Dalam penelitian ini, peneliti juga memberikan saran agar media kartu bergambar dapat dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media kartu bergambar nasional ini semangkin meningkat. Dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Kata kunci : IPS; kartu bergambar nasional; keragaman budaya

PRAKATA

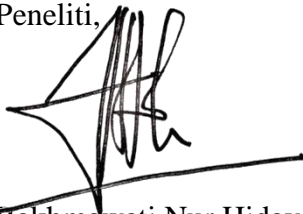
Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan karena bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan 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. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S. Pd., M. Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu memberi bimbingan dengan penuh kesabaran;
5. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan bimbingan dan saran;
6. Drs.Sukarjo, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan bimbingan dan saran;
7. Saefudin Ali, S. Pd, Kepala SDN 3 Tamanwinangun,Kabupaten Kebumen;
8. Munaroh S.Pd., Guru Kelas IV SDN 1 Tamanwinangun,Kabupaten Kebumen;

9. Siswa-siswi kelas IV SDN 3 Tamanwinangun dan siswa-siswi kelas IV SDN 1 Tamanwinangun, Kabupaten Kebumen.

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

Semarang, 7 Oktober 2020
Peneliti,



Rakhmawati Nur Hidayah
NIM 1401416428

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesikasi Produk	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	12
2.1.1 Hakikat Belajar	12
2.1.1.1 Pengertian Belajar	12
2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar	13
2.1.1.3 Teori Belajar.....	14
2.1.1.4 Tujuan Belajar.....	16
2.1.1.5 Hasil Belajar.....	17
2.1.1.6 Unsur-unsur Belajar	18
2.1.1.7 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	20
2.1.2.1 Pengertian Media	20
2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran	21
2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	22
2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	24
2.1.2.5 Jenis Media Pembelajaran.....	25
2.1.3 Hakikat Media Kartu Bergambar	26
2.1.3.1 Pengertian Media Kartu Bergambar.....	26
2.1.3.2 Penerapan Media Media Kartu Bergambar.....	27
2.1.3.3 Alasan Pemilihan Media Kartu Bergambar	27
2.1.4 Pembelajaran IPS di SD	28
2.1.4.1 Pengertian IPS di SD.....	28
2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	29
2.1.4.3 Ruang Lingkup IPS di SD.....	30
2.1.4.4 Pembelajaran IPS di SD.....	31
2.1.4.5 Keragaman Budaya	33
2.2 Kajian Empiris	35
2.3 Kerangka Berpikir	47
2.4 Hipotesis	48
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	50
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	50
3.1.2 Pendekatan.....	50
3.1.3 Jenis Penelitian	50
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
3.2.1 Tempat Penelitian	52
3.2.2 Waktu Penelitian	52
3.3 Prosedur Penelitian	52
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	55
3.4.1 Data Penelitian.....	55
3.4.1.1 Data Kualitatif.....	55

3.4.1.2	Data Kuantitatif.....	56
3.4.2	Sumber Data	56
3.4.3	Subjek Penelitian	56
3.4.3.1.	Siswa.....	57
3.4.3.2.	Guru	57
3.4.3.3.	Pakar Ahli	57
3.4.3.4.	Peneliti	57
3.5	Variabel Penelitian.....	58
3.5.1	Variabel Bebas.....	58
3.5.2	Variabel Terikat.....	58
3.6	Definisi Operasional Variabel	58
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	60
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data	60
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data	62
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	63
3.8.1	Uji Kelayakan	63
3.8.2	Uji validitas	64
3.8.3	Uji Validitas Soal Pilihan Ganda	64
3.8.4	Uji Reliabilitas	65
3.8.5	Uji Reliabilitas Soal.....	66
3.8.6	Uji Taraf Kesukaran Soal	67
3.8.7	Daya Pembeda	68
3.9	Teknik Analisis Data	69
3.9.1	Analisis Data Awal.....	69
3.9.2	Teknik Analisis Data Produk.....	71
3.9.2.1	Analisis Kelayakan	71
3.9.2.2	Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	73
3.9.3	Teknik Analisis Data akhir	74
3.9.3.1	Uji T	74
3.9.3.2	Uji N-Gain.....	75

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	76
4.1.1 Perancangan Produk	76
4.1.1.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Siswa.....	77
4.1.1.2 Desain Hasil Perancangan Produk.....	80
4.1.2 Hasil Produk	83
4.1.2.1 Hasil Pembuatan Media.....	83
4.1.2.2 Hasil Pengujian Produk oleh Ahli Media.....	89
4.1.3 Data Hasil Uji Coba Produk	95
4.1.3.1 Penerapan Pada Kelompok Kecil	95
4.1.3.2 Penerapan Pada Kelompok Besar.....	100
4.1.4 Analisis Data	106
4.1.4.1 Analisis Data Awal.....	106
4.1.4.2 Analisis Data Akhir	107
4.2 Pembahasan	113
4.2.1 Pengembangan Media Kartu Bergambar Nasional	113
4.2.2 Kelayakan Media Kartu Bergambar Nasional.....	117
4.2.3 Keefektifan Media Kartu Bergambar Nasional	118
4.3 Implikasi Penelitian	121
4.3.1.1 Implikasi Teoretis.....	121
4.3.1.2 Implikasi Praktis	122
4.3.1.3 Implikasi Pedagogis	123

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	124
5.2 Saran	124

DAFTAR PUSTAKA	125
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	129
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media	22
Tabel 2.2 KD Dan Indikator Muatan Pembelajaran IPS	31
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	58
Tabel 3.2 Kriteria Daya Pembeda	69
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	73
Tabel 3.4 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa Terhadap Media.....	74
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Uji N-Gain.....	76
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media.....	78
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media	79
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4.4 Revisi Desain Media Kartu Bergambar Nasional	92
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4.6 Revisi Desain Materi Kartu Bergambar	94
Tabel 4.7 Hasil Pretest dan Posttest Uji Kelompok Kecil	95
Tabel 4.8 Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Kelompok Besar	97
Tabel 4.9 Hasil Angket Tanggapan Guru Pada Kelompok Kecil	99
Tabel 4.10 Hasil Pretest dan Posttest Uji Kelompok Besar	101
Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Kelompok Besar	104
Tabel 4.12 Hasil Angket Tanggapan Guru	105
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Pada Kelompok Kecil	106
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Pada Kelompok Besar	107
Tabel 4.15 Uji t-Test Penelitian	108
Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain Media Pada Kelompok Kecil.....	110
Tabel 4.17 Hasil Uji N-Gain Media Pada Kelompok Besar	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan PAS	7
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berfikir	48
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Media	51
Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian Penggunaan	53
Gambar 4.1 Jaring-jaring Box Kartu Bergambar	81
Gambar 4.2 Kartu Bergambar Bagian Depan	82
Gambar 4.3 Kartu Bergambar Bagian Belakang.....	83
Gambar 4.4 Desain Jaring-jaring Box.....	84
Gambar 4.5 Desain Kartu Bergambar Rumah Adat di Indonesia.....	85
Gambar 4.6 Desain Kartu Bergambar Tarian Tradisional di Indonesia.....	85
Gambar 4.7 Desain Kartu Soal	87
Gambar 4.8 Kartu Petunjuk Penggunaan, Kartu KD, Indikator dan Tujuan	87
Gambar 4.9 Desain Kartu Belakang pada Kartu Bergambar Nasional.....	88
Gambar 4.10 Hasil Belajar Uji Kelompok Kecil	97
Gambar 4.11 Hasil Belajar Uji Kelompok Besar.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sesi Wawancara Guru Kelas	130
Lampiran 2 Lembar Hasil Wawancara dengan Guru.....	132
Lampiran 3 Nila Ulangan Tengah Semester	134
Lampiran 4 Kisi-kisi Angkt Kebutuhan Guru	135
Lampiran 5 Lembar Angket Kebutuhan Guru	136
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Media Oleh Guru	139
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Media Oleh Siswa.....	141
Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	143
Lampiran 9 Angket Kebutuhan Siswa	144
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Kebutuhan Media Oleh Siswa.....	146
Lampiran 11 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	149
Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	151
Lampiran 13 Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi.....	154
Lampiran 14 Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Media	162
Lampiran 15 Kriteria Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media	170
Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru.....	183
Lampiran 17 Kisi-kisi Angket Tanggapan Sswa	185
Lampiran 18 Rekapitulas Angket Tanggapan Siswa	187
Lampiran 19 Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	190
Lampiran 20 Soal Uji Coba Pretest dan Posttes.....	194
Lampiran 21 Kunci Jawaban.....	208
Lampiran 22 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	209
Lampiran 23 Analisis Instrumen Soal UjiCoba	210
Lampiran 24 Hasil Tes Uji Coba	212
Lampiran 25 Rekapitulasi Analisis Uji Coba Soal	213
Lampiran 26 Penggalan Silabus Pembelajaran	215
Lampiran 27 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	221
Lampiran 28 Hasil Jawab Soal <i>Pretest</i>	262
Lampiran 29 Dokumentasi Hasil Jawab Soal <i>Posttest</i>	263

Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil Pretest dan <i>Posttest</i>	264
Lampiran 31 Analisis Uji Normalitas	266
Lampiran 32 Uji N-Gain	272
Lampiran 34 Uji <i>T-Test</i> (Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>).....	274
Lampiran 35 Surat Telah Melaksanakan Observasi	277
Lampiran 36 Lembar Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	279
Lampiran 37 Dokumentasi Penelitian.....	280

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal paling dasar yang harus dimiliki manusia dalam kehidupannya. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-Undang tersebut bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian baik dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, perlu adanya peningkatan proses pembelajaran mencakup peran guru, keaktifan siswa, dan hasil belajar. Peran guru disekolah merupakan fasilitator siswa untuk terus mengembangkan potensi dirinya agar tercapainya tujuan pendidikan.

Pendidikan Nasional harus mampu menjamin pemerataan pendidikan. Pemerataan pendidikan diwujudkan dengan program wajib belajar. Menurut PP Nomor 47 Tahun 2008 tentang wajib belajar, program wajib belajar adalah

program pendidikan minimal yang harus diikuti oleh warga Indonesia atas tanggung jawab pemerintah dan pemerintah daerah. Selain program wajib belajar dan proses pembelajaran, kurikulum sebagai jantung pendidikan perlu dikembangkan dan diimplementasikan secara kontekstual untuk merespon kebutuhan manusia.

Gunawan (2014: 7-8) menjelaskan bahwa kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip berikut :

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungan.
2. Beragam dan terpadu.
3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
5. Menyeluruh dan berkesinambungan.
6. Belajar sepanjang hayat.
7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Ilmu Pendidikan Sosial. Sesuai dengan Undang-Undang tersebut, mata pelajaran IPS wajib diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktifitas kehidupannya (Permendikbud No. 57 Tahun 2004). Mata Pelajaran IPS bertujuan untuk

menghasilkan warga negara yang religious, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan social dan fisik, berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif.

Tujuan-tujuan adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sulit tercapai jika pada kenyataannya dalam pembelajaran masih terdapat kendala-kendala dan permasalahan pelaksanaan pendidikan IPS di SD. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Erma Nur Hanifah, Taat Wulandari (2018: 68) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang kita jumpai mulai dari pendidikan dasar hingga menengah. Pengertian IPS di setiap jenjang pendidikan mempunyai perbedaan yang disesuaikan dengan perbedaan karakteristik siswa. Permasalahan lain dalam pembelajaran IPS juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yuhanda Milhani (2017: 103-104) Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Berdasarkan pengertian dan tujuan pendidikan IPS, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Wijayanti, Taat Wulandari (2016: 114) Kurangnya kualitas dalam pembelajaran IPS merupakan suatu permasalahan yang sangat mendesak dan penting untuk segera dicari jalan keluar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut dapat digunakan dan dikembangkan dengan efektivitas model

Contextual Teaching and Learning (CTL) dan model *Problem Based Learning (PBL)*.

Hakikat materi dan pendekatan pembelajaran yang baik, guru juga dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif. Syah Khalif Alam, Ririn Hunafa Lestari (2020: 276) mengemukakan pada anak usia dini, perkembangan bahasa ditekankan pada kemampuan mendengar dan berbicara. Kemampuan anak untuk belajar bahasa khususnya bahasa asing dapat diperkenalkan sekitar usia dua sampai enam tahun, sebab pada usia ini perkembangan bahasa anak sangat pesat mulai dari simbol-simbol untuk menggambarkan lingkungan sekitarnya. diharapkan bahwa penggunaan *flash card* dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa Inggris seperti memperkenalkan berbagai macam *vocabullary* yang dibuat dalam bentuk kegiatan permainan yang diulang.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukang oleh Joko Wiyoso "*Puppet Visual Adaptation on Playing Cards as Educational Media*". *Journal of Arts Research and Education* 16 (2) (2016), 182-191, p-ISSN 2541-1683, e-ISSN 2541-2426) yang menyatakan bahwa *This study aims at presenting an effective media in a form of puppet picture playing cards as a means to introduce traditional puppet to the society. Research and Development (R&D) was chosen as the method to develop the playing cards. Results were presented in a form of the design of puppet picture playing cards as many as 54 cards as well as 54 puppet characters as the background pictures.* Penelitian lain yang menunjang

juga dilakukan oleh Iis Daniati Fatimah tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar serta untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Kranjangan 5 Jember setelah penerapan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar.

Penelitian selanjutnya tertuang dalam penelitian yang dilakukan Dhestha Hazilla Aliputri (Vol 2, No. 1 Tahun 2018) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* dengan media kartu bergambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV SD N Wulung 1 Blora.

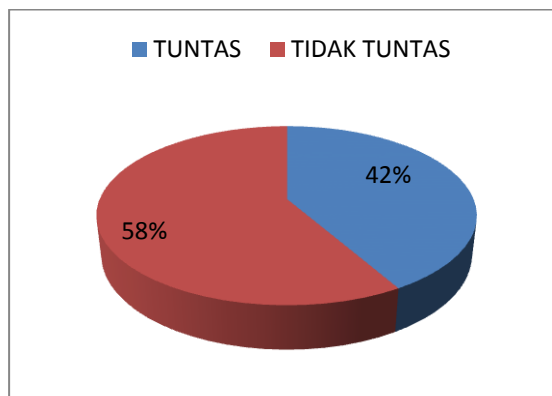
Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Tamanwinangun melalui wawancara, angket siswa, observasi dan dokumentasi ternyata masih terdapat beberapa permasalahan dan pembelajaran. Guru masih sering melakukan pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah, tanya jawab, dan diskusi sehingga masih kurang adanya proses interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa untuk memancing siswa melakukan proses menalar. Materi IPS bersifat menghafal, sedangkan siswa kurang tertarik dengan materi yang terdapat banyak bacaannya. Siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran yang

banyak melakukan percobaan atau praktik. Kesulitan yang dihadapi siswa terletak pada materi keragaman budaya di Indonesia yang masih cukup sulit untuk dipahami oleh siswa karena cakupan materi yang cukup luas. Sumber belajar masih terbatas, yaitu hanya buku guru dan buku siswa yang ada di sekolah tanpa sumber belajar pendukung yang lain. Belum banyak tersedia media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih rendah sehingga pembelajaran menjadi lebih kurang optimal.

Guru menyebutkan masih rendahnya hasil belajar IPS pada materi mengenai keanekaragaman budaya di Indonesia. Siswa masih cukup kesulitan untuk mengingat budaya-budaya di Indonesia. Siswa masih kesulitan untuk mengingat budaya-budaya yang ada di setiap pulau di Indonesia, karena materi masih susah untuk diingat sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang mampu memfasilitasi siswa untuk mengingat keanekaragaman budaya di Indonesia.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar Penilaian Akhir Semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun pada mata pelajaran IPS yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Diagram hasil belajar PAS mata pelajaran IPS kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Tahun Pelajaran 2018/2019:



Gambar 1 Diagram ketuntasan PAS mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun

Jumlah siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun sebanyak 24 siswa yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, 14 (58%) siswa diantaranya belum memenuhi KKM dan 10 (42%) siswa sudah memenuhi KKM. Djamarah (2013: 108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan masih terbatas dan kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media kartu bergambar nasional pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan media kartu bergambar nasional akan lebih memudahkan siswa dalam belajar karena penggunaan bahan ajar yang dikemas menarik dan inovatif melalui media ini akan menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan penelitian yang mendukung, maka peneliti telah mengembangkan sebuah media Kartu Bergambar Nasional, yang dibuat dengan inovatif dan dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan menalar dan menganalisis pada muatan pelajaran IPS melalui kartu bergambar nasional, sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan IPS Materi Keanekaragaman Budaya Untuk Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, identifikasi masalah yang ditemukan antara lain :

- 1.2.1 Hasil belajar peserta didik dalam muatan IPS kurang memuaskan.
- 1.2.2 Peserta didik kurang memahami materi Keanekaragaman Budaya.
- 1.2.3 Peserta didik kesulitan dalam memahami materi IPS pada topik Keanekaragaman di Indonesia.
- 1.2.4 Sumber belajar yang digunakan 20 buku siswa.
- 1.2.5 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.
- 1.2.6 Pada saat pembelajaran ada peserta didik yang kurang aktif dikelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu

peneliti telah mengembangkan media kartu bergambar nusantara sebagai sumber belajar IPS materi Keanekaragaman Budaya kelas IV SDN 3 Tamanwinangun.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimanakah desain pengembangan media kartu nusantara untuk muatan pembelajaran IPS kelas IV materi Keanekaragaman Budaya?
- 1.4.2 Apakah media kartu bergambar nusantara muatan pembelajaran IPS layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru kelas IV materi Keanekaragaman Budaya?
- 1.4.3 Berapa persen keefektifan media kartu bergambar nusantara untuk muatan pembelajaran IPS kelas IV materi Keanekaragaman Budaya?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Mengembangkan media kartu bergambar nusantara untuk pembelajaran IPS kelas IV materi Keanekaragaman Budaya.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media kartu bergambar nusantara untuk pembelajaran IPS kelas IV materi Keanekaragaman Budaya.
- 1.5.3 Menguji keefektifan media kartu bergambar nusantara untuk pembelajaran IPS kelas IV materi Keanekaragaman Budaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis bagi peneliti juga bagi siswa, guru, dan sekolah

tempat penelitian ini dilaksanakan.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Media Kartu Bergambar dapat digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri 3 Tamanwinangun, serta dapat memberikan kontribusi ilmu dalam pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian dengan media kartu bergambar Nusantara diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain:

1.6.2.1 Siswa

Hasil peneliti ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam materi keragaman budaya dan siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2.2 Guru

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam penggunaan media kartu bergambar. Sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif.

1.6.2.3 Sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1.6.2.4 Peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media kartu bergambar dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaranyang berupa kartu bergambar nusantara. Kartu bergambar ini lebih dikenal dengan nama *flash card* yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar/ foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard* (Muh. Haris Zubaidillah, Hasan, 2019: 45). Sedangkan produk yang dikembangan peneliti berupa kartu bergambar dengan ukuran 8 x 12 cm, dan dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang akan dihadapi. Gambar-gambar yang dibuat memanfaatkan foto yang sudah ada. Gambar-gambar yang ada pada kartu bergambar merupakan sebuah rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar. Pada penelitian ini, peneliti membuat dua set media kartu bergambar berisi 49 lembar yang terdiri dari 34 kartu rumah adat, 34 kartu tarian tradisional, 10 lembar kartu soal, dan terdapat penambahan beberapa kartu yaitu KD, Indikator, tujuan pembelajaran, dan panduan. Judul-judul kartu tersebut meliputi 34 provinsi yang ada di Indonesia. Cover kartu kuartet dicetak dengan kertas ivory 260 gram dan kertas untuk kartu kuartet adalah kertas ivory 230 gram.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan proses yang penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu dengan dapat menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Menurut Sutikno (2013: 3) belajar adalah suatu proses yang diusahakan seseorang untuk memperoleh suatu adanya perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Menurut Susanto (2013: 4).

Peneliti dapat menyimpulkan pengertian belajar adalah suatu aktivitas psikis seseorang yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen dan memegang peran penting dalam proses psikologis.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Slameto (2015: 27-28) prinsip-prinsip belajar yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 - b. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 - c. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
2. Sesuai hakikat belajar
 - a. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery.
 - c. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.

3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
 - a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa udah menangkap pengertiannya.
 - b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
4. Syarat keberhasilan belajar
 - a. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
 - b. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan uraian tentang prinsip-prinsip belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda-beda tergantung usaha yang dilakukan setiap peserta didik. Prinsip-prinsip belajar juga mempunyai makna tersendiri yang mempunyai tujuan dalam belajar.

2.1.1.3 Teori Belajar

Dina Gasong (2018: 17) teori belajar merupakan suatu hasil kajian belajaryang menghasilkan penumpukan prinsip-prinsip belajar yang bias berkali-kali diverifikasi. Prinsip-prinsip itu mengamalkan pembuatan sesuatu kumpulan wawasan tentang belajar yang terus menerus berkembang keluasaan dan ketelitiannya. Secara umum teori belajar dikelompokkan menjadi 4 golongan yaitu: tingkah laku, kognitif, humanistik, dan sibermetik.

- 1) Golongan tingkah laku menekankan pada hasil belajar.

- 2) Golongan kognitif menekankan pada proses belajar.
- 3) Golongan humanis menekankan pada isi.
- 4) Golongan sibernetik menekankan sistem informasi yang dipelajari

Aliran konstruktifisme menekankan pada penemuan (*discovery learning*), berikut merupakan teori belajar aliran konstruktifisme (Muhammad Afandi dan Badarudin, 2011: 6):

- 1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori-teori ini merupakan Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, Pavlov dan Skinner. Belajar bagi filosofi behaviorisme merupakan pergantian tingkah laku dari individu. Anak didik atau mahasiswa dianggap sudah belajar apabila sanggup membuktikan pergantian tingkah laku (dari tidak/belum bisa menjadi bisa). Menurut teori tersebut yang sangat penting adalah masukan ataupun input yang berbentuk dorongan serta keluaran atau output yang berbentuk jawaban.

- 2) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme belajar merupakan perubahan anggapan serta uraian tidak senantiasa berupa perubahan tingkah laku yang dapat dicermati, akan tetapi perubahan perilaku akibat melakukan pengalamannya sendiri. Anggapan dari teori ini yakni setiap orang yang telah mempunyai pengalaman dan wawasan dari individu masing-masing.

- 3) Teori Belajar Konstruktivisme

Konsep belajar menurut teori konstruktivisme ialah wawasan terkini dikonstruksi sendiri oleh peserta didik dengan cara berkomitmen bersumber wawasan yang sudah didapat sebelumnya. Guru cuma bagaikan penyedia atau

pencipta kondisi belajar nan memungkinkan partisipan ajar dengan cara berkomitmen mencari sendiri informasi atau data, mengasimilasi serta mengadaptasi sendiri informasi, serta mengonstruksinya menjadi wawasan yang terkini bersumber wawasan yang telah dimiliki masing-masing.

4) Teori Belajar Humanistik

Teori belajar Humanistik adalah memanusiakan orang, proses belajar dianggap sukses apabila pebelajar telah menguasai lingkungannya serta dirinya sendiri. Teori belajar humanisme memandang aktivitas belajar adalah aktivitas yang mengkaitkan kemampuan kejiwaan yang bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan konatif (psikomotorik).

2.1.1.4 Tujuan Belajar

Muhamad Afandi (2013: 5) tujuan belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, yang dijalani secara sadar, terkonsep, terancang baik di dalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan keahlian peserta didik baik perubahan intelektual (kognitif), kemampuan (afektif) dan motorik (psikomotor). Usman (2006: 34 dalam Muhamad Afandi, 2013: 5) bahwa hasil belajar yang dicapai anak didik sangat akrab kaitannya dengan rumusan tujuan yang direncanakan oleh guru sebelumnya. Secara garis besar Taksonomi Bloom (Yulaelawati, 2004: 59-64) tujuan hasil belajar dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yakni:

- 1) Ranah kognitif terdiri daripada 6 tingkatan ialah: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, penerimaan, tanggapan.

- 2) Ranah afektif terdiri dari 5 tingkatan yakni: penerimaan, penanggapan, evaluasi, pengurusan dan bermuatan angka.
- 3) Ranah psikomotor terdiri dari 5 tingkatan yakni: mengikuti, manipulasi, keseksamaan, pelafalan dan naturalisasi.

Tujuan belajar dapat disimpulkan bagi sebagian pakar di atas merupakan interaksi antara pendidik beserta partisipan ajar untuk tingkatan 3 jenis ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dijalani dengan cara sadar serta terkonsep baik di dalam maupun di luar ruangan.

2.1.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar ialah interaksi antara pengajar beserta partisipan ajaran dijalani dengan cara sadar dan terencana, terancang bagus didalam maupun di luar ruangan untuk menambahkan keahlian partisipan ajar ditetapkan oleh hasil belajar, Muhamad Afandi (2013: 5).

Hasil belajar adalah perubahan sikap nan didapat pebelajar sehabis melakukan kegiatan belajar. Perubahan sikap yang terjalin setelah melaksanakan aktivitas belajar pada anak didik terdiri dari berbagai aspek, dapat digolongkan menjadi 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan Psikomotor (Rifa'i dan Anni, 2012: 69). Susanto (2013: 5) perubahan- perubahan yang berlangsung pada diri anak didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, serta psikomotor selaku hasil dari aktivitas belajar. Sudjana (2009: 2) hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa sesudah melalui proses pembelajaran. Opini sebagian ahli di atas dapat disimpulkan jika hasil belajar yakni pergantian yang terjalin pada anak

didik baik dari aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik sesudah melalui proses pembelajaran ataupun aktivitas pendidikan.

2.1.1.6 Unsur-unsur Belajar

Sutikno (2013: 5-6) mengemukakan adanya tujuh unsur utama dalam proses belajar, yaitu:

1. Tujuan

Belajar dimulai karena adanya sesuatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul untuk memenuhi sesuatu kebutuhan.

2. Kesiapan

Untuk dapat melakukan perbuatan belajar dengan baik anak atau individu perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik dan psikis. Kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu, maupun penguasaan pengetahuan dan kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.

3. Situasi

Kegiatan belajar berlangsung dalam suatu situasi belajar. Situasi belajar ini terlihat tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, orang-orang yang turut bersangkutan dalam kegiatan belajar serta kondisi siswa yang belajar.

4. Intreprestasi

Menghadapi situasi, individu mengadakan interprestasi, yaitu melihat hubungan diantara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.

5. Respon

Berpegang kepada hasil dari interpretasi apakah individu mungkin atau tidak mungkin mencapai tujuan yang diharapkan, apabila tidak memberikan respon.

6. Konsekuensi

Setiap usaha akan membawa hasil, akibat atau konsekuensi entah itu keberhasilan ataupun kegagalan, demikian juga dengan respon atau usaha belajar siswa.

7. Reaksi terhadap kegagalan

Selain keberhasilan, kemungkinan lain yang diperoleh siswa dalam belajar adalah kegagalan. Peristiwa ini akan menimbulkan perasaan sedih dan kecewa.

2.1.1.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sutikno (2013: 15) mengemukakan bahwa peristiwa belajar yang terjadi pada diri peserta didik dapat diamati dari perbedaan perilaku sebelum dan setelah berada di dalam peristiwa belajar. Adanya kinerja peserta didik itu tidak berarti bahwa peserta didik telah melaksanakan kegiatan belajar, sebab yang dipentingkan dalam makna belajar adalah adanya perubahan tingkah perilaku setelah peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Perbedaan tersebut dapat diketahui terlebih dahulu dengan melakukan pengukuran mengenai kemampuan yang telah dan baru dimiliki peserta didik.

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap sebuah proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal

mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh besar terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar (Sutikno 2013: 15).

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya dari dalam (internal), tetapi harus mempertimbangkan dari faktor eksternal.

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2011: 1) mengemukakan media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Evi Rizqi Salaman (2017: 9-10) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus direncanakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Disamping dapat menggunakan alat bantu pembelajaran yang tersedia di sekolah, seorang guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran sederhana serta mudah didapat, apabila media tersebut belum tersedia di sekolahnya.

Rima Wulan Safitri, dkk. (2018: 2) menyatakan bahwa pengembangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang didesain secara tematik diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru dalam menyajikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Melalui media yang telah disiapkan diharapkan guru mampu membuat alur kegiatan secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai perantara berisi pesan atau materi dari beberapa mata pelajaran yang akan disampaikan oleh guru serta dapat diterima dan dipelajari oleh siswa. Penggunaan media tematik yang dipadukan dengan aktivitas bermain mampu mengembangkan kemampuan dan potensi siswa dalam berpikir, berkreasi dan bersosialisasi.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendukung suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghantarkan sebuah pesan atau materi pelajaran berupa pengetahuan keterampilan dari guru kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran agar peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan.

2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Sanaky (dalam Suryani dkk, 2018: 8-9) menyampaikan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas;
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar;
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran;

Tujuan media menurut Smaldino, dkk (dalam Suryani, dkk, 2018: 9) adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Lebih lanjut, Dwyer (dalam Suryani, dkk, 2018: 9) mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat siswa. Hubungan daya ingat siswa dan berbagai cara komunikasinya, dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 2.1 Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat (%)	
		3 jam	3 hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Royandra Asyhar, 2011 (dalam Suryani dkk, 2018:9)

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu untuk mempermudah proses pembelajaran yang ada dikelas. Media juga sebagai komunikasi pembelajaran agar siswa focus dan paham saat belajar sehingga daya ingat mereka tentang materi lebih lama.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan lentz (dalam Kustandi dkk, 2016: 20) mengemukakan terdapat empat fungsi pembelajaran yaitu:

- a) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.
- b) Fungsi afektif terlihat dari kenikmatan siswa saat pembelajaran. Gambar atau lambang visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa.

- c) Fungsi kognitif terlihat dari temuan penelitian-penelitian yang mengemukakan bahwa media visual dapat mendorong tercapainya tujuan pemahaman dan mempermudah ingatan informasi atau pesan yang terkandung dalam media tersebut.
- d) Fungsi kompensatoris berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami pelajaran sehingga pelajaran disajikan melalui media.

Sanaky (dalam Suryani dkk, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka,
- b. Membuat aplikasi dari objek yang sebenarnya,
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
- d. Memberi kesamaan persepsi,
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak,
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu untuk mengarahkan konsentrasi siswa melalui gambar-gambar utamanya untuk siswa yang lemah atau lambat menerima informasi agar tujuan pembelajaran tercapai dan mempermudah ingatan informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.

2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran yang disebut dengan media pengajaran oleh Sudjana dan Rivai (2011: 2-3) dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut (Arsyad dalam Sanu,B.P, 2019: 12) adalah sebagai berikut:

1. Dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas.

2. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik.
4. Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik.
5. Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
6. Dapat menambah kemenarikan tampilan materi.
7. Dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut.
8. Dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
9. Dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran.

Manfaat media pembelajaran dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran dapat menambah motivasi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran peneliti dapat memilih media kartu bergambar dengan mempertimbangkan berbagai aspek. Media kartu bergambar yang digunakan siswa diharapkan lebih dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2.1.2.5 Jenis Media Pembelajaran

Rudy brets (dalam Sundayana, 2015: 14) mengklasifikasikan media menjadi tujuh, yaitu:

- a. Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, dan animasi.

- b. Media audio visual diam, seperti: film rangkaian suara, halaman suara, dan sound slide.
- c. Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersama.
- d. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone.
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti: buku, model, bahan ajar mandiri.

2.1.3 Hakikat Media Kartu Bergambar

2.1.3.1 Pengertian Media Kartu Bergambar

Arsyad (2002: 119) flashcard atau kartu bergambar adalah kartu kecil adalah sebuah kartu kecil yang didalanya berisi gambar, teks, atau tanda simbl mengingatkan atau dapat menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gamr tersebut. Kartu-kartu tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memeriksa sebuah respon yang diinginkan. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajar. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian siswa dan sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan dari setiap mata pelajaran (Miftahul Janah, Hasmawati 2017: 13)

Berdasarkan pendapat para ali di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa kartu bergambar adalah sebuah alat penyampai atau alat yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan suatu materi atau pesan yang akan disamaikan kepada anak melalui karu-kartu kata yang diberi gambar sesuai temayan kita harapkan

untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Syarat media kartu bergambar yaitu dapat digunakan untuk membantu peningkatan proses pembelajaran.

2.1.3.2 Penerapan Media Kartu Bergambar

Penerapan media Kartu Bergambar pada pembelajaran IPS di SD didasarkan dari hasil identifikasi masalah yang ditemukan pada SDN 3 Tamanwinangun mengenai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS yang kemudian dilakukan pembatasan masalah, hingga difokuskan pada masalah penggunaan media pembelajaran. Penerapan media kartu bergambar nasional yang bertujuan agar penyajian materi rumah adat dan tarian tradisional dalam media lebih menarik. Media tersebut harapannya siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meraih hasil belajar yang optimal.

2.1.3.3 Alasan Pemilihan Media Kartu Bergambar

Menurut Retnaningsih (2017: 302) kartu bergambar akan bertahan lama karena terbuat dari bahan ivory yang tebal. Dilihat dari desainnya, media kartu bergambar ini lebih menarik karena memadukan beberapa warna dan gambar yang disukai anak-anak. Pengembangan media Kartu Bergambar ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media yang bisa digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan menurut Evi Datun Nisa, dkk (2018: 1).

Hardina Safitri, Ratulangi (2018: 28-29) pengertian Kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kartu bergambar merupakan kartu yang dibuat sendiri oleh gurunya yang dapat dibuat dari kertas bekas atau kardus

bekas yang berisi tulisan dan bergambar sesuai dengan tema tiap minggunya. Kartu bergambar merupakan media yang menyajikan visual dua dimensi yang dibuat diatas selembar kertas yang berisi gambar yang mencakup unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia, benda-benda, binatang, peristiwa, tempat, dan sebagainya.

2.1.4 Hakikat Pendidikan IPS di SD

2.1.4.1 Pengertian IPS di SD

Gunawan (2016: 17) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan.

Menurut Wesley dalam Sapriya (2019:11) menyatakan bahwa Social Studies adalah bagian atau aspek dari IIS yang diseleksi dan diadaptasi untuk pengajaran di sekolah. Somantri (2001:92) dalam Sapriya (2019:11) menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu - ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan.

Pendapat dari para ahli mengenai IPS dapat disimpulkan bahwa IPS adalah kajian atau peraduan ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang telah diseleksi diadaptasi, disesuaikan dan disederhanakan secara praktis berdasarkan prinsip pedagogis dan psikologis/karakteristik/kebutuhan siswa SD dan sebagai bahan ajar persekolahan.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2016: 145) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS ialah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi., dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Trianto (2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Tujuan pendidikan IPS sejalan menurut Gunawan (2016: 18) yaitu “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Menurut Gunawan (2016: 18) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS yaitu membekali anak atau peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial dan dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.

2.1.4.3 Ruang Lingkup IPS di SD

Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah terutama tentang ruang lingkup materi IPS yaitu:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
 - a. Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia.
 - b. Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan

Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.

3. Sistem sosial dan budaya

Norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.

4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme.

2.1.4.4 Pembelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS sudah diberikan sejak siswa berada pada jenjang sekolah dasar. Masa sekolah dasar merupakan usia yang paling tepat untuk menanamkan berbagai ilmu, termasuk ilmu-ilmu sosial yang akan membekali siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa yang akan datang.

Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator Muatan pembelajaran IPS Kelas IV pada SD/MI

Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
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 rumah adat yang ada di Indonesia. 3.2.2 Menganalisis makna keragaman rumah adat yang ada di Indonesia. 3.2.3 Menganalisis bahan pembuatan keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.

<p>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.</p>	<p>4.2.1 Menceritakan keunikan dari setiap rumah adat daerah mereka.</p>
--	--

Program pendidikan IPS, yaitu berasal dan diambil dari materi ilmi-ilmu sosial yang telah disederhanakan, tetapi didalamnya terdapat unsur kegiatan pendidikan dalam program pengajaran IPS di sekolah. IPS di sekolah menekankan pada spek pengembangan berpikir peserta didik sebagai bagian dari masyarakat dalam berperan serta dalam memecahkan masalah. Pengertian IPS menurut Suhada (2017: 28) adalah bidang studi yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungannya dengan lingkungan. Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sangat erat hubungannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitude and value*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2019:12)

Menurut Suhada (2017: 54) nilai dan sikap siswa yang dapat disampaikan melalui pembelajaran IPS di sekolah ialah:

1. Nilai sikap religius: menumbuhkan rasa kasih sayang sesama makhluk Tuhan.
2. Nilai atau sikap estetika: menumbuhkan dan mengembangkan apresiasi terhadap karya seni dan kebudayaan nasional.
3. Nilai atau sikap ilmiah: menanamkan dan mengembangkan sikap ingin tahu latar belakang segala fenomena kehidupan.
4. Nilai atau sikap ekonomi: sikap hidup efisien, hemat, cermat, keharusan bekerja.
5. Nilai atau sikap etis politis: loyal kepada negara, menghargai lembaga hukum.

2.1.4.5 Keragaman Budaya

Indonesia adalah salah satu negara dengan keragaman suku dan budaya yang banyak. Setiap suku bangsa Indonesia mempunyai budaya khas yang berbeda dengan yang lain. Oleh karena itu, hendaknya perbedaan jangan dianggap sebagai penghalang tetapi justru menjadi kekayaan budaya.

Budaya Indonesia adalah seluruh kebudayaan nasional, kebudayaan lokal, maupun kebudayaan asal asing yang telah ada di Indonesia sebelum Indonesia merdeka pada tahun 1945 (Wijayanti, 2019: 2). Kebudayaan nasional adalah kebudayaan yang diakui sebagai identitas nasional. Budaya nasional Indonesia adalah budaya yang dihasilkan oleh bangsa Indonesia sejak zaman dahulu hingga kini sebagai suatu karya yang dibanggakan yang memiliki kekhasan bangsa Indonesia dan menciptakan jati diri dan identitas bangsa Indonesia yang kuat.

Menurut Kusnanto (2019: 33) keragaman budaya yang ada di Indonesia antara lain adalah sebagai berikut:

a) Rumah adat

Rumah adat adalah rumah tempat diselenggarakan upacara adat atau biasa juga dikenal dengan balairung. Rumah adat pada masa lalu digunakan sebagai istana, tempat tinggal atau tempat penyelenggaraan upacara adat. Rumah adat memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan kondisi daerah masing-masing. Di Indonesia terdapat 34 rumah adat yang dibagi berdasarkan provinsinya.

Bentuk rumah selalu berubah dan berkembang. Hal ini disebabkan kebudayaan suku bangsa atau bangsanya juga berkembang, maka mereka mengalami dengan bangsa-bangsa lain dan di situlah terjadi tukar menukar informasi, sehingga corak rumahnya dalam bentuk, ukuran maupun cara pengaturannya, paling tidak di dalam rumah itu sendiri ditentukan tentang susunan keluarga dalam jumlah besar maupun kecil.

b) Tarian daerah

Tarian rakyat merupakan tari tradisional yang dikenal pada hampir semua suku bangsa. Tarian rakyat pada dasarnya adalah upacara adat, perayaan suatu hal yang menggembirakan misalnya panen, serta upacara-upacara ritual sembahyangan. Tak jarang, gerakan – gerakan pada tarian rakyat didasarkan pada kepercayaan yang mereka naut dan diyakini mempunyai kekuatan magis. Namun tak jarang di sebagian suku bangsa, menganggap bahwa tarian rakyat hanya bersifat mempererat tali persaudaraan. Tarian seperti ini diwariskan dari satu

generasi ke generasi berikutnya. Tarian rakyat di Indonesia sendiri hampir setiap suku bangsa memiliki tarian rakyat atau tari daerah.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian sebelumnya ada beberapa yang sudah dilakukan yang menjadi penunjang dalam penelitian ini. Penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dalam variabel media maupun materi yang diteliti dengan penelitian ini. Adapun penelitian sebelumnya antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iis Daniati Fatimah tahun 2017 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menghasilkan data bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan secara bertahap dan signifikan. Siswa juga mengalami peningkatan motivasi dalam proses pembelajaran dan lebih mudah dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan dan siswa mengalami peningkatan dalam hal sikap yaitu pembentukan sikap sportif dan toleransi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Pina Septiana dan Suebah (Vol. 01 No. 02 Tahun 2018) dengan judul “Edukasi Media Kartu Bergambar Berpengaruh Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Di SD Negeri Pontianak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan ($p=0,000$) dan sikap ($p=0,000$) anak dalam pemilihan jajanan sehat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh edukasi media visual dengan metode kartu bergambar

sebelum dan sesudah diberikan intervensi terhadap pengetahuan dan sikap anak dalam pemilihan jajanan sehat.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yesti Afriani dan Sri Yuliani (Vol. 1, No.2, Juli 2018) dengan judul “Meningkatkan Pengenalan Rukun Islam Melalui Media Kartu Bergambar Di Kelompok B sentra Persiapan TK Kartika XX-46 Kota Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengenalan rukun Islam melalui media kartu bergambar di Kelompok B Sentra Persiapan TK Kartika XX-46 Kota Kendari. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus I diperoleh persentase yaitu sebesar 65% dan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengenalan rukun Islam di kelompok B Sentra Persiapan TK Kartika XX-46 Kendari dapat ditingkatkan melalui media kartu bergambar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Muh. Haris Zubaidillah dan Hasan (Vol. 2, No. 1 April 2019) dengan judul “Pengaruh Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab”. Hal ini dapat dibuktikan pada siklus I diperoleh persentase yaitu sebesar 65% dan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengenalan rukun Islam di kelompok B Sentra Persiapan TK Kartika XX-46 Kendari dapat ditingkatkan melalui media kartu bergambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurang berpengaruhnya media kartu bergambar (*flash card*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil uji-t menggunakan independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi 0,344, yang artinya

pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar (flash card) kurang berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Walaupun demikian, nilai rata-rata hasil tes penguasaan kosakata bahasa Arab kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($77,14 > 72,50$) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Robbi'atna dan Heru Subrata (Vol. 7 No. 1 Tahun 2019) dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata sebelum perlakuan sebesar 68,12 dan rata-rata sesudah diberi perlakuan sebesar 78,52. Dari perhitungan uji beda rata-rata antara nilai pretest dan posttest menulis argumentasi dapat dilihat jika probabilitas/2 $> 0,025$ maka H_0 diterima. Pada tabel terlihat bahwa signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak karena $0,000 < 0,025$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Niken Kusumaningtyas, dkk. (Vol. 7 No. 1 Tahun 2018) dengan judul “ Keefektifan Media Foto Jurnalistik Dan Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Pendekatan Berbasis Teks”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Foto Jurnalistik lebih efektif dibandingkan media Kartu Bergambar yang dibuktikan dengan nilai $t = 2.922$ dan nilai signifikansi 0,005. Oleh karena nilai signifikansi atau

Sig.(2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata posttest antara kelompok Foto Jurnalistik dan kelompok Kartu Bergambar pada pembelajaran menulis puisi dengan Pendekatan Berbasis Teks, dan media Foto Jurnalistik lebih efektif dibandingkan media Kartu Bergambar.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Yasbiati, dkk. (Vol. 1 No. 1 Tahun 2017) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK PGRI Cibeureum. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan peningkatan, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran, kemampuan guru dalam proses pembelajaran, kemampuan guru dalam penggunaan media kartu kata bergambar serta penguasaan kosakata bahasa Sunda anak usia dini. Rekomendasi untuk guru yaitu kartu kata bergambar. dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran agar anak tidak merasa jenuh dalam pembelajaran.
8. Penelitian yang dilakukan oleh S Rahayu, dkk. (Vol. 5 No. 2 Tahun 2018) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa *Down Syndrome The Use Of Picture Word Card Media To Improve Down Syndrome Student’s Vocabulary*”. Penelitian studi kasus ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa down syndrome kelas IV melalui metode kartu kata bergambar. Subyek penelitian adalah siswa down syndrome yang berjumlah satu orang kelas IV SLB-C Dharma Wanita Kota

Bogor. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh setelah menggunakan media kartu kata bergambar pada awal pertemuan sampai akhir pertemuan terdapat peningkatan kosakata. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa melalui pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata bergambar dapat meingkatkan kosakata siswa *down syndrome*.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Nehru Meha dan Hengelina (Vol. 1 No. 1 Tahun 2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Bimba AIUEO Unit Alinda Bekasi Utara”. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Bimba AIUEO Unit Alinda Bekasi Utara. Penelitian dilaksanakan di Bimba AIUEO Unit Alinda Bekasi Utara menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sampel penelitian adalah 30 siswa kelas B di Bimba AIUEO Unit Alinda Bekasi Utara. Instrumen penelitian melalui kuesioner dengan analisis data menggunakan uji statistik regresi sederhana. Hasil penelitian berhasil membuktikan penggunaan media kartu kata bergambar memiliki pengaruh positif dan signifikan sebesar 38,3% terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas B Bimba AIUEO Unit Alinda Bekasi Utara. Kemampuan membaca permulaan siswa yang diberi stimulasi membaca (*mean* skor = 47,80) lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak menerima stimulasi membaca (*mean* skor = 41,67). Berdasarkan hasil ini berarti media kartu kata bergambar dapat

menjadi alternatif pengajaran membaca permulaan untuk diterapkan secara praktis di PAUD.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Hardia Safitri dan Ratulangi (Vol. 1, No. 1 Tahun 2018) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu bergambar pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Wulele Sanggula II Kendari yang berjumlah 13 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa standar nilai untuk indikator hasil belajar anak baik secara individual maupun klasikal dikatakan berhasil apabila memperoleh $\geq 75\%$, kategori BSB atau BSH. Hasil penelitian, kemampuan kognitif anak pada siklus I yaitu tercapai 61,6%. Pada siklus II tercapai 84,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif pada anak dapat ditingkatkan melalui media kartu bergambar pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Wulele Sanggula II Kendari tahun pelajaran 2015/2016.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Ayu Ketut Alit Supartini, dkk. (Vol. 4, No. 2 Tahun 2016) dengan judul “Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal

Lambang Bilangan Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak setelah penerapan metode demonstrasi berbantuan media kartu bergambar pada kelompok B2 semester II TK Ceria Asih Singaraja tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak kelompok B2 TK Ceria Asih Singaraja tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rerata hasil belajar kemampuan kognitif anak pada siklus I adalah 60,5% yang berada pada kategori rendah. Rerata hasil belajar pada siklus II sebesar 86% dengan kriteria tinggi. Jadi terjadi peningkatan belajar sebesar 25,5%.

12. Penelitian ini dilakukan oleh Hernita Karolina, dkk. (Vol. 1, No. 1 Tahun 2018) dengan judul “Pengaruh Media Kartu Isomer Bergambar Pada Materi Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Alalak”. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan 2 cara berbeda. kelompok eksperimen dibelajarkan dengan menggunakan media kartu isomer, sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan tanpa menggunakan media kartu isomer. Penelitian ini menggunakan rancangan kuasi eksperimen berupa pretest posttest control group design. Data penelitian diperoleh dari tes hasil belajar yang terdiri atas 19 soal pilihan ganda. Data dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media kartu isomer lebih baik daripada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media kartu isomer.

13. Penelitian ini dilakukan oleh Laila Cahya Pratiwi, dkk. (Vol. 3, No. 2 Tahun 2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media Kabar (Kartu Bergambar) Materi Sifat-Sifat Cahaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Sidoharjo 01 Kabupaten Tegal”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu kabar (kartu bergambar) materi sifat-sifat cahaya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidoharjo 01 Kabupaten Tegal. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan rata-rata pada skor pretest mencapai 58 sedangkan pada posttest mencapai 72,211. Nilai ketuntasan klasikal *pretest* mencapai 39% sedangkan pada posttest mencapai 61% diketahui dari uji t dengan thitung lebih dari ttabel ($5,663 > 2,026$). Disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantu kabar (kartu bergambar) materi sifat-sifat cahaya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidoharjo 01 Kabupaten Tegal.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Siska Ratna Safitri, dkk. (Vol. 2, No. 2 Tahun 2018) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Melalui Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis deskripsi menggunakan media kartu kata bergambar pada siswa kelas 1

tema peristiwa alam SDN Margoanyar tahun pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan peningkatan kemampuan menulis deskripsi pada siklus 1 mencapai ketuntasan klasikal sebesar 73,33% atau 11 siswa yang tuntas. Sehingga pada siklus 1 telah mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu 70%.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Jamiatul Hasanah, dkk. Dengan judul “Pengembangan Kartu Bergambar Sains Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Sistem Dalam Kehidupan Tumbuhan Kelas VIII MTS Darul Aman Selagalas Tahun Pelajaran 2015/2016”. Tujuan penelitian dan pengembangan kartu bergambar sains ini digunakan sebagai media pembelajaran biologi pokok bahasan sistem dalam kehidupan tumbuhan kelas VIII Mts. Dalam pengembangan ini tidak semua langkah pengembangan Dick & Carrey digunakan, tetapi hanya sampai langkah ke sembilan yaitu merevisi produk pengembangan. Pada tahap/langkah ke delapan pengembangan ini dilakukan evaluasi formatif (uji ahli isi, uji ahli media, uji ahli bahasa, uji kelompok kecil dan uji lapangan). (a) uji ahli isi dengan persentase hasil review sebesar 90% yang berarti produk pengembangan tidak direvisi; (b) uji ahli media dengan persentase hasil review sebesar 80% yang berarti produk pengembangan tidak perlu direvisi; (c) uji ahli bahasa dengan persentase hasil review sebesar 80% yang berarti produk pengembangan tidak direvisi; (d) uji kelompok kecil dengan persentase hasil penilaian/tanggapan sebesar 75,21% yang berarti produk pengembangan tidak perlu direvisi; dan (e) uji coba

lapangan dengan persentase hasil penilaian/tanggapan sebesar 80,63% yang berarti produk pengembangan tidak perlu direvisi dan dinyatakan “Valid”.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Novianti dengan judul “Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan”. Tujuan penelitian ini adalah memahami pengaruh efek dari permainan kartu dan kecerdasan linguistik terhadap keterampilan membaca permulaan. Permainan yang digunakan dalam penelitian adalah permainan kartu terdiri dari, pertama: sebuah gambar dan kata, kedua: gambar dan huruf. Kecerdasan Linguistik dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, linguistik di tingkat tinggi dan bahasa tingkat rendah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pengobatan dengan tingkat 2x2. Oleh karena itu, analisis data menggunakan ANAVA dua cara dan Uji-t.
17. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Adistha Gosachi, I Gusti Ngurah Japa dengan judul “Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. Model model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar dapat diaplikasikan pada pelajaran matematika di sekolah dasar sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal pada pelajaran matematika.

18. Penelitian yang dilakukan oleh M. Sukarno (2014: 1) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Motif Untuk Meningkatkan Apresiasi Motif Nusantara Bagi Siswa Kelas VIIB SMP N 2 Gebog Kudus”. Peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan upaya tindakan untuk meningkatkan kemampuan apresiasi siswa kelas VII B, yakni menggunakan media pembelajaran kartu motif. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana meningkatkan kemampuan siswa Kelas VIIB SMP 2 Gebog Gebog Kudus dalam hal apresiasi motif setelah menggunakan media kartu motif?, (2) bagaimana bentuk dan penggunaan media pembelajaran kartu motif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VIIB SMP 2 Gebog Gebog Kudus dalam mengapresiasi motif? Penelitian ini adalah Classroom Action Research (CAR).
19. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Jessica Dewi Anggraeni, I Nyoman Sedeng, Anak Agung Putu Putra (2019: 26) dengan judul “Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bali Kiddy”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca pada siswa kelompok belajar B melalui media kartu bergambar (*flashcard*). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdapat 8 pertemuan dimana data yang diperoleh akan disajikan dalam deskriptif kualitatif. Penelitian ini didasari atas teori pembelajaran kognitif oleh Jean Piaget. Pengajaran membaca melalui media kartu bergambar dinilai dapat meningkatkan minat

dan pemahaman siswa dalam membaca tahap awal dikarenakan media yang digunakan sangat menarik untuk dilihat dan cara guru menyampaikan materi sangat menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan.

20. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizky Baihaqi, Ristono W.S., Dindin Muiz Lidinillah (2018: 48) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya”. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama bagi pembelajaran IPS yang masih kurang dalam ketersediaan media pembelajaran yang bersifat konkrit. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk dapat mengenal fenomena-fenomena alam dan sosial yang terdapat di lingkungan. Studi pendahuluan di sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dianggap membosankan karena dalam memberikan materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan teksbook. Pembelajaran terkesan monoton dan searah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi-materi pembelajaran IPS masih rendah. Dari hasil identifikasi dan analisis masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media Kartu Nusantara untuk pembelajaran IPS kelas IV SD pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian.

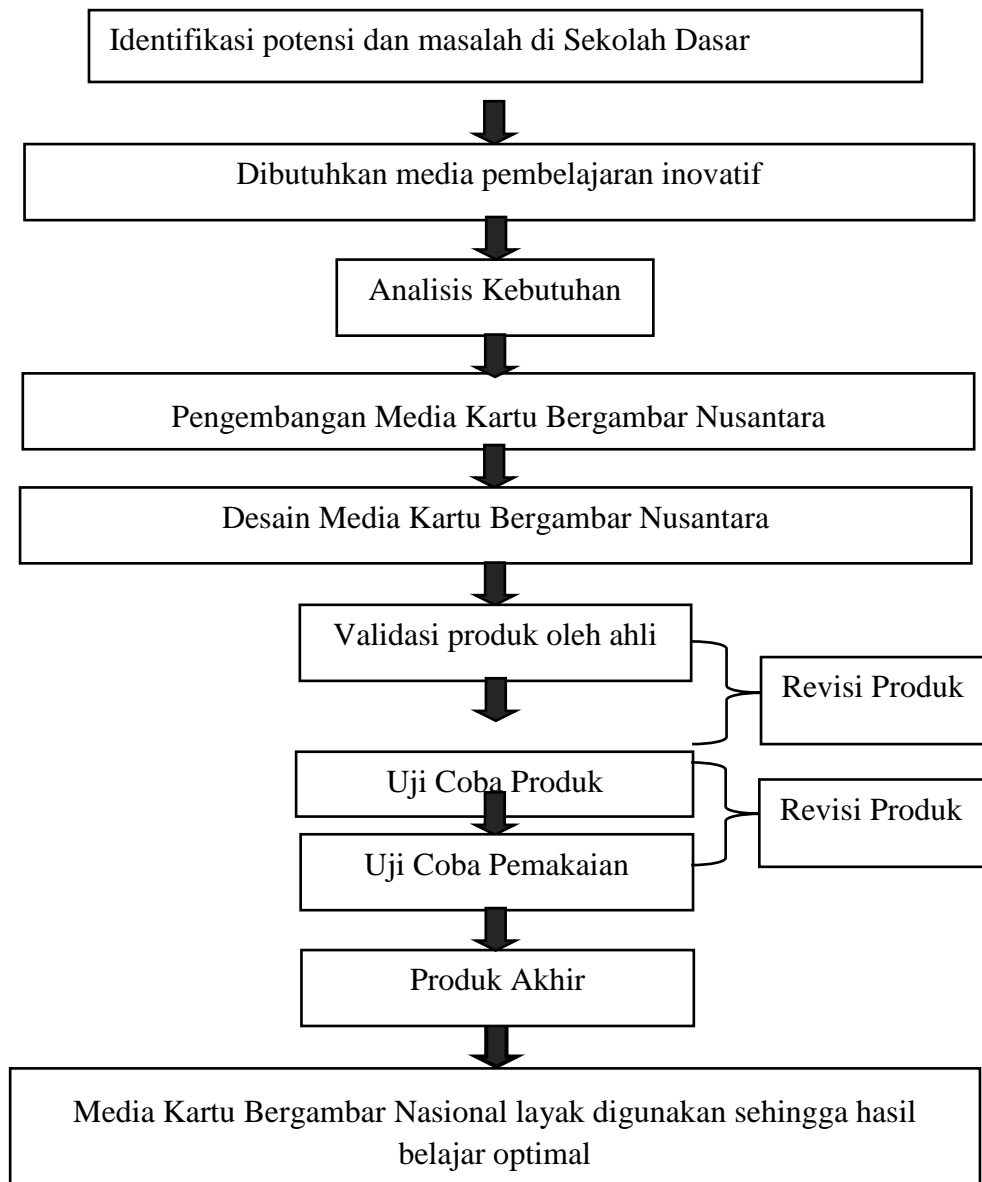
2.3 Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS pada kelas IV SDN 3 Tamanwinangun perlu didukung dengan adanya sebuah media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hal ini muncul karena ada beberapa faktor yang berasal dari guru, siswa, dan materi muatan pelajaran IPS tersebut. Kerangka berpikir penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran hingga pemecahan masalah yang akan di ambil. Peneliti melakukan sebuah proses analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan dari data hasil observasi berupa wawancara, dan dokumen sehingga diperoleh permasalahan yang membutuhkan pengembangan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan kartu biasa untuk dikembangkan menjadi media kartu bergambar nusantara.

Peneliti melakukan perancangan desain yang selanjutnya divalidasi oleh tim ahli, kemudian dilakukan pembuatan Media Kartu Bergambar Nusantara, yang hasilnya akan diuji cobakan kepada sampel yang telah ditetapkan oleh peneliti pada kelas IV SDN 3 Tamanwinangun. Setelah hasil uji coba dianalisis dan media pembelajaran dirasa layak digunakan pada muatan IPS materi rumah adat dan tarian tradisional di Indonesia, selanjutnya diharapkan dengan adanya media tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang maksimal sesuai dengan tujuan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti harapannya dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya yang mungkin akan dilakukan di lain

waktu. Untuk menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini akan ditampilkan dalam sebuah bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Sugiyono (2016: 96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam

bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Media pembelajaran Kartu Bergambar Nusantara tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kebumen.

H_a : Media pembelajaran Kartu Bergambar Nusantara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kebumen.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian adalah *Research & Development (R & D)*.

3.1.1 Pendekatan Penelitian

3.1.1.1 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015: 14).

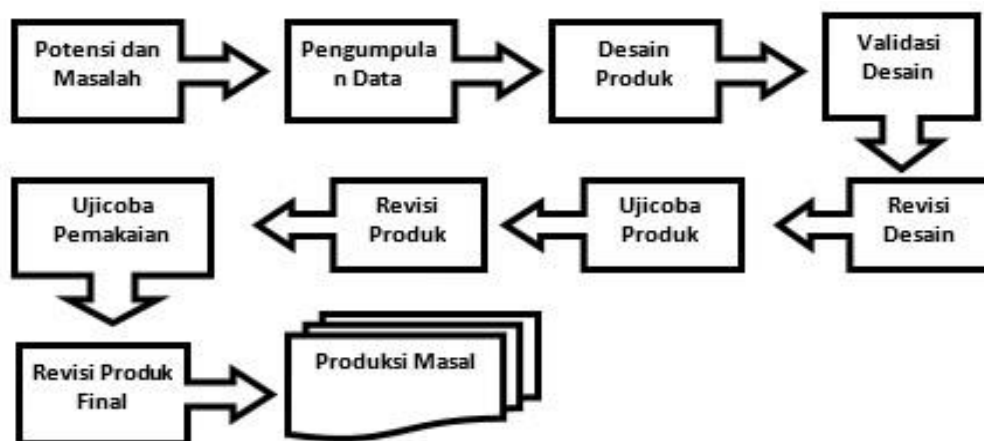
3.1.1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan atau *Research and Development*. Sugiyono (2015: 407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode wawancara/kualitatif dan angket). Sedangkan untuk menguji keefektifan produk, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian

ini bertujuan untuk mengembangkan Media Kartu Bergambar Nusantara untuk muatan pembelajaran IPS pada materi Keragaman Indonesia kelas IV.

Didukung penelitian Kusminah (2012: 116) mengatakan bahwa Penelitian ini dilakukan dengan desain *research and development* dengan tahapan pengumpulan informasi dan kajian teori, penyusunan desain dan model pengembangan, pengumpulan data lapangan, analisis data awal, penyusunan model pengembangan, validasi, dan uji coba kekefektifan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2013: 409):



Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *R&D Borg and Gall* (dalam Sugiyono, 2016: 409)

Peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono tersebut dan disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam mengembangkan buku ajar materi pembuatan batik jumput peneliti menggunakan langkah-langkah berikut; (1) menemukan potensi dan masalah; (2) pengumpulan data melalui observasi dan studi literatur; (3) merancang desain buku ajar; (4) validasi desain oleh ahli

materi, media, dan bahasa; (5) revisi desain berdasar saran ahli materi, media, dan bahasa; (6) uji coba produk dalam skala kecil; (7) revisi produk; (8) uji coba dalam skala besar; (9) produk akhir berupa buku ajar materi pembuatan batik jumput. Penelitian ini tidak melakukan produksi massal karena keterbatasan penelitian serta tujuan penelitian yang hanya sampai pada uji kelayakan dan keefektifan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

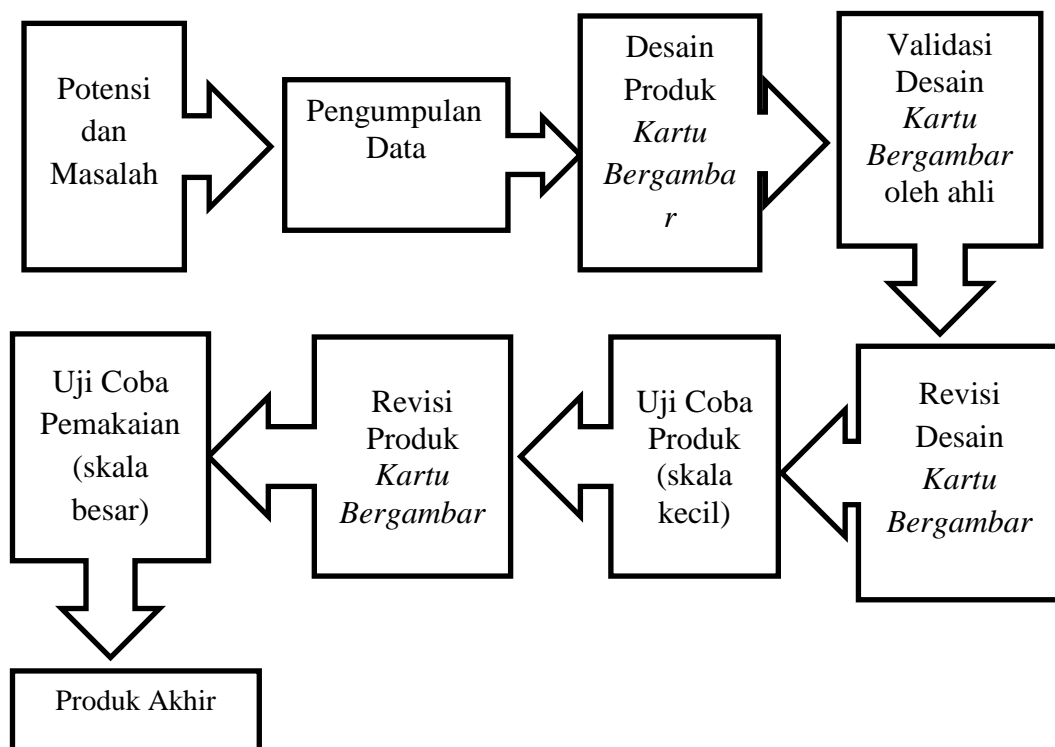
Penelitian dilakukan di SDN 3 Tamanwinangun yang berada pada Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen, penelitian ini melibatkan 2 SD yaitu SDN 3 Tamanwinangun sebagai tempat penelitian uji besar, dan SDN 1 Tamanwinangun sebagai tempat uji kecil. Alasan peneliti menggunakan SDN 3 Tamanwinangun sebagai tempat penelitian Media karena sekolah tersebut kurang dalam media pembelajaran untuk siswanya.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester gasal dan genap tahun ajaran 2018/2019 antara bulan Mei 2019-Maret 2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang ditempuh dalam penelitian pengembangan media Kartu Bergambar Nusantara muatan pembelajaran IPS SDN 3 Tamanwinangun kebumen sebagai berikut:



Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini terdiri dari sembilan tahap yaitu sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Tahap ini dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun. Hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun berkaitan dengan media pembelajaran.

b. Pengumpulan Data

Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data hasil pembelajaran dan informasi-informasi

yang dapat digunakan sebagai sumber untuk memecahkan masalah yang ada. Sehingga peneliti bisa menentukan dan merancang produk yang sesuai untuk menyelesaikan masalah.

c. Desain Produk

Peneliti menyusun desain media media kartu bergambar nasional meliputi penyusunan pokok materi, penyusunan isi media kartu bergambar nasional, pembuatan media dan editing. Rancangan media media kartu bergambar nasional mengacu pada muatan pembelajaran IPS kelas IV serta dimodifikasi dengan kajian pustaka dari berbagai sumber yang relevan.

d. Validasi Desain

Rancangan produk media kartu bergambar nasional yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrumen validasi penilaian pada setiap komponen. Validasi media kartu bergambar nasional dilakukan oleh 2 dosen sebagai ahli media dan ahli materi sebagai validator untuk menilai aspek materi dan aspek media.

e. Revisi Desain

Perbaikan desain pada tahap ini sesuai dengan penilaian dan masukan yang diberikan oleh validator ahli.

f. Uji Coba Produk

Uji coba media kartu bergambar nasional dilakukan secara terbatas di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun pada kelompok kecil yang berjumlah

7 siswa yang diambil dari 3 siswa yang memiliki rerata nilai tertinggi, 2 siswa yang memiliki rerata nilai sedang, dan 2 siswa yang memiliki nilai terendah. Tahap ini disertai dengan pemberian angket siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan media kartu bergambar nasional yang sudah diujikan.

g. Revisi Produk

Produk kembali diperbaiki kembali setelah menganalisis hasil angket tanggapan siswa dan guru yang sudah diberikan pada uji coba kecil.

h. Uji Coba Pemakaian

Media yang telah direvisi kemudian diujikan kembali pada tahap uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan pada kelompok yang lebih besar pembelajaran yaitu di kelas IV SDN 3 Tamanwinangunyang terdiri dari 29 siswa.

3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.4.1 Data Penelitian

3.4.1.1 Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2017: 7) data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat gerak tubuh, ekspresi wajah, bagan, gambar, dan foto. Data kualitatif penelitian ini adalah (a) hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun, (b) masukan, tanggapan, dan saran dari angket kebutuhan guru dan siswa, (c) masukan, tanggapan, dan saran dari angket validasi ahli materi, ahli

media, dan ahli bahasa, (d) masukan, tanggapan, dan saran dari angket tanggapan guru dan tanggapan siswa.

3.4.1.2 Data Kuantitatif

Sugiyono (2017: 7) menjelaskan bahwa data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan/*scoring*. Data kuantitatif penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang terdiri dari nilai ulangan akhir semester 1 di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun dan data hasil validasi dari para validator menggunakan kriteria penilaian.

3.4.1.3 Sumber Data

Menurut Susanti (2017: 3) sumber data kebutuhan berasal dari angket kebutuhan guru dan siswa. Sumber data kelayakan produk berasal dari penilaian ahli media, materi, dan bahasa, serta tanggapan siswa. Sumber data keefektifan produk adalah guru dan siswa.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun yaitu sumber dalam pengumpulan data awal melalui wawancara. Sumber data lain yaitu nilai hasil belajar kelas IV, angket kebutuhan siswa dan guru, penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket tanggapan guru dan siswa setelah menggunakan media kartu bergambar untuk mengevaluasi hasil yang didapatkan.

3.4.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari:

3.4.3.1 Siswa

Penelitian ini, siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 28 siswa. Siswa berperan sebagai subjek uji coba pemakaian.

3.4.3.2 Guru

Penelitian ini, guru yang terlibat sebagai subjek penelitian adalah guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun tahun ajaran 2019/2020, yaitu Bapak Saefudin, S.Pd. Sebagai salah satu subjek dan penelitian ini, Bapak Saefudin berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan muatan pembelajaran IPS menggunakan media kartu bergambar yang telah dibuat peneliti.

3.4.3.2 Pakar/Ahli

Pakar/ahli yang menjadi subjek penelitian ini adalah pakar/ahli dalam bidang media dan materi IPS. Pakar/ahli berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan peneliti dalam penelitian. Validasi media dilakukan oleh dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Sedangkan validasi materi dilakukan oleh dosen Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

3.4.3.4 Peneliti

Sebagai subjek penelitian, peneliti berperan dalam proses pengembangan produk.

3.5 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

3.5.1 Variabel bebas (variabel *independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya (Sugiyono, 2015: 61). Penelitian ini variabel bebasnya adalah Media Kartu Bergambar Nasional, indikator yang akan diteliti dari variabel ini berupa kelayakan dan keefektifan media. jika indikator yang akan diteliti sudah diketahui harapannya hasil penelitian akan terukur dan dapat dipertanggung jawabkan.

3.5.2 Variabel Terikat (variabel *dependen*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi sebagai akibat adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015: 61). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar. Indikator yang akan diteliti seputar hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai objek penilaian hasil belajar.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
Kartu	Kartu kecil yang berisi gambar,	Kartu bergambar ini biasanya berukuran	Interval

Bergambar	teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu	8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Gambar-gambar yang ada pada kartu bergambar merupakan gambar rumah adat yang sesuai dengan KD 3.2 muatan IPS di Kelas IV SD, yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	
Hasil Belajar	Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang	Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tentang materi Rumah Adat, yang diambil dari nilai	Interval

	dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Nawawi (2007) dalam Susanto (2013: 5)	pretest dan post test yang sesuai dengan KD 3.2 muatan IPS di Kelas IV SD, yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	
--	--	--	--

3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Pengumpulan data

Sugiyono (2017: 201), teknik pengumpulan data dilakukan pada saat melakukan penelitian (*research*) untuk menemukan potensi masalah yang akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.7.1.1 Teknik Tes

Sujarweni (2014: 74), tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang kita teliti. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar maupun pencapaian atau prestasi. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif, yaitu tes yang kemungkinan jawabannya telah disediakan penyusun butir soal, seperti tes tipe benar salah,

menjodohkan, dan pilhan ganda. Peneliti menggunakan tes objektif pilihan ganda pada saat *pretest-posttest* pada uji skala kecil dan uji skala besar untuk menguji keefektifan penggunaan buku ajar. *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, bertujuan untuk menguji tingkat pengetahuan awal siswa terhadap suatu materi yang akan disampaikan. Sedangkan *posttest* dilakukan sebagai evaluasi akhir saat materi yang diajarkan pada hari itu sudah disampaikan.

3.7.1.2 Teknik Non Tes

Sudjana (2016: 67) teknik non tes dapat digunakan sebagai alat penilaian hasil dan proses belajar mengajar. Teknik non tes meliputi wawancara, dokumentasi, angket, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, teknik non tes yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan angket.

1. Wawancara

Sujarweni (2014: 74) menyimpulkan bahwa wawancara adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk menggali data secara lisan. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2017: 197) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Wawancara tidak terstruktur dalam penelitian ini dilakukan saat peneliti mengambil data awal untuk mengidentifikasi permasalahan. Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen mengenai permasalahan pembelajaran di kelas IV, khususnya pada muatan pelajaran IPS.

2. Observasi

Sudjana (2016: 84) menyatakan bahwa observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, dan sebagainya.

3. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap (Riduwan, 2016: 52). Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) angket kebutuhan guru dan siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen sebagai acuan peneliti untuk mengembangkan media sesuai kebutuhan; (2) angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan buku ajar materi pembuatan batik jumput yang dikembangkan; dan (3) angket tanggapan guru dan IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen untuk menilai keefektifan penggunaan buku ajar materi pembuatan batik jumput muatan SBdP.

3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (1995: 134) dalam Riduwan (2016: 51), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Penelitian ini menggunakan instrumen pedoman wawancara untuk mengetahui potensi masalah. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen Sedangkan instrumen pengumpulan data untuk menentukan produk yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan angket kebutuhan guru dan siswa. Instrumen pengumpulan data pengujian internal rancangan produk dilakukan oleh ahli menggunakan angket, meliputi angket penilaian ahli materi dan media.

Penyusunan instrumen angket penilaian para ahli mengacu pada BSNP (Muslich, 2010: 291-305). Pengujian internal untuk mengetahui kelayakan produk juga dilakukan oleh siswa melalui angket tanggapan pada uji skala kecil. Sementara itu, untuk melakukan pengujian lapangan digunakan teknis tes berupa tes objektif dan teknis non tes berupa angket tanggapan guru dan siswa, serta rubrik unjuk karya. Tujuan dilakukan uji lapangan adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran.

3.8 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Kelayakan

Penelitian ini menggunakan skala 4 atau *Likert* sehingga rumus presentase analisis kelayakan produk sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimal dari tes yang bersangkutan

3.8.2 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument (Arikunto, 2013 : 211). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui ketepatan dan keajegannya. Dengan menggunakan instrument yang valid dan reliable dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliable (Sugiyono, 2013: 173). Uji coba instrument soal tes dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen. Instrumen uji coba tersebut dianalisis untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Soal yang akan diuji cobakan sebanyak 50 butir soal pilihan ganda. Instrumen uji coba dianalisis menggunakan rumus berikut dengan berbantuan program *Microsoft Excell 2010*.

3.8.3 Uji Validitas Soal Pilihan Ganda

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument (Arikunto, 2013: 211). Untuk mengetahui validitas data menggunakan rumus *point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SD} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013: 326-327)

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien point biserial

M_p = Mean skor dari subjek-subjek menjawab benar item yang dicari korelasinya dengan tes

M_t = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

S_t = standar deviasi dari skor total

p = proporsi subyek menjawab benar item tersebut

q = proporsi siswa menjawab salah ($q = 1 - p$)

Instrumen yang diuji cobakan berjumlah 30 pertanyaan pilihan ganda. Perhitungan skor soal pilihan ganda menggunakan skor 1 dan 0, 1 untuk jawaban yang benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Pada nilai r_{pbi} (r_{hitung}) diambil dari tabel nilai “r” *Product Moment* dengan taraf signifikansinya adalah 5 %. Jika $r_{pbi} \geq r_{tabel}$ maka dikatakan valid. Begitu sebaliknya, jika $r_{pbi} < r_{tabel}$ maka dikatakan tidak valid.

Analisis hasil uji validitas instrument tes pada siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun dikelompokkan dalam dua kategori yaitu valid dan tidak valid. Analisis hasil uji validitas instrument menggunakan program *Microsoft Excell 2010* untuk mempermudah perhitungan.

3.8.4 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. (Sugiyono, 2013: 364). Dalam penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas untuk instrumen yang skor jawabannya hanya dua, yaitu 1 (satu) dan 0 (nol) dapat dicari menggunakan rumus K-R 20.

Berikut adalah rumus K-R 20:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

s^2 = standar deviasi dari tes

p = proporsi subjek yang menjawab item soal dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item soal dengan salah

n = jumlah butir soal.

Hasil perhitungan r_{11} dikonsultasikan pada tabel *r product moment* dengan $dk = N - 1$, dengan taraf signifikansi 5%. Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka butir soal tersebut reliabel. Tetapi jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka instrumen dikatakan tidak reliabel. Soal yang masuk dalam kategori reliabel digunakan untuk soal evaluasi (*pretest* dan *posttest*).

3.8.5 Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

Tes dikatakan dapat dipercaya jika hasil tes tersebut tetap apabila ditekan berkali-kali (Arikunto, 2013: 74). Ketetapan hasil tes tersebut diketahui dengan uji reliabilitas. Menurut Arikunto (2013: 101) secara garis besar hasil tes dipengaruhi dengan kualitas tes atau butir soalnya, banyaknya siswa dan bentuk penyelenggaraan. Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20. Berikut rumus KR-20:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Sugiyono, 2013: 186)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

Σpq = jumlah hasil perkalian antara p dan q

k = jumlah item dalam instrumen

S = varians total

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 50 pertanyaan yang akan diuji coba terhadap siswa kelas V SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen.

3.8.6 Uji Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu mudah kurang merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha menyelesaikannya. Soal yang terlalu sukar berdampak kurang baik untuk peserta didik (Arikunto, 2013). Untuk menghitung tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Arikunto (2013: 223-225)

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

3.8.7 Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, dan disingkat (D). Rumus untuk menentukan indeks deskriminasi adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2013: 231-232)

Keterangan:

D : Indeks deskriminasi

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

P_B : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Pada kriteria cukup, baik maupun baik sekali pada soal uji coba akan digunakan sebagai soal evaluasi saat uji coba pemakaian. Kemudian soal yang telah dihitung menggunakan rumus daya beda dikategorikan ke dalam kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan indeks daya pembeda disajikan pada tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.2 Kriteria daya pembeda

Besarnya angka D	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,60	Baik
0,61 – 0,70	Baik sekali

(Arikunto, 2017: 232)

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 50 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas V SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen. Soal uji coba yang memenuhi kriteria cukup, baik, atau baik sekali akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba skala kecil maupun besar.

Berdasarkan analisis validitas, reliabilitas, indeks kesukaran dan daya pembeda, soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal yang sudah dinyatakan valid dan reliabel. Tingkat kesukaran butir soal dipilih yang sukar, sedang, dan mudah. Sedangkan daya beda soal dipilih soal yang memiliki kriteria baik sekali, baik, dan cukup. Hasil perhitungan didapatkan soal yang layak pakai sebanyak 30 soal.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Teknik analisis data awal

Analisis data awal dilakukan dengan uji normalitas untuk mengetahui data awal berupa data hasil belajar IPS Keragaman Budaya pada kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan dalam analisis ini adalah nilai sebelum menggunakan media kartu

bergambar dan nilai akhir sesudah menggunakan media kartu bergambar. Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang digunakan untuk mengolah data untuk menentukan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji normalitas dilakukan untuk menguji hasil *pretest-posttest*.

Uji normalitas untuk mengetahui data awal berdistribusi normal atau tidak normal dapat menggunakan uji *Lillieforse*. Langkah pengujian mengacu pada prosedur menurut Sudjana (2005: 466) sebagai berikut:

- 1) Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

Z_i = Selisih X_i terhadap rata-rata dan dibandingkan dengan standar deviasi.

X_i = Data yang telah di urutkan dari terkecil hingga terbesar.

\bar{x} = Rata-rata

s = Standar deviasi

- 2) Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku. Kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
- 3) Selanjutnya dihitung Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , kalau proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \dots \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- 4) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlak nya.

5) Ambil harga paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini dengan L_o . Setelah harga L_o , nilai hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan nilai kritis L_o untuk uji Lilifors dengan taraf signifikan 0,05. Bila harga $L_o \leq L_{tabel}$ maka data yang akan diolah tersebut berdistribusi normal. Apabila $L_o \geq L_{tabel}$ maka data yang akan diolah tersebut tidak berdistribusi normal.

3.9.2 Teknik Analisis Data Produk

3.9.2.1 Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan produk yaitu diambil dari penilaian kelayakan produk kartu bergambar oleh tim ahli. Data dianalisis dengan uji deskriptif persentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2017: 103)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Untuk menetapkan kriteria kelayakan produk dibuat tabel kategori sebagai berikut. Instrumen penilaian kelayakan produk sebagai berikut:

Skor tertinggi = Jumlah item x 5
= 20 x 5

$$= 100$$

$$\text{Skor terendah} = \text{Jumlah item} \times 1$$

$$= 20 \times 1$$

$$= 20$$

$$\text{Skor Maksimal} = \frac{\text{skor tertinggi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

$$= \frac{100}{100} \times 100\%$$

$$= 100$$

$$\text{Skor Minimal} = \frac{\text{skor terendah}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

$$= \frac{20}{100} \times 100\%$$

$$= 20$$

$$\text{Rentang} = \text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}$$

$$= 100 - 20$$

$$= 80$$

$$\text{Interval} = \text{Rentang} : \text{jumlah kelas}$$

$$= 80 :$$

$$= 16$$

Hasil persentase data dikonversikan berdasarkan kriteria sangat layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Penentuan kriteria hasil perolehan skor yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
87-100	Sangat layak
71-86	Layak
54-70	Cukup layak
37-53	Kurang layak
20-36	Tidak layak

(Sudjana, 2005: 46-50)

3.9.2.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Instrumen tanggapan guru dan siswa terhadap produk kartu bergambar dianalisis dengan rumus distribusi persentase menurut sebagai berikut.

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

(Purwanto, 2013: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal ideal

100 = bilangan tetap

Hasil persentase kemudian diterjemahkan untuk mengetahui tingkat validitas, dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa

Presentase	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat efektif, atau dapat digunakan tanpa revisi.

70,01% - 85,00%	Cukup efektif, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
50,01% - 70,00%	Kurang efektif, atau disarankan tidak digunakan karena revisi besar.
01,00% - 50,00%	Tidak efektif, atau tidak boleh digunakan.

(Akbar, 2015: 41)

3.9.3 Teknik Analisis Data Akhir

3.9.3.1 Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Analisis untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang berpasangan atau berhubungan (subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda, seperti perlakuan sebelum dan sesudah). Rumus yang digunakan yaitu:

$$\frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1

\bar{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

r = Korelasi antara dua sampel

(Sugiyono, 2017: 314)

Kriteria pengambilan keputusannya berdasarkan perbandingan nilai Signifikansi (Sig.), yaitu jika Sig. > 0,05, maka Ho diterima, sebaliknya jika Sig. < 0,05, maka Ho ditolak. Untuk hipotesisnya yaitu sebagai berikut:

H₀: tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan setelah digunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS

H_a: terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan setelah digunakan Media kartu bergambar dalam pembelajaran IPS

3.9.3.2 Uji Gain (Uji Peningkatan Rata-Rata)

Peningkatan rata-rata nilai hasil *pretest* dan *posttest* sebelum penggunaan buku ajar dan sesudah penggunaan buku ajar dihitung dengan analisis indeks gain. Rumus peningkatan rata-rata dapat dihitung menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

(Lestari, 2015: 234-236)

Hasil yang didapat kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang telah ditetapkan berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Uji N-Gain

Interval Koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 ≤ N-gain < 0,7	Sedang
N-gain ≥ 0,7	Tinggi

(Lestari dan Yudhanegara, 2015: 234-236)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* (dalam Sugiyono, 2016: 409) dengan prosedur penelitian meliputi langkah-langkah berikut: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain produk; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji pemakaian produk pada subjek penelitian yang dilakukan, dan produk akhir.

Hasil peneliti akan dipakai meliputi; (1) perancangan produk kartu bergambar nusantara; (2) hasil produk kartu bergambar nusantar; (3) hasil uji coba kartu bergambar nusantara; (4) analisis data.

4.1.1 Perancangan Produk

Bagian ini menjelaskan hasil analisis terkait perancangan produk berupa angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, dan desain media. Dalam perancangan produk media kartu bergambar nusantara dapat dilihat sebagai berikut.

4.1.1.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis kebutuhan ditunjukkan kepada siswa dan guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun. Analisis kebutuhan bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru pada saat pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui pengisian angket, yaitu angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa.

1. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

Sebelum membuat desain media kartu bergambar nusantara, peneliti menganalisis kebutuhan media yang akan dikembangkan. Kuesioner kebutuhan media kartu bergambar diberikan guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun.

Table 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi keanekaragaman sesuai dengan KD yang Bapak ajarkan?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
2.	Menurut Bapak/Ibu apakah permasalahan dalam mengajarkan materi keanekaragaman?	(<input checked="" type="checkbox"/>) pemahaman () penjelasan
3.	Menurut Bapak/Ibu apakah siswa antusias dalam pelajaran IPS materi keanekaragaman?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
4.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya

	baru yang inovatif?	() tidak
5.	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran kartu bergambar apakah cocok untuk pembelajaran keanekaragaman budaya?	(√) ya () tidak
6.	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah media tersebut berisi materi yang ada dibuku?	(√) ya () tidak
7.	Menurut Bapak/Ibu perlukah dicantumkan cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran?	(√) ya () tidak
8.	Menurut Bapak/Ibu bentuk yang cocok untuk kartu bergambar?	() persegi (√) persegi panjang
9.	Menurut Bapak/Ibu jenis kertas yang dipakai untuk media kartu bergambar?	(√) putih () berwarna
10.	Menurut Bapak/Ibu kalimat yang cocok digunakan dalam kartu bergambar?	(√) jelas, padat dan singkat () bertele-tele

Hasil angket kebutuhan guru adalah media kartu bergambar nasional berbentuk persegi panjang. Jumlah kartu bergambar setiap kotak berisi 42 kartu. Perwarnaan gambar dan tulisan menggunakan warna lengkap bukan hitam putih. Dalam kartu bergambar yang mengangkat tema Keragaman Budaya yang ada di Indonesia.

2. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Analisi kebutuhan siswa terhadap media kartu bergambar nusantara menggunakan seluruh siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun sebanyak 29 siswa.

Table 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media

NO	DESKRIPTOR	PILIHAN JAWABAN	Jumlah Siswa
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran IPS?	Ya Tidak	23 5
2.	Apakah kamu kesulitan dalam materi keanekaragaman?	pemahaman penjelasan	13 15
3.	Apakah kamu antusias dalam mengikuti pembelajaran?	ya tidak	28 -
4.	Apakah kamu membutuhkan media baru yang menarik?	ya tidak	28 -
5.	Menurut kamu media pembelajaran kartu bergambar apakah cocok untuk pembelajaran keanekaragaman budaya?	ya tidak	28 -
6.	Menurut kamu media tersebut berisi materi yang ada dibuku?	ya tidak	28 -
7.	Menurut kamu perlukah dicantumkan cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran?	ya tidak	28 -
8.	Menurut kamu apa bentuk kartu bergambar?	persegi persegi panjang	28 -
9.	Menurut kamu apa jenis kertas yang dipakai untuk media kartu bergambar?	putih berwarna	28 -
10.	Menurut kamu kalimat yang cocok digunakan dalam kartu bergambar?	jelas, padat dan singkat bertele – tele	28 -

Tabel 4.2 diketahui saat pembelajaran IPS berlangsung terutama materi Rumah Adat dan Taria Tradisional yang ada di Indonesia siswa belum menggunakan media pembelajaran, dengan kurangnya media pembelajaran siswa kurang jelas dalam memahami materi saat guru menjelaskan materi tersebut. Dalam pembelajaran, siswa sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif yang nantinya akan memotivasi siswa dalam pembelajaran dikelas, salah satu media tersebut adalah Kartu Bergambar Nasional. Dalam media kartu bergambar ini siswa membutuhkan cara atau panduan untuk memainkan kartu bergambar tersebut. Menurut siswa, bentuk yang cocok untuk ukuran kartu bergambar yang berbentuk persegi panjang yaitu berukuran 8 x 12 cm yang terdiri dari 42 kartu bergambar. Di dalam kartu bergambar siswa menginginkan kartu yang berwarna agar siswa lebih tertarik.

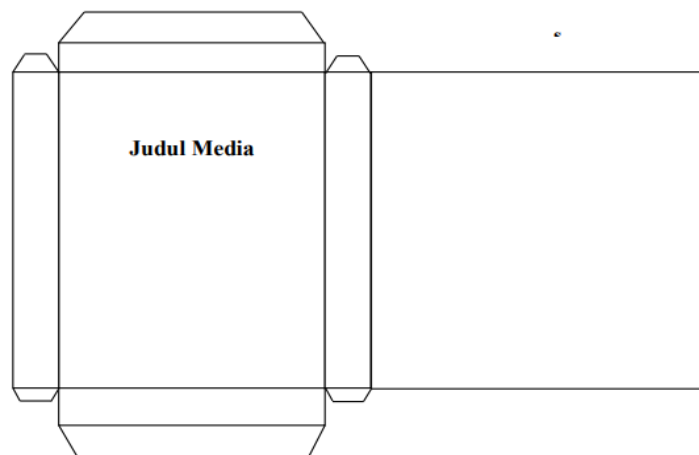
4.1.1.2 Desain Hasil Perancangan Produk

Media kartu bergambar dirancang dengan komponen yang terdiri dari rancangan *box* (tempat penyimpanan kartu), kartu bagian depan, kartu bagian belakang, kartu petunjuk penggunaan, kartu indikator, kartu kompetensi dasar, kartu tujuan, dan kartu soal. Tampilan desain dari setiap kartu terdiri dari judul kartu, gambar Rumah Adat dan Tarian Tradisional dan ciri khas dan makna dari gambar yang ada pada kartu bergambar. Media ini dirancang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan menggunakan metode permainan sehingga membuat anak semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Rancangan media Kartu Bergambar Nusantara sebaai berikut.

1. Jaring-jaring *box* (tempat penyimpanan kartu)

Box (tempat penyimpanan kartu) tempat ini dirancang berfungsi sebagai wadah kartu-kartu bergambar dan sebagai identitas kartu. Selain itu juga *box* ini memudahkan kartu-kartu tersimpan dan tertata rapih di dalam sebuah wadah. Bentuk dari sebuah *box* ini yaitu balok. Komponen yang terdapat dari box ini yaitu judul produk. *Box* kartu bergambar ini dicetak menggunakan kertas ivory.

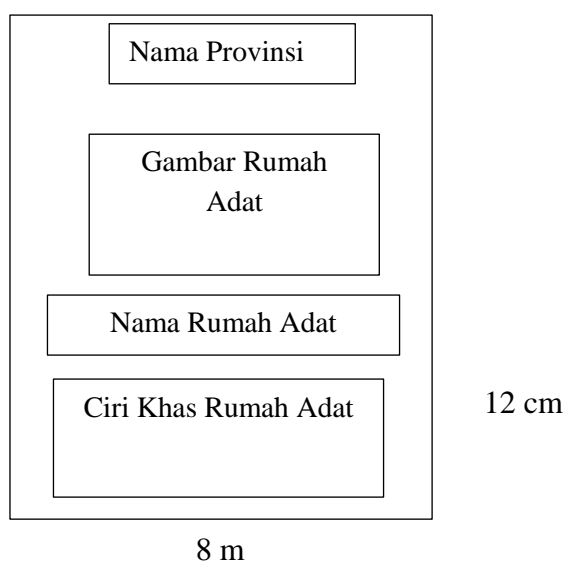


Gambar 4.1 Jaring-jaring *box* kartu bergambar

2. Kartu Bagian Depan

Kartu bergambar ini berukuran 8 x 12 cm. kartu bergambar ini dicetak menggunakan kertas *ivory*. Desain bagian kartu depan terdiri dari judul kartu, gambar Rumah Adat dan Tarian Tradisional , ciri khas dan materi yang ada pada gambar. Judul dari setiap kartu bergambar yaitu nama 34 provinsi yang ada di Indonesia. Gambar yang ada pada setiap kartu bergambar berbeda-beda

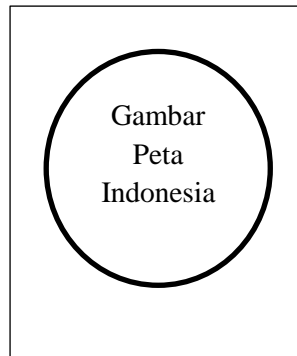
sesuai dengan judul yang tertera pada bagian atas kartu. Pada setiap kartu terdapat ciri khas dan makna yang tertera pada gambar kartu tersebut. selain itu terdapat tambahan kartu yang berisi indikator, kompetensi dasar, tujuan, dan petunjuk permainan. Masing-masing sebanyak 1 buah kartu. Selain terdapat kartu bergambar dengan penjelasan terdapat juga kartu soal yang digunakan sebagai soal untuk siswa, apakah siswa tersebut memahami dari isi kartu bergambar tersebut atau tidak. Isi kartu sebuah soal adalah bagian-bagian keterangan yang dihilangkan pada kartu bergambar, bagian-bagian yang dihilangkan meliputi Provinsi, nama Rumah Adat dan Tarian Tradisional, maupun ciri khas dalam Rumah Adat atau Tarian Tradisional yang ada di Indonesia tersebut.



Gambar 4.2 Kartu bergambar bagian depan

3. Kartu Bagian Belakang

Kartu bagian belakang terdapat sebuah gambar peta Indonesia. Kartu bagian belakang dirancang sedemikian rupa agar siswa lebih tertarik untuk melihat dan memainkan kartu tersebut.



Gambar 4.3 Kartu Bagian Belakang

4. Panduan Pembelajaran dalam Menggunakan Kartu Bergambar Nusantara

Panduan dirancang dengan ukuran yang sama dengan kartu bergambar, yaitu 8 cm x 12 cm. Terdapat 3 jenis panduan yaitu panduan untuk guru, panduan untuk siswa. Selain panduan, terapat muatan KD dan Indikator beserta tujuannya.

4.1.2 Hasil Produk

4.1.2.1 Hasil Pembuatan Media

Hasil sebuah produk adalah tahapan dimana desain diwujudkan untuk menjadi media yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil produk ini berupa media kartu bergambar.

Berikut ini adalah hasil dari desai media kartu bergambar.





Gambar 4.4 Desain jaring-jaring *box* (tempat untuk menyimpan kartu)

Dalam jaring-jaring cover tersebut disusun menjadi sebuah *box* yang berbentuk balok. *Box* ini dibuat berfungsi untuk menyimpan kartu bergambar, petunjuk penggunaan kartu bergambar, KD, Indikator, dan kartu soal.

Desain dari media kartu bergambar ini terdiri dari 47 kartu. Gambar yang tertera dalam setiap kartu berbeda beda disesuaikan dengan judul yang tertera pada setiap kartu. Setiap kartu terdapat gambar masing-masing yang disertai keterangan atau penjelasan yang berkaitan dengan materi Rumah Adat dan Tarian Tradisional yang ada di Indonesia. Gambar pada setiap kartu berbeda-beda dan diberi keterangan sesuai pada gambar yang tertera pada kartu bergambar tersebut.



Gambar 4.5 Desain kartu bergambar Rumah Adat di Indonesia

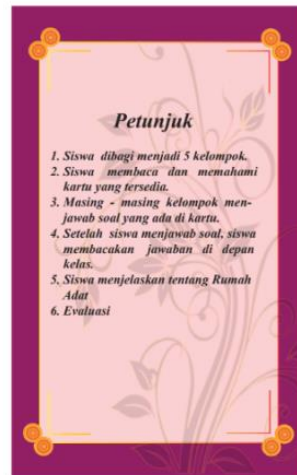


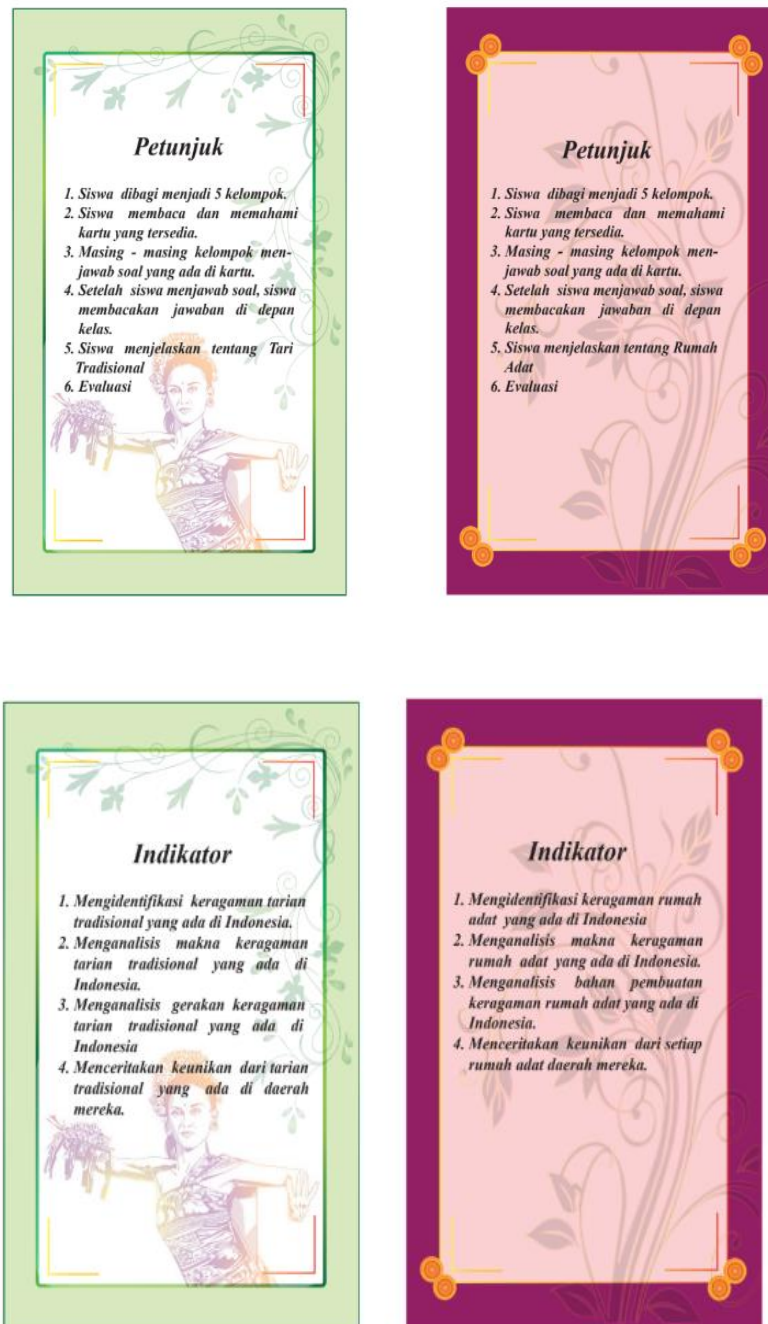
Gambar 4.6 Desain kartu bergambar Tarian Tradisional di Indonesia





Gambar 4.7 Desain kartu soal





Gambar 4.8 Kartu Petunjuk Penggunaan, kartu KD, Indikator, dan Kartu Tujuan.



Gambar 4.9 Desain kartu belakang pada kartu bergambar

Desain kartu pada bagian belakang didesain sama sehingga siswa tidak mengetahui isi kartu yang terdapat pada kartu bergambar. Pada bagian kartu tersebut terdapat peta Indonesia dan terdapat sebuah logo. Logo tersebut dibuat sebagai identitas kartu yaitu Kartu Rumah Adat dan Kartu Tarian Tradisional.

Selain itu terdapat panduan penggunaan untuk guru dan panduan untuk siswa dalam kartu bergambar tersebut. Adapun cara penggunaan media kartu bergambar ini dalam pembelajaran IPS sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyampaikan penjelasan materi pembelajaran oleh guru.
2. Siswa dikelompokkan menjadi 6 kelompok.
3. Setiap kelompok diberikan dua set kartu bergambar.
4. Siswa berbagi tugas dengan kelompoknya untuk membaca dan memahami kartu yang sudah disediakan.

5. Masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada terdapat dalam kartu.
6. Setiap kelompok menjawab pertanyaan didepan kelas.
7. Evaluasi.

4.1.2.2 Hasil Pengujian Produk

1. Hasil Pengjian Produk oleh Ahli Media

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui kualitas dengan melalui pengujian dan validasi angket oleh tim ahli. Validasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa kelayakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan guru. Instrumen penelitian ini terdiri dari 18 aspek yang terdiri dari 5 kriteria yang ditanyakan. Kriteria sangat layak (86%-100%), layak (71%-85%), cukup layak (56%-70%), kurang layak (41%-55%), dan tidak layak (25%-40%). Pada penelitian ini terdapat aspek dalam instrumen ahli media meliputi aspek kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kerapian dan kejelasan media, media pembelajaran yang digunakan berkualitas baik, cocok dengan sasaran, berpengaruh pada siswa, dan media pembelajaran praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi ahli media tahap I.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik	√				

2.	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik		√			
3.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional		√			
4.	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian pesan		√			
5.	Petunjuk penggunaan media jelas			√		
6.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan		√			
7.	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan jelas	√				
8.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	√				
9.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background		√			
10.	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas		√			
11.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media		√			
12.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi	√				
13.	Gambar membantu siswa memahami materi	√				
14.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan	√				
15.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan		√			

	Media kartu bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan					
16.	Media kartu bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar		√			
17.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif	√				
18	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan	√				
Skor Total		79				
Skor Maksimal		90				

Hasil persentase validasi penilaian media oleh ahli media terdapat perhiungan yang menunjukkan bahwa penilaian yang meliputi aspek kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kerapian dan kejelasan media, media pembelajaran yang digunakan berkualitas baik, cocok dengan sasaran, berpengaruh pada siswa, dan media pembelajaran praktis untuk digunakan dalam pembelajaran mendapatkan skor 79 dengan peesentase 87,78% masuk kedalam kriteria sangat layak.

Melakukan bimbingan terkait konsultasi dan penilaian ahli terkait dengan produk pengembangan media kartu bergambar, ada beberapa bagian dari media tersebut yang memerlukan perbaikan. Beberapa bagian media kartu bergambar perlu diperbaiki dan diperhatikan lagi. Hasil penilaian dengan ahli selanjutnya dianalisis dan dan dipertimbangkan untuk selanjutnya melakukan revisi terhadap

media kartu bergambar bertujuan media yang dikembangkan lebih baik. Adapun beberapa perbaikan yang dilakukan sebagai berikut.

Table 4.4 Revisi Desain Media Kartu Bergambar Nasional

Sumber Masukan	Masukan	Revisi
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk (kartu rumah/tari) dibagi habis sesuai kelompok yang bermain. 2. Setiap kartu paket rumah/tari,divariasi 2 warna. 3. Indikator, tujuan, dll ditulis dibuat variasi warna. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk kartu bergambar sudah dibagi habis sesuai kelompok yang bermain. 2. Kartu bergambar dalam satu set sudah terdiri dari 2 warna. 3. Indikator, tujuan, dll sudah ditulis dengan beda warna.

a. Hasil Penguji Produk oleh Ahli Materi

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui kualitas dengan melalui pengujian dan validasi angket oleh tim ahli. Validasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa kelayakan materi pembelajaran yang akan dibutuhkan oleh siswa dan guru. Instrumen penelitian ini terdiri dari 18 aspek yang terdiri dari 5 kriteria yang ditanyakan. Kriteria sangat layak (86%-100%), layak (71%-85%), cukup layak (56%-70%), kurang layak (41%-55%), dan tidak layak (25%-40%). Pada penelitian ini terdapat aspek dalam instrumen ahli materi meliputi aspek kesesuaian media dengan materi, kesesuaian materi, kelayakan

materi, kelengkapan materi, dan aspek kompetensi. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi ahli materi.

Table 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor				
	5	4	3	2	1
A. Aspek Kesukaran Materi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator		√			
Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√			
B. Aspek Kelengkapan Materi					
Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator	√				
Soal materi sesuai dengan Indikator		√			
C. Aspek Kesesuaian Media dengan Materi					
Media yang dikembangkan sesuai dengan materi	√				
Aspek Kelayakan Materi					
Materi yang disampaikan mudah dipahami		√			
Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa	√				
Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa	√				
D. Aspek Kompetensi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada		√			
Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa		√			

Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif		√			
Skor Total	49				
Skor Maksimal	55				

Persentase hasil validasi penilaian materi oleh ahli materi terdapat perhitungan yang menunjukkan bahwa penilaian yang meliputi aspek kesesuaian mendapatkan skor 49 dengan persentase 89.09% masuk kedalam kriteria sangat layak.

Melakukan bimbingan terkait konsultasi dan penilaian ahli terkait dengan produk pengembangan media kartu bergambar, ada beberapa bagian dari materi tersebut yang memerlukan perbaikan. Beberapa bagian dari media kartu bergambar perlu diperbaiki dan diperhatikan lagi. Hasil penilaian dengan ahli selanjutnya dianalisis dan dan dipertimbangkan untuk selanjutnya melakukan revisi terhadap media kartu bergambar bertujuan media yang dikembangkan lebih baik. Adapun beberapa perbaikan yang dilakukan sebagai berikut.

Table 4.6 Revisi Validasi Ahli Materi

Sumber Masukan	Masukan	Revisi
Materi	Menyesuaikan tujuan pembelajaran yang terdapat pada rencana pelaksanaan agar sesuai.	Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Soal uji coba	Pilihan ganda pada soal uji coba harus homogen.	Pilihanganda pada soal uji coba sudah homogen.

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk

4.1.3.1 Penerapan Pada Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan sebuah simulasi pembelajaran menggunakan sebuah kartu bergambar nasional yang sebelumnya digunakan pada skala lebih banyak. Peneliti mengujikan kartu bergambar nasional pada kelas IV SDN 3 Tamanwinangun yang berjumlah 7 siswa. Penelitian yang dilakukan oleh 7 siswa ini secara random. Pertama guru menyampaikan pendahuluan dalam sebuah pembelajaran yang sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kemudian 7 siswa ini diberikan soal-soal *pretest*.

Mengerjakan soal-soal *pretest* siswa belum menggunakan media kartu bergambar nasional ini sebagai media pembelajaran. Setelah selesai siswa dalam mengerjakan soal-soal *pretest*, siswa memperhatikan secara seksama materi pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar nasional. Setelah semua pembelajaran selesai, siswa langsung mengerjakan soal *posttest*. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* oleh 7 siswa kelas IV SDN 1 Tamanwinangun.

Tabel 4.7 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Uji Kelompok Kecil Kelas IV SDN 1 Tamanwinangun

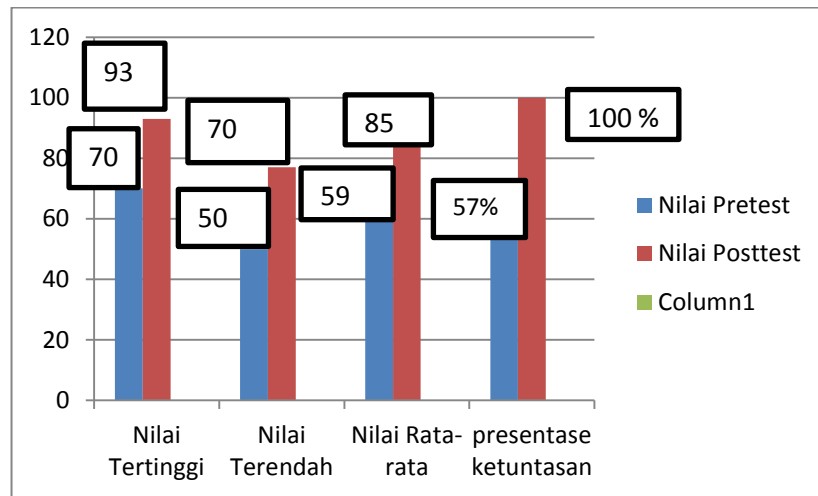
No.	Nama Siswa	Pretest	Posttes
1.	SDM	67	83
2.	RCA	50	77
3.	NR	70	90
4.	CIY	57	93
5.	ACA	50	93
6.	AP	67	83
7.	AA	57	80

Nilai Tertinggi	70	93
Nilai Terendah	50	77
Nilai Rata-rata	59	85
Jumlah Siswa yang Tuntas	4	7
Presentase Jumlah Siswa yang Tuntas	57%	100%

Sumber: Data Penelitian, 2019

Berdasarkan hasil dari *pretest* pada uji kelompok kecil yang ditunjukkan pada table 4.8, nilai siswa dalam *pretest* ini memperoleh rata-rata 59. Nilai tertinggi 70 dan nilai terendah adalah 50 dengan KKM 65, persentase dalam ketuntasan yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 13%. Sedangkan nilai *posttest* siswa dari hasil pembelajaran mendapatkan rata-rata 85. Nilai tertinggi siswa yang diperoleh pada saat *posttest* adalah 93. Dan nilai terendah adalah 77. Dengan KKM 65, persentase dalam ketuntasan yang diperoleh pada saat siswa mengikuti pembelajaran dan hasil dari siswa mengerjakan soal-soal *posttest* adalah 100%

Melihat dari hasil siswa tersebut, menunjukkan sebuah peningkatan dari hasil belajar baik dari nilai rata-rata dan presentase ketuntasan. Sehingga media kartu bergambar nusantara telah berhasil digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok kecil dan selanjutnya bisa digunakan pada kelompok besar.



Gambar 4.10 Hasil Belajar Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan pada gambar 4.10, dapat dilihat ketuntasan dalam hasil belajar dari nilai *pretest* ke nilai *posttes*. Nilai tertinggi dari hasil belajar siswa meningkat yaitu dapat dilihat dari nilai *pretest* ke *posttes*. Hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu bergambar nasional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memberikan kuesioner tanggapan siswa juga dapat mengetahui hasil uji produk. Siswa diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media kartu bergambar nasional. Tanggapan siswa secara individual digolongkan kedalam dua kategori yaitu ya=1 dan tidak=0.

Tabel 4.8 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Kecil

No.	Aspek yang ditanyakan	Banyak siswa yang setuju	Persentase (%)
1.	Kejelasan materi yang disampaikan	6	86%

2.	Media kartu bergambar dapat membantu memahami materi pembelajaran	7	100%
3.	Petunjuk penggunaan kartu jelas	7	100%
4.	Media kartu bergambar menarik	7	100%
5.	Penggunaan media kartu bergambar mudah digunakan	7	100%
6.	Media kartu bergambar meningkatkan motivasi belajar siswa	7	100%
7.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar menyenangkan	7	100%
Jumlah Skor		48	
Skor Maksimal		49	
Persentase		98%	
Kriteria		Sangat Layak	

Sumber : Data Peneliti, 2019

Tanggapan dan hasil uji coba dalam skala kecil dilakukan berdasarkan hasil evaluasi angket dari siswa, kemudian hasil dari uji coba skala kecil dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai tanggapan siswa. Berdasarkan hasil penilaian dari tanggapan siswa pada skala kecil terhadap media kartu bergambar nasional, diperoleh persentase tanggapan sebesar 98% tentang kejelasan materi yang

disampaikan. Tanggapan siswa pada skala kecil menyatakan bahwa media kartu bergambar nasional sangat layak sehingga tidak dibuhkan revisi pada media.

Penelitian skala kecil, tidak hanya siswa yang memberikan tanggapan tetapi guru ikut serta dalam memberikan tanggapan terhadap media kartu bergambar nusantar. Berikut ini hasil tanggapan melalui angket yang diberikan kepada guru.

Table 4.9 Hasil Angket Tanggapan Guru pada Skala Kecil

No.	Aspek yang ditanyakan	Skor	Persentase (%)
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan indikator	1	100%
2.	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	100%
3.	Media kartu bergambar dapat membantu memahami materi pembelajaran	1	100%
4.	Petunjuk penggunaan kartu jelas	1	100%
5.	Media kartu bergambar menarik	1	100%
6.	Penggunaan media kartu bergambar mudah digunakan	1	100%
7.	Media kartu bergambar meningkatkan motivasi belajar siswa	1	100%
8.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar menyenangkan	1	100%
Jumlah Skor		8	
Skor Maksimal		8	
Persentase		100%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan rekapitulasi hasil dari tanggapan guru menunjukkan guru cenderung setuju dengan pernyataan-pernyataan baik dan positif terhadap media kartu bergambar nusantara. Pernyataan guru yang memberikan tanggapan dengan jawaban memperoleh persentase sebesar 100%. Persentase tersebut kemudian dikonversikan dalam kriteria tanggapan dan masuk kedalam kriteria sangat layak.

Hasil dari angket tanggapan guru dan siswa, memperoleh persentase penilaian sebesar 100% untuk tanggapan guru dan 98% untuk tanggapan siswa, jadi tidak ada sebuah catatan untuk perbaikan media. Hal ini diperkuat dengan rata-rata dari hasil belajar *posttest* yang sudah mencapai ketuntasan yaitu 65. Jadi media kartu bergambar nusantara sudah layak digunakan pada uji coba skala besar tanpa revisi.

4.1.3.2 Penerapan pada Kelompok Besar

Penerapan pada kelompok besar tidak jauh berbeda dengan penerapan pada kelompok kecil, perbedaan dalam penerapannya terletak pada jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran dikelas tersebut. Uji coba pada kelompok besar merupakan simulasi pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar nasional. Peneliti mengujikan kartu bergambar nasional pada kelas IV SDN 3 Tamanwinangun yang berjumlah 29 siswa. Pertama guru menyampaikan pendahuluan dalam pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), selanjutnya siswa diberikan soal-soal *pretest*.

Siswa dalam mengerjakan soal *pretest* belum menggunakan kartu bergambar nasional sebagai media dalam pembelajaran. Setelah siswa selesai mengerjakan soal *pretest*, siswa memperhatikan secara seksama materi

pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar nusantara. Setelah pembelajaran selesai, selanjutnya siswa mengerjakan soal *posttest*. Berikut ini hasil *pretest* dan *posttest* oleh 28 siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun.

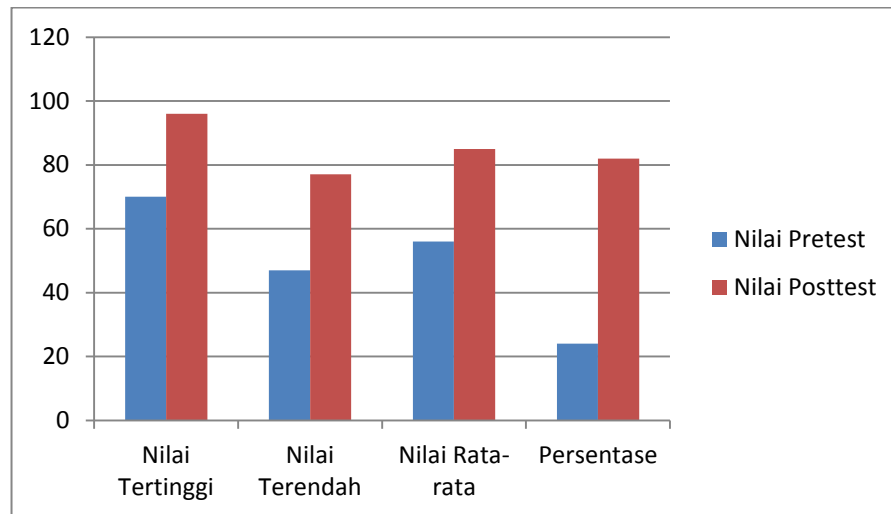
Tabel 4.10 Hasil *Pretest* dan *Posttes* pada Uji Kelompok Besar kelas IV SDN 3
Tamanwinangun

No.	Nama Siswa	Pretes	Posttest
1.	WS	57	73
2.	BSS	47	73
3.	MI	47	80
4.	NP	53	90
5.	RDP	53	77
6.	AFR	60	77
7.	AFA	70	77
8.	AN	70	63
9.	AFP	70	90
10.	ADR	50	93
11.	AFP	47	87
12.	AAP	47	83
13.	BAF	67	58
14.	DHK	67	90
15.	DAF	73	93
16.	IAS	60	83
17.	KL	50	83
18.	NAP	47	77
19.	NRP	47	77
20.	NA	60	93
21.	ONS	50	80

22.	RAA	60	96
23.	RM	50	83
24.	RDS	57	96
25.	SR	70	83
26.	SAW	63	68
27.	SEND	63	83
28.	TL	50	83
29.	WH	47	77
Nilai Tertinggi		70	96
Nilai Terendah		47	58
Nilai Rata-rata		56	81
Jumlah Siswa yang Tuntas		7	27
Persentase Jumlah Siswa yang Tuntas		24%	93%

Sumber: Data Penelitian, 2019

Berdasarkan dari hasil belajar siswa kelompok besar pada tabel 4.10, nilai *pretest* siswa kelas IV memiliki rata-rata 56. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada saat *pretest* adalah 70 dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 47. Dengan KKM 65, persentase kekuntasan yang diperoleh saat *pretest* 24%. Sedangkan jumlah nilai siswa kelas IV saat *posttest* setelah menggunakan media kartu bergambar nusantara memperoleh rata-rata 81 nilai tertinggi yang diperoleh saat *posttest* adalah 96. Dan nilai terendah adalah 58 dengan persentase ketuntasan yang diperoleh saat *posttes* adalah 93%.



Gambar 4.11 Hasil Belajar Uji Kelompok Besar

Pada gambar 4.11 diatas menunjukkan diagram dengan hasil nilai siswa kelas IV sebelum dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pada uji kelompok besar. Diagram warna biru menunjukkan grafik nilai pada *pretest*, sedangkan diagram warna merah menunjukkan grafik nilai *posttest*. Dari diagram tersebut dapat dilihat dengan cukup jelas bahwa nilai rata-rata ketuntasan siswa, nilai tertinggi, nilai terendah dan persentase ketuntasan siswa kelas IV meningkatkan signifikan yang berarti dengan melakukan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar nasional efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi Keragaman Budaya yang ada di Indonesia.

Hasil dari uji coba produk juga diperoleh dari data tanggapan siswa dengan memberikan kuesioner tanggapan siswa. Siswa diminta memberikan tanggapan terhadap media kartu bergambar nusantara. Tanggapan siswa dilakukan secara individual dan digolongkan kedalam dua kategori yaitu ya=1 dan tidak=0.

Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Kelompok Besar

No.	Aspek yang ditanyakan	Banyak siswa yang setuju	Presentase (%)
1.	Kejelasan materi yang disampaikan	29	100%
2.	Media kartu bergambar membantu memahami materi pembelajaran	29	100%
3.	Petunjuk penggunaan kartu jelas	29	100%
4.	Media kartu bergambar menarik	29	100%
5.	Penggunaan media kartu bergambar mudah digunakan	29	100%
6.	Media kartu bergambar meningkatkan motivasi belajar siswa	29	100%
7.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar menyenangkan	29	100%
Jumlah Skor		203	
Skor Maksimal		203	
Persentase		100%	
Kriteria		Sangat Layak	

Sumber: Data Penelitian, 2019

Berdasarkan hasil penilaian tanggapan siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun pada skala besar terhadap media kartu bergambar nasional, diperoleh persentase tanggapan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil analisis angket tanggapan siswa, tanggapan siswa pada skala besar secara keseluruhan menyatakan bahwa media kartu bergambar nusantara sangat layak.

Penelitian dalam skala besar ini, tidak hanya siswa yang memberikan tanggapan tetapi guru ikut serta dalam memberikan tanggapan terhadap media

kartu bergambar nusantara. Berikut ini hasil tanggapan melalui angket yang diberikan kepada guru.

Tabel 4.12 Hasil Angket Tanggapan Guru

No.	Aspek yang ditanyakan	Banyak siswa yang setuju	Persentase (%)
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	1	100%
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	100%
3.	Materi yang disampaikan jelas	1	100%
4.	Media kartu bergambar membantu memahami materi pembelajaran	1	100%
5.	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	1	100%
6.	Media kartu bergambar meningkatkan motivasi belajar	1	100%
7.	Penggunaan media kartu bergambar mudah	1	100%
8.	Desain media pembelajaran media kartu bergambar menarik	1	100%
Jumlah Skor		8	
Skor Maksimal		8	
Persentase		100%	
Kriteria		Sangat Layak	

Sumber: Data Penelitian, 2019

Berdasarkan dari hasil penelitian tanggapan guru pada tabel 4.12 terhadap media kartu bergambar nusantara, dapat diperoleh persentase tanggapan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Tanggapan guru terhadap media kartu

bergambar nusantara secara keseluruhan menyatakan bahwa kartu bergambar nusantara sangat layak digunakan dalam muatan pembelajaran IPS.

4.1.4 Analisis Data

4.1.4.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal dalam penelitian ini merubakan sebuah analisis prasyarat, yaitu analisis normalitas dari data hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun muatan pembelajaran IPS berupa nilai *pretest* dan *posttes* pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji normalitas menggunakan rumus *Liliefors*.

Suatu data yang berberdistibusi normal atau tidak normal dapat dilihat dengan membandingkan harga L_0 dengan L_{tabel} . Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berdistribusi itu dinyatakan normal. Namun, jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil dari analisis uji normalitas data *pretest* dan *posttes* siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun.

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Kecil

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	59.714285 7	8.32094317	0.66651571	0,300	Data Berdistribusi Normal
Posttest	85.571428 57	6.425396041	0.807055011	0,300	Data Berdistribusi Normal

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* Dan *Posttest* pada Kelompok Besar

Data	Rata-rata	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	56.37931034	8.849591569	0.696734654	0,161	Data Berdistribusi Normal
Posttest	80.68965517	9.655137227	0.694618496	0,161	Data Berdistribusi Normal

Hasil dari perhitungan tabel 4.13 diperoleh perhitungan pada kelompok kecil L_{hitung} *pretest* sebesar 0.66651571 dan L_{hitung} *posttes* sebesar 0.807055011. Sedangkan pada tabel 4.14 hasil perhitungan nilai *pretes* dan *posttes* siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun diperoleh L_{hitung} *pretest* sebesar 0.696734654 dan L_{hitung} *posttest* sebesar 0.694618496. Pada perhitungan kelompok besar. Berdasarkan dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka dapat dihitung dan dianalisis menggunakan teknik statistik parametris.

4.1.4.2 Analisis Data Akhir

Analisis pada data akhir ini merupakan pengolahan data hasil belajar siswa yaitu menggunakan Uji *Paired t-Test* dan *N Gain*.

1. Uji Paired Sample t-Test

Uji *Paired Sample t-Test* ini digunakan untuk menguji sebuah hipotesis sebelum dan sesudah menggunakan media kartu bergambar nusantara. Rumusan dari hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Rata-rata nilai dari posttest hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun dengan menggunakan kartu bergambar nusantara kurang dari satu sama dengan rata-rata nilai *pretest*)

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ (Rata-rata nilai posttest hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun dengan menggunakan media kartu bergambar nusantara lebih dari rata-rata nilai *pretest*)

Berikut ini merupakan tabel dari hasil perhitungan uji hipotesis pada penelitian dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel.

Tabel 4.15 Hasil Uji t-Test Penelitian

Kelas	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata Posttest	N	t_{hitung}	t_{tabel}
Skala Kecil	65	86.42857	7	18.60763022	0,683
Skala Besar	56.37931	80.68965517	29	5.769781342	0,683

Hasil perhitungan yang diperoleh bahwa untuk kelas yang berskala kecil $t_{hitung} = 18.60763022$ kemudian dibandingkan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan A

= 0,50. Sebesar 0,683 sedangkan untuk kelas yang berskala besar $t_{hitung} = 5.769781342$ kemudian dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf yang signifikan $A = 0,50$.Sebesar 0,683. Hasil kedua perhitungan tabel kelas berskala besar dan berskala kecil, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya rata-rata nilai *posttes* pada kelas yang berskala kecil dan pada kelas yang berskala besar pada muatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun dengan media kartu bergambar nasional lebih dari rata-rata nilai *pretest*. Hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata dari *posttest* = 80.68965517. Lebih besar dari pada rata-rata dari *pretest* 56.37931 pada skala kecil. Pada skala besar dapat diketahui bahwa rata-rata *posttest* =86.42857. Rata-rata nilai *pretest* = 65. Hal ini menunjukan bahwa dari hasil rata-rata nilai setelah menggunakan kartu nasional lebih besar dari pada sebelum menggunakan media kartu bergambar nasional tersebut. Dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar nasional efektif digunakan untuk muatan pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun.

2. Uji N-Gain

Uji N-gain ini menggunakan data dari hasil belajar siswa pada kelompok kecil dan kelompok besar yang bertujuan untuk menganalisis dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Berikut merupakan uraian hasil analisis uji N-Gain pada kelas kelompok kecil dan kelas kelompok besar.

1. Analisa Uji N-Gain Kelompok Kecil

Uji N-Gain pada kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Tamanwinangun sebanyak 7 siswa. Hasil dari nilai yang diperoleh dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Nilai *pretest* diperoleh

sebelum menggunakan media, sedangkan nilai *posttest* diperoleh dari hasil evaluasi pada pembelajaran saat sudah menggunakan media kartu bergambar nusantara.

Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain Media Kelas Kelompok Kecil

No.	Nama	Pretest	Posttes	N-Gain	Kriteria
1.	SDM	67	83	0.553191	Sedang
2.	RCA	50	77	0.432432	Sedang
3.	NR	70	90	0.5	Sedang
4.	CIY	57	93	0.84375	Sedang
5.	ACA	50	93	0.65625	Sedang
6.	AP	67	83	0.65625	Sedang
7.	AA	57	80	0.782609	Sedang
Rata-rata				0.632069	

a. Hasil analisis Uji N-Gain Kelompok Kecil

Uji N-Gain digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa, yaitu untuk mengetahui selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, Uji N-gain dapat menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan terhadap konsep siswa setelah menggunakan media kartu bergambar nusantar. Berdasarkan dari tabel Uji N-Gain dapat diketahui bahwa kelas

kelompok kecil sebelum menggunakan media hasil *pretest* memperoleh rata-rata 65. Sedangkan nilai *posttes* yang didapat dari hasil evaluasi pada muatan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar nusantara memperoleh nilai rata-rata 86.42857 kriteria sedang. Dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* terlihat adanya peningkatan nilai *pretest* dan nilai *posttes* dengan kriteria sedang.

2. Analisis Uji Kelompok Besar

a. Analisis Uji N-Gain pada kelas kelompok besar

Uji N-Gain pada kelas kelompok besar dilakukan oleh siswa kelas IV SND 3 Tamanwinangu sebanyak 29 siswa. Hasil belajar yang dieperoleh dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Nilai dari *pretest* diperoleh pada saat siswa belum menggunakan media untuk pembelajaran, sedangkan nilai *posttest* diperoleh dari hasil evaluasi pada saat pembelajaran sudah menggunakan media kartu bergambar nusantara.

Tabel 4.17 Hasil Uji N-Gain Media Kelas Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1.	WS	57	73	0.372093	SEDANG
2.	BSS	47	73	0.490566	SEDANG
3.	MI	47	80	0.6226415	SEDANG
4.	NP	53	90	0.787234	SEDANG
5.	RDP	53	77	0.5106383	SEDANG
6.	AFR	60	77	0.425	SEDANG
7.	AFA	70	77	0.2333333	RENDAH
8.	AN	70	63	-0.2333333	RENDAH

9.	AFP	70	90	0.8	TINGGI
10.	ADR	50	93	0.8679245	TINGGI
11.	AFP	47	87	0.754717	SEDANG
12.	AAP	47	83	0.4848485	SEDANG
13.	BAF	67	58	-0.272727	RENDAH
14.	DHK	67	90	0.6296296	SEDANG
15.	DAF	73	93	0.075	RENDAH
16.	IAS	60	83	0.8	TINGGI
17.	KL	50	83	0.8679245	TINGGI
18.	NAP	47	77	0.6792453	SEDANG
19.	NRP	47	77	0.575	SEDANG
20.	NA	60	93	0.5964912	SEDANG
21.	ONS	50	80	0.425	SEDANG
22.	RAA	60	96	0.825	TINGGI
23.	RM	50	83	0.6	SEDANG
24.	RDS	57	96	0.9069767	TINGGI
25.	SR	70	83	0.4333333	SEDANG
26.	SAW	63	68	0.1351351	RENDAH
27.	SEND	63	83	0.5405405	SEDANG
28.	TL	50	83	0.66	SEDANG
29.	WH	47	77	0.5660377	SEDANG
Rata-rata		56.37931034	80.68965 517		

b. Hasil Analisis Uji N-Gain Kelompok Besar

Uji N-Gain digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa, yaitu untuk lebih mengetahui selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*, Uji N-Gain

juga dapat menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep setelah siswa menggunakan media kartu bergambar nasional. Berdasarkan hasil dari tabel Uji N-Gain pada kelas kelompok besar dapat diketahui bahwa hasil *pretest*, sebelum menggunakan media dalam pembelajaran, siswa memperoleh rata-rata 56.37931034. Sedangkan nilai *posttest* didapat dari hasil evaluasi pada pembelajaran menggunakan kartu bergambar nasional dan memperoleh rata-rata 80.68965517. Rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest* terlihat adanya peningkatan nilai sehingga masuk kedalam kriteria sedang.

4.2 Pembahasan

Pembahasan akan mengkaji lebih lanjut hasil penelitian yang telah didapatkan peneliti. Pengkajian temuan pada pembelajaran media kartu bergambar nusantara pada muatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Tamanwinangun ada beberapa hal yang akan dikaji meliputi; (1) pengembangan media kartu bergambar nasional; (2) Hasil validasi kelayakan media kartu bergambar nasional; (3) Keefektifan media kartu bergambar nusantara. Sedangkan implikasi dari hasil penelitian meliputi; (1) implikasi teoritis; (2) implikasi praktis; dan (3) implikasi pedagogis.

4.2.1. Pengembangan Media Kartu Bergambar Nasional

Pengembangan media kartu bergambar nasional dilakukan dengan melalui tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir.

Berdasarkan hasil dari analisis angket kebutuhan media pembelajaran yang diberikan kepada guru dan siswa menunjukkan bahwa diperlukan sebuah variasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media kartu bergambar nasional. Media kartu bergambar nusantara yang dikembangkan dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat *Gagne* dan *Brings* (dalam Arsyad, 2013: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape *recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik televisi dan computer. Dengan kata lain, mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang membuat siswa untuk belajar.

Peneliti telah menghasilkan produk pengembangan media kartu bergambar nasional. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media kartu bergambar nusantara. Media kartu bergambar nusantara yang dikembangkan oleh peneliti mengangkat judul nama-nama provinsi yang ada di Indonesia yaitu ada 49 provinsi. Kartu tersebut terdapat juga kartu KD, indikator, petunjuk, dan kartu soal.

Tahapan potensi dan masalah, peneliti mengumpulkan informasi tentang potensi dan masalah di SDN 3 Tamanwinangun dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dan observasi dilakukang dengan guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun, yaitu Bapak Saefudin, S. Pd.

Tahap kedua pada potensi masalah, peneliti mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan produk media kartu bergambar nasional dengan menyebar angket kebutuhan media untuk guru dan siswa. Berdasarkan pengumpulan data didapatkan informasi bahwa siswa membutuhkan media yang dapat menunjang materi selain buku guru dan buku siswa. Menurut guru kelas IV SDN 3 Tamanwinangun, ketersediaan media untuk muatan pembelajaran IPS kurang memadai yaitu hanya ada buku guru dan buku siswa. Selain itu, menurut guru siswa masih memerlukan adanya media yang inovatif dan menarik. Guru sangat setuju apabila peneliti mengembangkan media kartu bergambar nasional.

Desain produk pada tahap ini, peneliti telah menyusun draft produk kartu bergambar nasional dengan hasil analisis angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa. Desain perancangan produk tersebut diaplikasikan kedalam pembuatan *prototype*. Setelah pembuatan *prototype*, media telah direalisasikan dalam bentuk media cetak.

Tahap validasi desain kartu bergambar nasional, peneliti melakukan validasi desain kartu bergambar nusantara. Desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrument validasi penilaian. Komponen kelayakan media kartu bergambar nasional pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Budaya Indonesia dinilai oleh 2 ahli yaitu: ahli media yaitu dosen , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Komponen kelayakan media kartu bergambar nusantara pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Kebudayaan Indonesia dari segi materi dinilai oleh ahli materi yaitu

dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Tahap revisi kartu bergambar nasional, peneliti melakukan revisi desain sesuai saran dari masing-masing ahli, yaitu ahli materi yang sudah divalidasi oleh tim ahli tersebut dengan mengisi angket penilaian kelayakan media dan materi.

Tahap uji coba media kartu bergambar nasional dilakukan oleh kelas kelompok kecil dengan jumlah siswa sebanyak 7 siswa kelas IV SDN 1 Tamanwinangun. Hasil dari kelompok kecil diketahui terdapat peningkatan kognitif oleh siswa dari sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Hal ini diketahui dengan mengamati perbandingan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* siswa. Selain itu siswa diberikan angket tanggapan terhadap media apakah media tersebut telah sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil angket tersebut menyatakan bahwa media kartu bergambar nasional mempunyai kriteria sangat layak sehingga tidak direvisi lebih lanjut untuk dapat diteruskan ke kelompok besar.

Tahapan revisi kartu bergambar nasional yang telah dilakukan pada uji coba skala terbatas atau skala kecil yang diberikan angket tanggapan terhadap kelayakan media, ternyata dari hasil angket tersebut menyatakan bahwa media kartu bergambar nasional mempunyai kriteria sangat layak sehingga tidak direvisi lebih lanjut dan dapat diteruskan ke kelompok besar.

Tahapan uji coba pemakaian kartu bergambar nasional yang dilakukan pada uji coba skala besar dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun. Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan hasil apakah

produk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada subyek penelitian. Hasil dari belajar siswa yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif pada siswa, yaitu hasil belajar yang dilihat dari pengetahuan siswa melalui hasil dari *pretest* dan *posttest*.

4.2.2. Kelayakan Media Kartu Bergambar Nasional

Media kartu bergambar nusantara pada muatan pembelajaran IPS perlu diuji kelayakannya oleh pakar ahli. Terdapat dua pakar ahli yang menganalisis media kartu bergambar nasional. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari media yang layak digunakan untuk siswa. Pada penelitian ini, instrument penilaian kelayakan media untuk validator yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, instrument validasi media tersebut dapat digunakan sebagai acuan kelayakan dalam media tersebut.

Validasi pada kelayakan materi pada penelitian ini dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Validasi pada kelayakan materi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dibutuhkan oleh siswa dengan media. Aspek materi berkaitan dengan kesesuaian materi dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Aspek kelengkapan materi sesuai dengan KD dan indikator, aspek kelengkapan soal materi sesuai dengan indikator, aspek kesesuaian media dengan materi, aspek kelayakan materi, dan aspek kompetensi. Hasil validasi dari kelayakan materi media kartu bergambar nasional diperoleh persentase penilaian kelayakan materi sebesar 89,09% dengan kriteria sangat layak tetapi dengan revisi.

Validasi dari kelayakan ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Validasi kelayakan ahli media ini bertujuan untuk dapat mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar dari penilaian media terdiri dari aspek kerapian media, aspek kualitas gambar dan warna, aspek kesesuaian media dengan sasaran, aspek orientasi pada siswa, dan aspek kepraktisan media. Hasil kelayakan ahli media kartu bergambar nasional diperoleh persentase penilaian sebesar 87,78% dengan kriteria sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Umayali, dkk. (2013: 284) Uji kelayakan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media diskusi kelompok pada pembelajaran IPA terpadu tema kehidupan terdiri dari instrumen media dan materi. Hasil uji kelayakan kartu bergambar tiga dimensi sebagai media diskusi kelompok pada pembelajaran IPA terpadu tema kehidupan oleh pakar/ahli. Hasil uji kelayakan kartu bergambar tiga dimensi oleh dua pakar media layak digunakan tanpa revisi yaitu rata-rata 93,75 dan 96,87.

Berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli secara keseluruhan, media kartu bergambar nasional memenuhi kriteria layak sebagai media pembelajaran, sehingga layak untuk diuji cobakan pada siswa.

4.2.3. Keefektifan Media Kartu Bergambar Nasional

Uji kelayakan dari media kartu bergambar nasional dilakukan untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dari siswa yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai dari *pretest* didapatkan

dari sebelum siswa menggunakan media kartu bergambar nasional. Sedangkan nilai dari *posttest* didapat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar nasional.

Hasil pada uji kelompok kecil memiliki nilai *pretest* siswa dengan rata-rata 59.7142857. Nilai tertinggi 70 dan nilai terendah adalah 47. Dengan KKM 65, persentase ketuntasan yang dapat diperoleh pada *pretest* adalah 24%. sedangkan dari hasil belajar siswa pada pembelajaran *posttest* mendapat rata-rata 85.57142857 nilai tertinggi yang diperoleh pada saat *posttest* adalah 93. Dan nilai terendah adalah 58. Dengan KKM 65, persentase ketuntasan yang diperoleh pada saat pembelajara *posttest* adalah 93%.

Selanjutnya, peneliti melakuka uji normalitas pada nilai hasil dari *pretest* dan *posest* sebagai syarat melakukan uji hipotess dengan menggunakan rumus Liliefors. Pada uji normalitas dari skala kecil diperoleh nilai $L_{hitung} \text{ pretest}$ sebesar 0.66651571 dan $L_{hitung} \text{ posttes}$ sebesar 0,300. Sedangkan pada skala besar diperoleh nilai $L_{hitung} \text{ pretest}$ sebesar dan $L_{hitung} \text{ posttest}$ sebesar 0.807055011. Taraf siginifikan sebesar 0,300 Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari data nilai *pretes* dan *posttes* lebih besar secara keseluruhan berdistribusi normal. Karena $L_{hitung} \text{ pretest}$ dan $L_{hitung} \text{ posttes}$ lebih besar dari L_{tabel} .

Kemudian dilakukan analisis uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttes* sebelum menggunakan media dan sudah menggunakan media kartu bergambar nasional. Penelitian uji t atau uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji satu pihak yaitu pihak kanan. Uji hipotesis pada skal kecil menunjukkan hasil uji t diperoleh t_{hitung} yaitu

18.60763022. Lebih besar dari t_{tabel} yaitu 0,683 Sedangkan uji hipotesis pada skala besar menunjukkan hasil uji t diperoleh thitung 5.769781342 yaitu lebih besar dari t_{tabel} yaitu 0,683. Kesimpulan dari keseluruhan perhitungan uji t pada skala kecil dan skala besar adalah H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *hasil posttest* yaitu nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa rata-rata hasil *posttest* lebih dari pada hasil *pretest* secara keseluruhan dari perhitungan skala kecil dan skala besar.

Penelitian ini mendukung penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurvidia Anassyah (Vol. 3, No. 2 Tahun 2016) dengan judul "*The Effect Of Use Of Picture Domino Cards Media Toward Hearing Impairment Student's Competence In Writing Simple Sentences For Student*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase overlap sebesar 0%, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media kartu domino kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik tunarungu. Kata kunci: tunarungu, menulis kalimat sederhana, media kartu domino kata bergambar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rani Nirwanawati, dkk. (Vol. 2 No. 2 Tahun 2015) dengan judul "*The Effect of Using Word Card Picture Media toward the Improvement of the Student's Vocabulary Mastery with Hearing Impairment*". Data dengan presentase nilai tertinggi pada baseline -1(A1) diperoleh pada sesi ke 1, 2, 3, dan 6 memperlihatkan presentase 50%. Nilai paling rendah didapat pada sesi 5 dengan presentase 40%. Adapun pada tahap intervensi(B), data dengan

persentase nilai tertinggi diperoleh pada sesi 12 yang memperlihatkan persentase 97,5%. Nilai paling rendah didapat pada sesi ke 8 dan 9 memperlihatkan persentase 90%. Pada fase baseline -2 (A2) data dengan persentase nilai tertinggi diperoleh pada sesi ke 17 dan 18 dengan persentase nilai 95%. Nilai paling rendah diperoleh pada sesi ke 14 dengan besar persentase 90%.

Penelitian yang dilakukan Yabiati, dkk. (2017:26) Kemampuan guru dalam penggunaan media kartu kata bergambar pada siklus I sebesar 34 dengan persentase 56,67%. Terdapat banyak kekurangan dan masih perlu diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II kelemahan guru dalam menggunakan kartu kata bergambar diperbaiki dan mengalami peningkatan sebesar 11 dengan persentase 18,33% menjadi 45 dengan persentase 75%.

4.3 Implikasi Hasil Temuan

Implikasi dari hasil temuan adalah konsekuensi atau dampak langsung dari hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi yang diperoleh dari penelitian ini meliputi implikasi secara teoritis, praktis, dan pedagogis.

4.3.1. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dapat diartikan sebagai dampak dari hasil penelitian yang terdiri dari kelayakan media pembelajaran dan hasil belajar terhadap teori yang dikaji dalam kajian teori. Media kartu bergambar nasional membantu guru untuk menyampaikan materi Rumah Adat dan Tarian Tradisional yang ada di Indonesia. Menurut Sadiman (2014: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian

rupa sehingga proses belajar terjadi. Melalui penggunaan media kartu bergambar nasional, siswa akan terangsang untuk memahami materi pembelajaran.

Media kartu bergambar nusantara dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sadiman (2014: 78) permainan adalah sesuatu yang dapat menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dan siswa untuk belajar. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak terlihat, tetapi interaksi antar siswa akan agar belajar lebih menonjol. Dengan media kartu bergambar nusantara siswa termotivasi untuk belajar karena suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media kartu bergambar nusantara materi Rumah Adat dan Tarian Tradisional yang ada di Indonesia dapat menarik perhatian siswa dan menambah minat belajar siswa. Siswa diajak untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran dengan mempelajari isi dari kartu sesuai dengan panduan. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta dapat mendukung teori pada penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan inovasi media pembelajaran.

4.3.2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak dari hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan media kartu bergambar nusantara membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mengefektifkan pembelajaran di kelas. Media kartu bergambar nusantara dapat melatih kreatifitas guru untuk berinovasi menciptakan media

pembelajaran untuk pihak sekolah, peneliti mengembangkan media kartu bergambar nusantara untuk membantu menemukan solusi dalam mengoptimalkan hasil belajar belajar siswa pada pembelajaran muatan IPS dan memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar yang didapat siswa akan berimbas ke dalam mutu pendidikan di sekolah.

4.3.3. Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa melalui latihan, seminar, workshop dan KKG. Penelitian ini lebih memberikan gambaran tentang pengembangan yang menarik, inovatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran harus terus dikembangkan agar menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Mengembangkan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan serta kondisi lingkungan belajar dan tidak menggunakan bahan yang sulit untuk dijangkau. Media pembelajaran akan lebih membantu proses pembelajaran jika dibuat dengan baik dan terus dikembangkan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Kartu Bergambar Nasional pada muatan pembelajaran IPS, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media kartu bergambar nusantara muatan Pembelajaran IPS kelas IV.
2. Media kartu bergambar dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.
3. Media kartu bergambar nasional meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Semarang.

5.2. Saran

Saran yang dapat direkomendasi dari hasil penelitian ini:

1. Hasil pengembangan Media Kartu Bergambar Nasional ini dapat dikembangkan lagi kedalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermanfaatan dalam penggunaan media kartu bergambar ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.
2. Guru dan siswa dapat menggunakan Media Kartu Bergambar Nusantara sesuai dengan panduan penggunaan Media Kartu Bergambar Nusantara agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Syah Khalif dan Lestari, Ririn Hunafa. 2020. “Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card” dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1): 276.
- Aliputri, Dhestha Hazilla. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2(1): 70.
- Anassyah, Nurvidia dan AM. M. Shodiq. 2017. “The Efect Of The Use Of Picture Domino Cards Media Toward Hearing Impairment Student’s Competence In Writing Simple Sentences For Student” dalam *Jurnal Pendidikan Internasional*. 1(2): 140.
- Anggraeni, Putu Jessica Dewi, Sedeng, I Nyoman dan Putra, Anak Agung Putu. 2019. “Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bali Kiddy” dalam *Jurnal Pendidikan*. 5(2): 26.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baihaqi, Muhammad Rizky, W. S. Ristono dan Lidinillah Dindin Abdul Muiz. “Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya” dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(2): 48.
- Daryanto. 2026. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Fatimah, Lis Daniati. 2017. “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa” dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1): 28.
- Gunawan, Rudy. 2014. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hanifah, Erma Nur dan Wulandari Taat. 2018. “Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII E SMP Negeri 1 Majalengka” dalam *Jurnal Pendidikan*. 5(1): 68.
- Jannah, Miftahul dan Hasmawati. 2017. “Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa

- Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep” dalam *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 13.
- Kusminah. 2012. “Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan Sekolah Dasar” dalam *Journal of Educational Research and Evaluation*. 1(2): 116.
- Kusumaningtyas, Niken dan Sumartini, Nas Haryati Setyaningsih. 2018. “Keefektifan Media Foto Jurnalistik Dan Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Pendekatan Berbasik Teks” dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7(1): 43-44.
- M, Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Milhani, Yuhanida. 2017. “Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 15 Yogyakarta” dalam *Jurnal Pendidikan*. 4(2): 103-104.
- Nirwanawati, Rani. Efendi, Muhammad dan Kustiawan, Usep. 2015. “The Effect of Using Word Card Picture Media toward the Improvement of the Student’s Vocabulary Mastery with Hearing Impairment” dalam *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*. 2(2): 73.
- Pedoman Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembelajaran Tematik.
- Robbi’atna, Lisa dan Subrata, Heru. 2019. “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya” dalam *Jurnal Pendidikan*. 7(1): 2515.
- Safitri, Hardina dan Ratulangi. 2018. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Pada Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari” dalam *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. 1(1): 53.
- Salaman, Evi Rizqi. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia” dalam *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 1(2): 10.
- Septiana, Pina dan Suaebah. 2018. “Edukasi Media Kartu Bergambar Berpengaruh Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Dalam Pemilihan

Jajanan Sehat Di SD Negeri Pontianak Utara” dalam *Pontianak Nutrition Journal*. 1(2): 57.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor –Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor –Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sukarno, M. 2014. “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Motif Untuk Meningkatkan Apresiasi Motif Nusantara Bagi Siswa Kelas VIIB SMP N 2 Gebog Kudus” dalam *Jurnal Pendidikan Nasional*. 8(1): 71.

Sunu, B.P. 2019. “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio-Visual Pada Muatan IPS Di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 Kota Semarang”. *Skripsi*. Semarang: Program S1 Universitas Negeri Semarang.

Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenamedia.

Sutiko, Sobri. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok.

Sutiko, Sobri. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok.

Tim Dosen. 2008. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES.

Tritanto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1.

- Wijayanti, Ari dan Wulandari, Taat. 2016. “Efektivan Model CTL dan Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPS” dalam *Jurnal Pendidikan IPS*. 3(2): 114.
- Wiyoso, Joko. 2016. “Puppet Visual Adaptation on Playing Cards as Educational Media” dalam *Journal of Arts Research and Education*. 2(16): 182-191
- Zubaidillah, Muh. Hariz dan Hasan. 2019. “Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab” dalam *Jurnal Al Mi'yar*. 2(1): 45.

LAMPIRAN

SESI WAWANCARA GURU KELAS

Nama :

Instansi Kerja :

Guru Kelas :

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Pada pembelajaran IPS, model pembelajaran apa yang dipake untuk pembelajaran dikelas?	
2.	Bagaimana dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS?	
3.	Apakah ada alat peraga/media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran?	
4.	Bagaimana siswa dalam menangkap dalam menangkap materi pembelajaran?	
5.	Bagaimana suasana kelas saat menjelaskan materi IPS?	
6	Bagaimana cara ibu mengatasi anak yang kurang aktif didalam kelas?	

7.	Kendala dalam pembelajaran IPS di dalam kelas?	
8.	Apakah fasilitas yang ada di sekolah sudah memadai untuk proses pembelajaran?	
9.	Apakah pembelajaran IPS untuk anak kelas 4 bersangkutan dengan lingkungan sekitar? Jika iya bagaimana keterkaitan antara keduanya?	
10.	Bagaimana tingkat mengingat untuk anak kelas 4 dalam materi pembelajaran IPS?	

Kebumen, April 2019

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Observer

.....
NIP :

RAKHMAWATI NUR HIDAYAH

NIM : 1401416428

Lampiran 2

LEMBAR HASIL WAWANCARA GURU

SESI WAWANCARA GURU KELAS

Nama : Rakhmawati Nur Hidayah

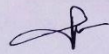
Instansi Kerja : SDN 3 Tamarwinangun

Guru Kelas : A. Saefudin

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Pada pembelajaran IPS, model pembelajaran apa yang dipake untuk pembelajaran dikelas ?	Scientific . PBL
2.	Bagaimana dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS ?	Standar, baik dan Cukup
3.	Apakah ada alat peraga/media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ?	Media utama lingkungan, sekitar. LCD, buku, Video, PPT
4.	Bagaimana siswa dalam menangkap materi pembelajaran ?	Daya tangkap siswa beragam ada yang cukup mampu dan ada yang daya tangkapnya kurang.
5.	Bagaimana suasana kelas saat menjelaskan materi IPS ?	Secara umum dapat terdengarkan tetapi ada juga yang aktif mengagggu.
6.	Bagaimana cara mengatasi anak yang kurang aktif didalam kelas ?	Tegurannya, nasihat, pertanyaan.
7.	Kendala dalam pembelajaran IPS di dalam kelas ?	Kendala tidak ada yang berarti. Penyampaian materi SDP. Menargetkan harus hafal semua.

8.	Apakah fasilitas yang ada disekolah sudah memadai untuk proses pembelajaran ?	fasilitas di SDN 3 taman wingan sudah bisa di bilang lumayan cukup.
9.	Apakah pembelajaran IPS untuk anak kelas 4 bersangkutan dengan lingkungan sekitar ? Jika iya bagaimana keterkaitan antara keduanya ?	Sangat berkaitan dengan lingkungan sekitar. Mengaitkan dalam pembelajaran.
10.	Bagaimana tingkat mengingat untuk anak kelas 4 dalam materi pembelajaran IPS ?	Tergantung anak. Secara umum sudah lumayan cukup baik.

Kebumen, April 2019

Mengetahui,
Guru Kelas IV

A. Saefudin

NIP :

Observer



RAKHMAWATI NUR HIDAYAH

NIM : 1401416428

Lampiran 3

Nilai Ulangan Tengah Semester Mata Pelajaran

IPS Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun

DAFTAR NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER I
KELAS IV
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

MUPEL : IPS

NO	Nama	NILAI AKHIR
1	Aji Musonnif	69
2	Beni Setyo Firmansyah	70
3	Nofi Indah Pertiwi	62
4	Alya Nuraini	65
5	Andrey Feri Kadua	52
6	Annas Al Amin S.	62
7	Bagus Arifin	54
8	Early Octaviana	82
9	Fathan Ikrab	49
10	Gaudi Aulia Ramadhan	56
11	Metha Dhiya Arthalita	69
12	Mezzaluna Navisa R.	94
13	Mohammad Reinov F.	78
14	Muhammad Kenzie A.	54
15	Muhammad Nabil K.	57
16	M. Rizqi Alfiansyah	71
17	Raditya Azhar Adytama	78
18	Raya Lintang Vimala	51
19	Salma Fatihatun Nisa	79
20	Sholikhatul Khasanah A.	76
21	Syauqy Ahsan Zein	69
22	Bagus Nur Muhammad	13
23	Effelia Aura Arsyia	85
24	Pradipta Aditya Putra S	75
RATA RATA		65

Lampiran 4

KISI – KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	1
		Kendala Materi Pembelajaran IPS	2
		Antusias siswa dalam pembelajaran	3
2.	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	Kebutuhan media pembelajaran yang menarik	4
		Kartu bergambar sebagai media pembelajaran	5
		Isi materi yang akan dimasukkan kedalam media	6,7
3	Desain dan penyajian kartu bergambar	Meningkatkan motivasi belajar siswa	8,9,10

Lampiran 5

LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU
ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP KARTU BERGAMBAR
NASIONAL DI KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN

Hari / Tanggal :

Nama Guru :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (v) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban.

Contoh :

(v) ya

() tidak

2. Bapak/Ibu hanya boleh memilih satu jawaban saja.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan masukan pada tempat yang telah disediakan.

N0	DESKRIPTOR	PILIHAN JAWABAN
1.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi keanekaragaman sesuai dengan KD yang Bapak ajarkan?	() ya () tidak
2.	Menurut Bapak/Ibu apakah permasalahan dalam mengajarkan materi keanekaragaman?	() pemahaman () penjelasan
3.	Menurut Bapak/Ibu apakah siswa antusias dalam pelajaran IPS materi keanekaragaman?	() ya () tidak
4.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media baru yang inovatif?	() ya () tidak
5.	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran kartu bergambar apakah cocok untuk pembelajaran keanekaragaman budaya?	() ya () tidak
6.	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah media tersebut berisi materi yang ada dibuku?	() ya () tidak
7.	Menurut Bapak/Ibu perlukah dicantumkan cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran?	() ya () tidak
8.	Menurut Bapak/Ibu bentuk yang cocok untuk kartu bergambar?	() persegi () persegi panjang
9.	Menurut Bapak/Ibu jenis kertas yang dipakai untuk media kartu bergambar?	() putih () berwarna
10.	Menurut Bapak/Ibu kalimat yang cocok digunakan dalam kartu bergambar?	() jelas, padat dan singkat () bertele - tele

Saran dan masukan terhadap media pembelajaran kartu bergambar nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kebumen,.....2020

Saefudin

NIP.

Lampiran 6

REKAPITULASI HASIL KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU

ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP KARTU BERGAMBAR NASIONAL DI
KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN

Hari / Tanggal : Sabtu, 10 Januari 2020
 Nama Guru : Ahmad Saefudin
 NIP : -
 Instansi : SDN 3 Tamanwinangun

Petunjuk Pengisian:

- Bapak/Ibu diharapkan memberi jawaban pada setiap soal di bawah ini dengan memberikan tanda cek (v) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban.
 Contoh :
 (v) ya
 () tidak
- Bapak/Ibu hanya boleh memilih satu jawaban saja.
- Bapak/Ibu dimohon memberikan saran dan masukan pada tempat yang telah disediakan.

N0	DESKRIPTOR	PILIHAN JAWABAN
1.	Menurut Bapak/Ibu apakah pembelajaran IPS materi keanekaragaman sesuai dengan KD yang Bapak ajarkan?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
2.	Menurut Bapak/Ibu apakah permasalahan dalam mengajarkan materi keanekaragaman ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) pemahaman () penjelasan
3.	Menurut Bapak/Ibu apakah siswa antusias dalam pelajaran IPS materi keanekaragaman ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
4.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media baru yang inovatif ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak

5.	Menurut Bapak/Ibu apakah media pembelajaran kartu bergambar apakah cocok untuk pembelajaran keanekaragaman budaya ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
6.	Menurut pendapat Bapak/Ibu apakah media tersebut berisi materi yang ada dibuku ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
7.	Menurut Bapak/Ibu perlukah dicantumkan cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) ya () tidak
8.	Menurut Bapak/Ibu bentuk yang cocok untuk kartu bergambar ?	() persegi (<input checked="" type="checkbox"/>) persegi panjang
9.	Menurut Bapak/Ibu jenis kertas yang dipakai untuk media kartu bergambar ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) putih () berwarna
10.	Menurut Bapak/Ibu kalimat yang cocok digunakan dalam kartu bergambar ?	(<input checked="" type="checkbox"/>) jelas, padat dan singkat () bertele - tele

Saran dan masukan terhadap media pembelajaran kartu bergambar nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Tamanwinangun

- Harap menggunakan warna tulisan mencolok / jelas
- Ditambahkan jenis bahan pembuatan rumah adat
- Perhatikan penggunaan ejaan dalam penulisan

Kebumen, 18 Januari 2020



Ahmad Soefudin

Lampiran 7

REKAPITULASI HASIL KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH SISWA

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA KARTU BERGAMBAR
NUSANTARA DI KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN**

Hari/tanggal : Sabtu, 18-1-2020

Nama : Sahra Rahmadani

Sekolah : SDN III Taman Winangun

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat kamu tentang kebutuhan pembelajaran IPS di kelas IV.
2. Berilah tanda checklist (v) pada kolom sesuai kondisi yang kamu alami dalam pembelajaran IPS.

NO	DESKRIPTOR	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran IPS ?	(√) ya () tidak
2.	Apakah kamu kesulitan dalam materi keanekaragaman ?	(√) pemahaman () penjelasan
3.	Apakah kamu antusias dalam mengikuti pembelajaran ?	(√) ya () tidak
4.	Apakah kamu membutuhkan media baru yang menarik ?	(√) ya () tidak
5.	Menurut kamu media pembelajaran kartu bergambar apakah cocok untuk pembelajaran keanekaragaman budaya ?	(√) ya () tidak
6.	Menurut kamu media tersebut berisi materi yang ada	(√) ya

	dibuku ?	() tidak
7.	Menurut kamu perlukah dicantumkan cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran ?	(✓) ya () tidak
8.	Menurut kamu apa bentuk kartu bergambar ?	(✓) persegi () persegi panjang
9.	Menurut kamu apa jenis kertas yang dipakai untuk media kartu bergambar ?	() putih (✓) berwarna
10.	Menurut kamu kalimat yang cocok digunakan dalam kartu bergambar ?	() jelas, padat dan singkat (✓) bertele - tele

Lampiran 8

KISI – KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Keterampilan memahami pembelajaran	Kegemaran pembelajaran IPS	1
		Kesulitan dalam pembelajaran IPS	2
		Antusias siswa dalam pembelajaran	3
2.	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	Kebutuhan media pembelajaran yang menarik	4
		Kartu bergambar sebagai media pembelajaran	5
		Isi materi yang akan dimasukkan kedalam media	6,7
3	Desain dan penyajian kartu bergambar	Meningkatkan motivasi belajar siswa	8, 9,10

Lampiran 9

**ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA KARTU
BERGAMBAR NUSANTARA DI KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN**

Hari/tanggal :

Nama :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat kamu tentang kebutuhan pembelajaran IPS di kelas IV.
2. Berilah tanda checklist (v) pada kolom sesuai kondisi yang kamu alami dalam pembelajaran IPS.

N0	DESKRIPTOR	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu menyukai pembelajaran IPS?	() ya () tidak
2.	Apakah kamu kesulitan dalam materi keanekaragaman?	() pemahaman () penjelasan
3.	Apakah kamu antusias dalam mengikuti pembelajaran?	() ya () tidak
4.	Apakah kamu membutuhkan media baru yang menarik?	() ya () tidak
5.	Menurut kamu media pembelajaran kartu	() ya

	bergambar apakah cocok untuk pembelajaran keanekaragaman budaya?	<input type="checkbox"/> tidak
6.	Menurut kamu media tersebut berisi materi yang ada dibuku?	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
7.	Menurut kamu perlukah dicantumkan cara penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran?	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
8.	Menurut kamu apa bentuk kartu bergambar?	<input type="checkbox"/> persegi <input type="checkbox"/> persegi panjang
9.	Menurut kamu apa jenis kertas yang dipakai untuk media kartu bergambar?	<input type="checkbox"/> putih <input type="checkbox"/> berwarna
10.	Menurut kamu kalimat yang cocok digunakan dalam kartu bergambar?	<input type="checkbox"/> jelas, padat dan singkat <input type="checkbox"/> bertele - tele

	Keterangan	Ya (23) Tidak (5)	Pemahaman (13) Penjelasan (15)	Ya (28)	Ya (28)	Ya (28)	Ya (28)	Ya (28)	Persegi Panjang (28)	Putih (28)	Jelas (28)
--	------------	-------------------------	---	---------	------------	---------	---------	------------	----------------------------	---------------	---------------

Lampiran 11

KISI – KISI INSTRUMEN

PENILAIAN AHLI MATERI KARTU BERGAMBAR

Aspek	Indikator	Deskripsi penilaian
Aspek Kesesuaian Materi		
Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anithah, 2008: 6.9)	Materi sesuai dengan KD dan Indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator
Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2016: 74)	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
Aspek Kelengkapan Materi		
Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anithah, 2008: 6-9)	Keluasan materi	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator
Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad, 2016: 74)	Cakupan jenis soal latihan	Soal materi sesuai dengan indikator
Aspek Kesesuaian Media dengan Materi		
Media harus relevan dengan kompetensi yang	Media sesuai dengan materi	Media yang dikembangkan harus

ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008: 6-9)		sesuai dengan materi
Aspek Kelayakan		
Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad, 2006: 74)	Materi mudah dimengerti	Materi yang disampaikan mudah dipahami
	Menambah wawasan siswa	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa
	Meningkatkan pemahaman siswa	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa
Aspek Kompetensi		
Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad, 2016: 74)	Sesuai dengan materi yang ada	Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada
	Menambah pemahaman siswa	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa
	Mengembangkan ranah kognitif	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif

Lampiran 12

KISI – KISI INSTRUMEN

PENILAIAN AHLI MEDIA KARTU BERGAMBAR

Aspek	Indikator	Descriptor	Nomor Soal
Media yang digunakan jelas dan rapi (Asyhar, 2012: 81)	Kerapian media pembelajaran	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik	1
		Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik	2
		Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional	3
		Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian pesan	4
		Petunjuk penggunaan media jelas	5
		Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan	6
		Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	7

		Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas.	8
	Kualitas gambar dan warna	Warna font serasi dan selaras dengan background	9
		Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	10
		Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media	11
Kesesuaian dengan materi pembelajaran (Indriana, 2011: 28)	Kesesuaian media dengan materi	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi	12
	Kesesuaian gambar dengan materi	Gambar membantu siswa memahami materi	13
Media pembelajaran yang digunakan berkualitas baik (Asyhar, 2012: 18)	Kualitas bahan	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan	14
		Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan	15
		Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan	16
Cocok dengan sasaran (Asyhar, 2012: 81)	Media efektif digunakan sesuai dengan jenis kelompok	Media kartu bergambar efektif untuk kecil atau besar	17

	(kelompok kecil atau besar)		
Berorientasi pada siswa (Asyhar, 2012 : 85)	Media merangsang keaktifan siswa	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif	18
Media pembelajaran praktis digunakan (Arsyad, 2016: 75)	Media pembelajaran mudah digunakan	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan	18

Lampiran 13

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI
MATERI TERHADAP MEDIA KARTU BERGAMBAR NASIONAL PADA
PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun”

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Ibu Dosen memberikan penilaian terhadap media Kartu Bergambar Nusantara pada pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. Jawaban ibu dosen akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut:

Nama Peneliti : Rakhmawati Nur Hidayah

Nama : Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

1. Mohon tulis identitas Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon berikan tanda checklist (v) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu. Adapun keterangannya sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Ragu-Ragu (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Skor	5	4	3	2	1

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

3. Rekomendasi/saran dari Bapak/Ibu diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan. Setelah mengisi semua item pada lembar penilaian, mohon tulis nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

Simpulan Penelitian

1. Media kartu bergambar valid tanpa revisi

Catatan:

.....
.....
.....
.....

2. Media kartu bergambar valid dengan revisi

Catatan:

.....
.....
.....
.....

3. Media kartu bergambar tidak valid/diganti

Catatan:

.....
.....
.....
.....

Semarang,.....2020

Validator Ahli Materi

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

Aspek Penilaian	Skor				
	5	4	3	2	1
D. Aspek Kesukaran Materi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator					
Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
E. Aspek Kelengkapan Materi					
Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator					
Soal materi sesuai dengan Indikator					
F. Aspek Kesesuaian Media dengan Materi					
Media yang dikembangkan sesuai dengan materi					
Aspek Kelayakan Materi					
Materi yang disampaikan mudah dipahami					
Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa					
Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa					
G. Aspek Kompetensi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada					

Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa					
Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif					
Skor					

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANKET VALIDASI AHLI MATERI
TERHADAP MEDIA KARTU BERGAMBAR NASIONAL PADA PEMBELAJARAN IPS
DI KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Pada Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Untuk Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun"

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Ibu Dosen memberikan penilaian terhadap media Kartu Bergambar Nusantara pada pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. Jawaban ibu dosen akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut :

Nama Peneliti : Rakhmawati Nur Hidayah
 Nama : Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Negeri Semarang
 Petunjuk :

4. Mohon tulis identitas Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
5. Mohon berikan tanda checklist (v) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu. Adapun keterangannya sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Ragu – Ragu (R)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Skor	5	4	3	2	1

Sumber : Sugiyono (2015 : 135)

6. Rekomendasi/saran dari Bapak/Ibu diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan. Setelah mengisi semua item pada lembar penilaian, mohon tulis nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

Aspek Penilaian	Skor				
	5	4	3	2	1
E. Aspek Kesukaran Materi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator		✓			
Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
F. Aspek Kelengkapan Materi					
Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator		✓			
Soal materi sesuai dengan Indikator	✓				
G. Aspek Kesesuaian Media dengan Materi					
Media yang dikembangkan sesuai dengan materi	✓				
Aspek Kelayakan Materi					
Materi yang disampaikan mudah dipahami		✓			
Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa	✓				
Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa	✓				
H. Aspek Kompetensi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada		✓			
Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa	✓				
Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif		✓			
Skor		✓			

1.

Simpulan Penelitian

4. Media kartu bergambar valid tanpa revisi

Catatan :

.....
.....
.....

5. Media kartu bergambar valid dengan revisi

Catatan :

Perbaiki Tujuan
Seal harus homogen
.....
.....

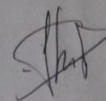
6. Media kartu bergambar tidak valid/diganti

Catatan :

.....
.....
.....

Semarang.....2020

Validator Materi



Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

Lampiran 14

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA
KARTU BERGAMBAR NUSANTARA PADA PEMBELAJARAN
IPS DI KELAS IV SDN 3 TAMANWINANGUN**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Muatan Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun”

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Ibu Dosen memberikan penilaian terhadap media Kartu Bergambar Nusantara pada pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. Jawaban ibu dosen akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut:

Nama Peneliti : Rakhmawati Nur Hidayah

Nama : Drs. Zaenal Abidin, M.Pd.

Instansi : Universitas Negeri Semarang

Petunjuk :

1. Mohon tulis identitas Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon berikan tanda checklist (v) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu. Adapun keterangannya sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Ragu-Ragu (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Skor	5	4	3	2	1

Sumber: Sugiyono (2015: 135)

3. Rekomendasi/saran dari Bapak/Ibu diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan. Setelah mengisi semua item pada lembar penilaian, mohon tulis nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

NO	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik					
2.	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik					
3.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional					
4.	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian pesan					
5.	Petunjuk penggunaan media jelas					
6.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan					
7.	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan jelas					
8.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas					
9.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background					
10.	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas					
11.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian					

	pesan dari desain media					
12.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi					
13.	Gambar membantu siswa memahami materi					
14.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan					
15.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan Media kartu bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan					
16.	Media kartu bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar					
17.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif					
18.	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan					
Skor						

Simpulan Penelitian

1. Media kartu bergambar valid tanpa revisi

Catatan:

.....
.....
.....

2. Media kartu bergambar valid dengan revisi

Catatan:

.....
.....
.....

3. Media kartu bergambar tidak valid/diganti

Catatan:

.....
.....
.....

Semarang,.....2020

Validator Media,

Drs. Zaenal Abidin, M.Pd.

NIP.195605121982031003

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA KARTU
BERGAMBAR NUSANTARA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 3
TAMANWINANGUN**

Dalam rangka penulisan skripsi untuk penyelesaian studi Program Sarjana Universitas Negeri Semarang, saya bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kartu Bergambar Nusantara Pada Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Untuk Siswa Kelas IV SDN 3 Tamanwinangun Kabupaten Kebumen"

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Ibu Dosen memberikan penilaian terhadap media Kartu Bergambar Nusantara pada pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. Jawaban ibu dosen akan berpengaruh terhadap kelayakan produk media pembelajaran tersebut :

Nama Peneliti : Rakhmawati Nur Hidayah
 Nama : Drs. Zaenal Abidin, M.Pd.
 Instansi : Unniversitas Negeri Semarang
 Petunjuk :

1. Mohon tulis identitas Ibu dan instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon berikan tanda checklist (v) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Bapak/Ibu. Adapun keterangannya sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Ragu – Ragu (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Skor	5	4	3	2	1

Sumber : Sugiyono (2015 : 135)

3. Rekomendasi/saran dari Bapak/Ibu diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan. Setelah mengisi semua item pada lembar penilaian, mohon tulis nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

NO	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik	✓				
2.	Gambar/ilustrasi dalam desain media memiliki kualitas baik		✓			
3.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau profesional		✓			
4.	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan ketersampaian pesan		✓			
5.	Petunjuk penggunaan media jelas			✓		
6.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan		✓			
7.	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan jelas	✓				
8.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	✓				
9.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background		✓			
10.	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas		✓			
11.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media		✓			
12.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi	✓				
13.	Gambar membantu siswa memahami materi	✓				
14.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis	✓				

	sesuai dengan kebutuhan					
15.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan Media kartu bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan		✓			
16.	Media kartu bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar		✓			
17.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif	✓				
18.	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan	✓				
Skor						

Simpulan Penelitian

- 1. Media kartu bergambar valid tanpa revisi

Catatan :

.....
.....
.....

- 2. Media kartu bergambar valid dengan revisi

Catatan :

- 1. Petunjuk (kartu rumah/tari) dibagi habis sesuai kelompok yg bermain
- 2. Mhon setiap kartu paket rumah/tari, divariasasi 2 warna
- 3. Indikator, tujuan, dll tulisn dibuat variasn warna

- 3. Media kartu bergambar tidak valid/diganti

Catatan :

.....
.....
.....

Semarang.....2020

Validator Media,

Drs. Zaenal Abidin, M.Pd.

NIP. 19560512 198203 1003

Lampiran 15

KRITERIA PENILAIAN INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

NO	Butiran Soal	Penilaian				
		5 (Sangat Setuju)	4 (Setuju)	3 (Ragu-Ragu)	2 (Tidak Setuju)	1 (Sangat Tidak Setuju)
1.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi tepat sehingga menghasilkan desain media yang menarik	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi lebih dari 75% tepat sehingga menghasilkan desain yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi 75% tepat sehingga menghasilkan desain yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi antara 50%-75% tepat sehingga menghasilkan desain yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi antara 20%-50% tepat sehingga menghasilkan desain yang menarik.	Tata letak dari teks dan gambar/ilustrasi kurang dari 25% tepat sehingga menghasilkan desain yang menarik.
2.	Gambar/ilustrasi dalam	Gambar/ilustrasi	Gambar/ilustrasi	Gambar/ilustrasi	Gambar/ilustrasi	Gambar/ilustrasi

	desain media memiliki kualitas baik	dalam desain media memiliki kualitas baik lebih dari 75%.	dalam desain media memiliki kualitas baik 75%.	dalam desain media memiliki kualitas baik antara 50%-75%.	dalam desain media memiliki kualitas baik antara 25%-50%.	dalam desain media memiliki kualitas baik kurang dari 25%.
3.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional lebih dari 75%.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional 75%.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional antara 50%-75%.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional antara 25%-50%.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam desain media menggunakan ukuran yang sesuai atau professional kurang dari 25%.
4.	Gambar/ilustrasi dalam desain media meningkatkan	Gambar/ilustrasi dalam desain media	Gambar/ilustrasi dalam desain media	Gambar/ilustrasi dalam desain media	Gambar/ilustrasi dalam desain media	Gambar/ilustrasi dalam desain media

	ketersampaian pesan.	meningkatkan ketersampaian pesan lebih dari 75%.	meningkatkan ketersampaian pesan 75%.	meningkatkan ketersampaian pesan antara 50%-75%.	meningkatkan ketersampaian pesan antara 25%-50%.	meningkatkan ketersampaian pesan kurang dari 25%.
5.	Petunjuk penggunaan media jelas.	Petunjuk penggunaan media jelas lebih dari 75%.	Petunjuk penggunaan media jelas 75%.	Petunjuk penggunaan media jelas antara 75%- 50%.	Petunjuk penggunaan media jelas antara 25%- 50%.	Petunjuk penggunaan media jelas kurang dari 25%.
6.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan lebih dari 75%.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan 75%.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan antara 50%-75%.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan antara 25%-50%.	Penggunaan variasi teks sesuai dengan ketentuan kurang dari 25%.
7.	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan jelas.	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan jelas lebih	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan	Pemilihan jenis font tepat sehingga dapat di baca dengan

		dari 75%.	jelas 75%.	jelas antara 50%-75%.	jelas antara 25%-50%.	jelas kurang dari 25%.
8.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas lebih dari 75%.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas 75%.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas antara 50%-75%.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas antara 25%-50%.	Penempatan teks atau tulisan tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas kurang dari 25%.
9.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background lebih dari 75%.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background 75%.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background antara 50%-70%.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background antara 25%-50%.	Warna font serasi serasi dan selaras dengan background kurang dari 25%.
10.	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan jelas lebih	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan	Penggunaan ukuran font tepat sehingga dapat dibaca dengan

		dari 75%.	jelas 75%.	jelas antara 50%-75%.	jelas antara 25%-50%.	jelas kurang dari 25%.
11.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media lebih dari 75%.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media 75%.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media antara 50%-75%.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media antara 25%-50%.	Perpaduan dari teks, warna, dan gambar meningkatkan ketersampaian pesan dari desain media kurang dari 25%.
12.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi lebih dari 75%.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi 75%.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi antara 50%-75%.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi antara 25%-50%.	Media pembelajaran media kartu bergambar relevan dengan materi kurang dari 25%.
13.	Gambar membantu siswa	Gambar membantu	Gambar	Gambar	Gambar	Gambar

	memahami materi.	siswa memahami materi lebih dari 75%.	membantu siswa memahami materi 75%.	membantu siswa memahami materi antara 50%-75%.	membantu siswa memahami materi antara 25%-50%.	membantu siswa memahami materi kurang dari 25%.
14.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan lebih dari 75%.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan 75%.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan antara 50%-75%.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan antara 25%-50%.	Pemilihan bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan kurang dari 25%.
15.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan lebih dari 75%.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan 75%.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan antara 50%-75%.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan antara 25%-50%.	Pemilihan ukuran bahan untuk media desain grafis sesuai dengan kebutuhan kurang dari 25%.
16.	Media kartu bergambar	Media kartu	Media kartu	Media kartu	Media kartu	Media kartu

	efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar.	bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar lebih dari 75%.	bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar 75%.	bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar antara 50%-75%.	bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar antara 25%-50%.	bergambar efektif untuk pembelajaran skala kecil atau besar kurang dari 25%.
17.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif lebih dari 75%.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif 75%.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif antar 50%-75%.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif antara 25%-50%.	Media kartu bergambar merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif kurang dari 25%.
18.	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan.	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah digunakan lebih dari 75%	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mudah

			digunakan 75%.	digunakan antara 50%-75%.	digunakan antara 25%-50%.	digunakan kurang dari 25%.
--	--	--	----------------	------------------------------	------------------------------	-------------------------------

KRITERIA PENILAIAN INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Butir Soal	Penilaian				
	5 (Sangat Setuju)	4 (Setuju)	3 (Ragu-Ragu)	2 (Tidak Setuju)	1 (Sangat Tidak Setuju)
A. Aspek Kesukaran Materi					
Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator lebih dari 75%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator 75%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator antara 50%-75%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator antara 25%-50%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator kurang dari 25%.
Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan

	pembelajaran lebih dari 75%.	pembelajaran 75%.	antara 50%-75%.	pembelajaran antara 25%-50%.	pembelajaran kurang dari 25%.
B. Aspek Kelengkapan Materi					
Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator lebih dari 75%.	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator 75%.	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator antara 50%-75%.	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator antara 25%-50%.	Keluasan materi sesuai dengan KD dan Indikator kurang dari 25%.
Soal materi sesuai dengan Indikator	Soal materi sesuai dengan Indikator lebih dari 75%.	Soal materi sesuai dengan Indikator 75%.	Soal materi sesuai dengan Indikator antara 50%-75%.	Soal materi sesuai dengan Indikator antara 25%-50%.	Soal materi sesuai dengan Indikator kurang dari 25%.
C. Aspek Kesesuaian Media dengan Materi					
Media yang dikembangkan sesuai dengan materi	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi lebih dari 75%.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi 75%.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi antara 50%- 75%.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi antara 25%-50%.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi kurang dari 25%.

D. Aspek Kelayakan Materi					
Materi yang disampaikan mudah dipahami	Materi yang disampaikan mudah dipahami lebih dari 75%.	Materi yang disampaikan mudah dipahami 75%.	Materi yang disampaikan mudah dipahami antara 50%-75%.	Materi yang disampaikan mudah dipahami antara 25%-50%.	Materi yang disampaikan mudah dipahami kurang dari 25%.
Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa lebih dari 75%.	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa 75%.	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa antara 50%-75%.	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa antara 25%-50%.	Materi yang disampaikan menambah wawasan siswa kurang dari 25%.
Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih dari 75%.	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa 75%.	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa antara 50%-75%.	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa antara 25%-50%.	Materi yang disampaikan dapat meningkatkan pemahaman siswa 25%.
E. Aspek Kompetensi					

Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada	Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada lebih dari 75%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada 75%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada antara 50%-75%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada antara 25%-50%.	Materi yang disampaikan sesuai dengan materi yang ada kurang dari 25%.
Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa lebih dari 75%.	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa 75%.	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa antara 50%-75%.	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa antara 25%-50%.	Materi yang disampaikan menambah pemahaman siswa kurang dari 25%.
Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif lebih dari 75%.	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif 75%.	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif antara 50%-75%.	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif antara 25%-50%.	Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif kurang dari 25%.

Lampiran 16

KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU

Aspek	Indikator	Descriptor	Nomor Soal
Media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2016: 74)	Kesesuaian materi dengan KD dan Indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD dan Indikator	1
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	2
Kejelasan sajian materi pada media pembelajaran (Arsyad, 2012: 82)	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas	3
		Kemampuan media kartu bergambar dalam membantu pemahaman materi siswa	4
Sesuai tingkat pemahaman siswa (Arsyad, 2016: 72)	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
Media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar	Peningkatan motivasi belajar siswa	Media kartu bergambar meningkatkan motivasi belajar siswa	6

siswa (Arsyad, 2016: 29)			
Media pembelajaran yang praktis (Arsyad, 2016: 81)	Kepraktisan media	Penggunaan media kartu bergambar yang mudah	7
Bersih dan menarik (Arsyad, 2012: 81)	Desain media pembelajaran	Desain media kartu bergambar yang menarik	8

Lampiran 17

KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN SISWA

Aspek	Indikator	Descriptor	Nomor Soal
Media yang disajikan jelas (Arsyad, 2012: 81)	Kejelasan materi yang disampaikan melalui media	Materi yang disampaikan jelas	1
	Pemahaman materi melalui media	Media kartu bergambar membantu siswa dalam memahami materi	2
	Kejelasan petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan kartu bergambar jelas	3
Media pembelajaran harus menarik (Arsyad, 2012: 81)	Kemenarikan desain media	Media kartu bergambar menarik	4
Media pembelajaran yang praktis (Arsyad, 2016: 81)	Kepraktisan media	Penggunaan media kartu bergambar yang mudah digunakan	5
Media pembelajaran meningkatkan motivasi siswa	Peningkatan motivasi belajar siswa	Media kartu bergambar meningkatkan motivasi belajar	6

		Kegiatan belajar menggunakan kartu bergambar nasional menyenangkan	7
--	--	---	---

Lampiran 19

KISI-KISI SOAL UJI COBA

Sekolah : SDN 3 Tamanwinangun

Kelas : IV

Muatan Pembelajaran : IPS

Semester : 2

Kopetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			Nomor soal
				Teknik	Jenis	Bentuk	
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.	C1	Disajikan wacana tentang suatu rumah adat di Indonesia, siswa	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	1,2,3,4,5,6,7

provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.2	Menganalisis makna rumah adat yang ada di Indonesia.	C4	dapat mengidentifikasi asal rumah adat tersebut. Disajikan gambar rumah adat di Indonesia, siswa dapat menganalisis makna rumah adat tersebut.			8,9,10,11,12,13,14,15
	3.2.3	Menganalisis bahan pembuatan rumah adat yang ada di Indonesia.	C4	Disajikan tabel provinsi dan nama rumah adat di Indonesia, siswa dapat menganalisis pasangan provinsi			16,17,18,19,20

			dan nama rumah adat dengan benar.				
	3.2.4 Mengidentifikasi keragaman tarian tradisional yang ada di Indonesia.	CI	Disajikan wacana tentang suatu tarian tradisional di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi asal tarian tradisional tersebut.	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda	21,22,23,24,25,26,27
	3.2.5 Menganalisis makna berbagai tarian tradisional yang ada di Indonesia.	C4	Disajikan gambar tarian tradisional di Indonesia, siswa dapat menganalisis makna tarian tradisional tersebut.				28,29,30,31,32,33,34

	3.2.6 Menganalisis gerakan berbagai tarian tradisional yang ada di Indonesia	C4	Disajikan tabel provinsi dan nama tarian tradisional di Indonesia, siswa dapat menganalisis pasangan provinsi dan nama tarian tradisional dengan benar.				
--	--	----	---	--	--	--	--

Lampiran 20

SOAL UJI COBA PRETEST DAN POSTTEST

Mata Pelajaran :

Materi Pokok :

Nama :

Kelas/No Absen :

Petunjuk mengerjakan soal :

1. Sebelum mengerjakan soal, tulislah identitas pada sebelah kiri atas dengan jelas
2. Kerjakan soal dengan memberikan tanda (x) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling benar a, b, c, dan d
3. Apabila anda ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban salah dan beri tanda silang pada jawaban yang sangat benar

Contoh : Pilihan semula : a b c d

Dibenarkan menjadi : a b c d

4. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan pada guru

1. Rumah ini adalah rumah adat yang berasal dari Banten. Rumah adat ini menyatu dengan alam karena bahan-bahannya berasal dari alam, alas pondasinya terbuat dari batu dan lantainya dari bambu yang dibelah. Rumah tradisional yang dimaksud adalah rumah adat....
 - a. Rumah Kebaya
 - b. Rumah Joglo
 - c. Rumah Badui

- d. Rumah Kasepuhan
2. Intan berkunjung ke Jakarta, disana ia melihat rumah adat asal daerah tersebut. Rumah adat yang dimaksud adalah....
 - a. Rumah Kasepuhan
 - b. Rumah Badui
 - c. Rumah Joglo
 - d. Rumah Kebaya
 3. Bentuk rumah adat di Indonesia memiliki keunikan serta mengandung makna dan simbol tertentu. Keragaman rumah adat salah satunya berasal dari Suku Betawi, DKI Jakarta. Atap rumah ini berbentuk pelana yang dilipat, jika dilihat dari samping, atapnya seperti lipatan kebaya, di teras rumah biasanya tersedia mejadan kursi untuk menerima tamu atau minum teh di sore hari bersama keluarga. Rumah adat yang dimaksud adalah....
 - a. Rumah Kebaya
 - b. Rumah Joglo
 - c. Rumah Badui
 - d. Rumah Kesepuhan
 4. Seluruh provinsi di Pulau Jawa memiliki rumah adat masing-masing. Salah satunya adalah Rumah Joglo yang terdapat diprovinsi
 - a. Jawa Tengah
 - b. Jakarta
 - c. Banten
 - d. Kalimantan Tengah
 5. Rumah kasepuhan memiliki ciri-ciri antara lain atapnya memanjang dan berbentuk segitiga sama kaki, bentuk rumah ini adalah rumah panggung yangtingginya 40-60 cm diatas permukaan tanah dan ada tangga di teras rumah. Rumah adat ini berasal dari Provinsi....
 - a. Banten
 - b. Jakarta
 - c. Jawa Barat
 - d. DI Yogyakarta

6. Rumah Joglo adalah rumah adat dari Provinsi Jawa Tengah. Pada jaman ini, rumah adat Joglo sangat jarang ditemukan di Provinsi Jawa Tengah. Komponen utama bahan pembuatan rumah Joglo adalah....
 - a. semen
 - b. alang – alang
 - c. batu
 - d. kayu jat
7. Rumah adat Honai adalah rumah adat asli suku Dani, Papua. Keunikan – keunikan salah satunya yaitu dari atap rumah. Rumah adat Honai memiliki bentuk atap bulat....
 - a. kerucut
 - b. persegi
 - c. persegi panjang
 - d. trapesium
8. Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 8-9!



- Rumah adat diatas adalah rumah adat yang berasal dari Provinsi....
- a. Nanggroe Aceh
 - b. Bali
 - c. Jawa Barat
 - d. Sumatra Selatan
9. **Ciri khas** rumah krong bade adalah mempunyai anak tangga di seluruh rumah yang berjumlah ganjil. Hal ini menandakan sebagai sifat....
 - a. buruk sangka
 - b. perhatian
 - c. religious

d. pemberani

10. Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 10-11!



Gambar diatas adalah gambar rumah adat Gadang. Rumah adat Gadang berasal dari Padang Sumatera Barat. Keunikan dari bahan pembuatan rumah ini sangat terlihat. Atap dari bangunan ini diibaratkan seperti....

- a. bentuk kapal
- b. bentuk persegi
- c. bentuk persegi panjang
- d. bentuk tanduk kerbau

11. keunikan – keunikan dari rumah adat Gadang sangatlah banyak, misalnya atap dari bangunan ini diibaratkan seperti bentuk tanduk kerbau yaitu dengan ukuran keil dibawah dan yang besar dibagian atas. Dari gambar nomor 10 terlihat bahwa atapnya mempunyai....

- a. lengkungan keatas seperti setengah lingkaran
- b. lengkungan bawah seperti setengah lingkaran
- c. lengkungan keatas seperti lingkaran
- d. lengkungan keatas seperi persegi

12. Perhatikan gambar rumah adat ini!



Rumah adat ini sebagai simbol kesejahteraan dan kesuburan. Rumah adat in berasal dari Provinsi....

- a. Kalimantan Timur
- b. Kalimantan Utara
- c. Sulawesi Utara
- d. Sulawesi Selatan

13. Perhatikan gambar rumah adat ini!



Rumah adat diatas adalah salah satu rumah adat yang berasal dari Kalimantan Timur. Nama rumah adat tersebut adalah....

- a. Dalam loka
- b. Tongkongan
- c. Panggung
- d. Lamin

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 14-15!



14. Rumah adat diatas adalah rumah adat Honai. Rumah adat tersebut berasal dari Provinsi....

- a. Maluku Utara
- b. Kalimantan Utara
- c. Papua
- d. Jawa Timur

15. Rumah adat Honai mempunyai keunikan, salah satunya pada malam hari menggunakan penerangan kayu bakar di dalam rumah. Rumah Honai selain sebagai tempat tinggal juga digunakan untuk tempat....
- menghangatkan tubuh
 - membakar rumah
 - menyimpan peralatan berburu dan juga perang
 - menyimpan makanan

16. Perhatikan tabel berikut untuk mengerjakan nomor 16-17

Provinsi	Nama Rumah Adat
1. Banten	a. Badui
2. DI Jakarta	b. Jolopong
3. Jawa Tengah	c. Joglo
4. Jawa Barat	d. kebaya

Pasangan asal daerah dan nama rumah adat yang benar ditunjukkan oleh...dan....

- 1-a, 2-b
 - 2-a, 3-d
 - 3-a, 4-c
 - 2-d, 3-c
17. Berikut adalah pasangan asal daerah dan nama rumah adat yang benar, kecuali....
- 1-b
 - 3-c
 - 4-d
 - 4-a
18. Rumah adat yang dibangun menggunakan kayu, anyaman daun sagu dan semen berasal dari Provinsi....
- Jawa Timur
 - Bangka Belitung
 - Maluku Utara
 - Sulawesi Tengah

19. Rumah adat dari Bali disebut dengan Rumah Gaura Candi Bentar. Rumah ini berbahan dasar dari....
- jerami dan batu
 - batu dan kayu
 - kayu dan jerami
 - ijuk dan kayu
20. Rumah adat ini bernama Bolon. Rumah ini berbahan dasar kayu dengan atap terbuat dari ijuk. Rumah adat ini berasal dari Provinsi....
- NTB
 - Lampung
 - Sumatera Utara
 - Sumatera Barat
21. Andi dan teman-teman mengadakan liburan ke suatu daerah. Ketika sampai di daerah tersebut mereka menyaksikan tarian dari daerah tersebut yaitu Tari Serimpi. Andi dan teman-temannya belibur ke daerah....
- Bandung
 - DI Yogyakarta
 - Makassar
 - Semarang
22. Provinsi ini mempunyai Tarian Reog Ponorogo serta memiliki alat musik tradisional bonang, sebagai penduduk suku jawa. Provinsi tersebut adalah....
- Jakarta
 - Jawa Barat
 - Jawa Tengah
 - Jawa Timur
23. Tari Topeng, yaitu tari dengan menggunakan topeng. Tarian tradisional ini berasal dari Provinsi....
- Jawa Tengah
 - Jawa Barat
 - DKI Jakarta

- d. Banten
24. Tari yang berfungsi untuk menyembuhkan atau menangkal penyakit yang ada dalam tubuh penderita yaitu tari....
- a. Monong
 - b. Baksa Kembang
 - c. Cari
 - d. Serimpi
25. Tari Pendhet adalah salah satu tarian selamat datang atau tarian penyambutan yang khas dari Bali. Tarian ini sebagai ungkapan....
- a. rasa syukur dan penghormatan dari masyarakat dalam menyambut kehadiran para dewata yang turun dari khayangan.
 - b. rasa terimakasih dan penghormatan dari masyarakat dalam menyambut kehadiran para dewata yang turun dari khayangan.
 - c. rasa kebahagiaan dan kegembiraan dari masyarakat dalam menyambut kehadiran para dewata yang turun dari khayangan.
 - d. rasa syukur dan kebahagiaan dari masyarakat dalam menyambut kehadiran para dewata yang turun dari khayangan.
26. Tari Nguri adalah tari yang dibawakan oleh penari wanita secara berkelompok. Tarian ini berasal dari Provinsi....
- a. NTB
 - b. NTT
 - c. Maluku
 - d. Riau
27. Tari Gong adalah tarian yang menggunakan gong sebagai media menarinya. Tarian ini di mainkan oleh seorang gadis yang menari di atas gong dengan penuh keanggunan. Tarian ini berasal dari Provinsi....
- a. Kalimantan Selatan
 - b. Kalimantan Utara
 - c. Kalimantan Tengah
 - d. Kalimantan Timur
28. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tarian disamping yaitu salah satu tarian dari Jawa Timur. Tarian ini berfungsi untuk menghormati Dewi Sri dan sebagai bentuk tarian keselamatan dan bersifat sakra. Nama tarian diatas adalah Tari....

- a. Topeng
- b. Ronggeng
- c. Gandrung
- d. Jaipong

29. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan tarian tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Menurut kepercayaan masyarakat, setiap tarian ini dipertunjukkan dipercaya Kangjeng Ratu Kidul akan hadir dalam upacara dan ikut menari sebagai penari kesepuluh. Nama tarian ini adalah tarian....

- a. Bedhaya
- b. Piring
- c. Kecak
- d. Saman

30. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan tarian tradisional yang berasal dari Papua, nama tarian disamping adalah....

- a. Tari Perang Papua
- b. Tari Selamat Datang
- c. Tari Tandak
- d. Tari Sorade

31. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tarian sebagai tarian pertunjukan yang sering ditampilkan di berbagai acara seperti penyambutan dan acara budaya. Tarian ini dimaknai sebagai ungkapan rasa syukur dan kebahagiaan masyarakat atas apa yang mereka dapatkan. Tarian ini berasal dari Provinsi....

- a. Banten
- b. Lampung
- c. Jawa Tengah
- d. Jawa Barat

32. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan Tari Piring. Tari Piring berasal dari Provinsi....

- | | |
|---------------------|-------------------|
| a. Sumatera Barat | c. Sulawesi |
| b. Sumatera Selatan | d. Sumatera Utara |

33. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tari ini tanggai menggambarkan keramahan, dan rasa hormat masyarakat.

Tarian ini berasal dari Sumatera Slatan. Nama tarian ini adalah Tarian....

- a. Monong
- b. Tanggai
- c. Cari
- d. Serimpi

34. Perhatikan gambar dibawah ini!



Tari Tor Tor adalah tarian seremonial yang disajikan dengan musik gondang. Tarian ini merupakan Permohonan kepada Dewa dan pada roh leluhur agar keluarga yang mengadakan acara diberi keselamatan kesejahteraan, kebahagiaan, dan rezeki. Tarian ini berasal dari daerah....

- a. Lampung
- b. Aceh
- c. Sumatera Utara
- d. Sumatera Selatan

Perhatikan daftar tarian dibawah ini untuk mengerjakan soal nomor 35-36!

1. Topeng
2. Ronggeng
3. Jaipong
4. Serimpi
5. Reog Ponorogo

35. Tarian yang mempunyai fungsi sebagai ritual kenegaraan, yang berasal dari DI Yogyakarta ditunjukkan oleh nomor....
- a. 5
 - b. 4
 - c. 3
 - d. 2
36. Tarian yang berasal dari Banten ditunjukkan oleh nomor....
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
37. Tari Makan Sirih hanya terdapat 2 gerakan saja, yaitu gerakan lenggang patah sembilan tunggal dan ganda. Tarian ini berasal dari Provinsi Riau. Nama tarian ini adalah...
- a. Tari Piring
 - b. Tari Makan Sirih
 - c. Tari Caci
 - d. Tari Serimpi
38. Tarian ini diiringi oleh alunan musik pengiring, penari menari dengan gerakannya yang khas dan menggunakan kipas sebagai atribut menarinya. Manakah dari gambar berikut ini tarian yang berasal dari Provinsi Lampung....





b.

d.



39. Perhatikan tabel berikut untuk mengerjakan nomor 39-40!

Provinsi	Gerakan
1. Bengkulu	a. Gerakan dalam Tari Andun ini cukup sederhana, tarian ini merupakan tarian yang bersifat sosial sehingga para pemula pun bisa melakukan dan ikut menari bersama
2. DI Jakarta	b. Gerak tarian yang lembut dan mengalun bukan diperoleh dari hasil hitungan yang disepakati para penari tetapi rasa gerak mereka.
3. Jawa Tengah	c. Gerakan dalam tarian ini merupakan tarian dengan gerakan dominan antara tangan, bahu, pinggul yang di gerakan secara lincah.
4. Jawa Barat	d. Gerakan yang di lakukan para penari tergantung pada tema yang di bawakan

Pasangan asal daerah dan nama rumah adat yang benar ditunjukkan oleh...dan....

- a. 1-d, 2-b
- b. 2-a, 3-d
- c. 3-b, 4-c
- d. 2-a, 3-c

40. Berikut adalah pasangan asal daerah dan nama rumah adat yang benar adalah....

- a. 1-b
- b. 3-c
- c. 4-d
- d. 4-a

Lampiran 21

KUNCI JAWABAN

Piihan Ganda

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1.	A	11.	A	21.	D	31.	A
2.	D	12.	D	22.	C	32.	C
3.	A	13.	B	23.	D	33.	C
4.	A	14.	A	24.	B	34.	D
5.	C	15.	A	25.	A	35.	A
6.	A	16.	C	26.	C	36.	C
7.	B	17.	C	27.	A	37.	B
8.	A	18.	C	28.	A	38.	A
9.	C	19.	A	29.	B	39.	A
10.	A	20.	A	30.	A	40.	C

Lampiran 22

PEDOMAN PENILAIAN 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

Jadi, skor maksimal: 50

Skor minimal: 0

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{Jumlah seluruh skor}} \times 100$$

UJI REABILITAS

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	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	TOTAL							
																																									Butir Soal						
1	AM	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31			
2	BSF	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	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	1	1	1	1	1	1	1	32	
3	NIP	1	1	1	0	0	0	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	
4	AL	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
5	AFK	1	0	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
6	AAS	1	1	1	1	1	1	0	1	0	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31		
7	BA	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
8	EO	1	0	1	1	1	0	1	1	0	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
9	FI	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
10	GA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	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	1	1	1	29		
11	MDA	1	1	1	1	0	1	0	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
12	MNR	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	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	1	1	1	1	1	31		
13	MRF	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	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	1	30		
14	MKA	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	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	1	1	1	1	1	1	29	
15	MHK	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	13	
16	MRA	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15		
17	RAA	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
18	RLV	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28		
19	SFN	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
20	SKA	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	13		
21	SAZ	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	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	1	1	1	25		
22	BHM	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	16		
23	PPS	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
24	RIPD	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	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	1	15		
27	validasi	Jumlah	17	9	17	13	8	12	12	14	16	15	12	15	11	13	19	14	15	16	15	15	17	17	13	17	11	11	11	14	13	12	16	15	14	16	18	15	8	18	16	15	15				
28	Mp	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
29	Mt	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	
30	St	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	
31	p	0.7083333	0.375	0.7083	0.5417	0.3333	0.5	0.5	0.5933	0.6667	0.625	0.5	0.625	0.4583	0.5417	0.7917	0.5933	0.625	0.6667	0.625	0.625	0.7083	0.7083	0.5417	0.7083	0.4583	0.4583	0.5933	0.5417	0.5	0.6667	0.625	0.5933	0.6667	0.75	0.625	0.3333	0.75	0.6667	0.625	0.625	0.625					
32	q	0.2916667	0.625	0.2917	0.4583	0.6667	0.5	0.5	0.4167	0.3333	0.375	0.5	0.375	0.5417	0.4583	0.2083	0.4167	0.375	0.3333	0.375	0.375	0.2917	0.2917	0.4583	0.2917	0.5417	0.5417	0.4167	0.4583	0.5	0.3333	0.375	0.4167	0.3333	0.25	0.375	0.6667	0.25	0.3333	0.375	0.375	0.375					
33	rHikmah	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)	\$(DIWA)		
34	rTabal	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404	0.404			
35	Kriteria	valid	valid	valid	valid	invalid	valid	invalid	invalid	valid	valid	valid	valid	invalid	valid	valid	invalid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	invalid	invalid	valid	valid	invalid	invalid	valid	valid	valid					

Lampiran 24

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 LEMBAR JAWAB SOAL UJI COBA

Muatan Pelajaran : IPS
 Kelas : V
 Waktu : 60 menit

Nama : Bagus Nur : M
 No : 22

Pilihan Ganda

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
3.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
11.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
16.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
22.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
24.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
26.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
29.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
30.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
31.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
32.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
33.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
34.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
35.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
36.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
37.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
38.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
39.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
40.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

Lampiran 25

REKAPITULASI ANALISIS UJI COBA SOAL

No. Soal	r _{tabel} (5%)	Validitas		Reabilitas (0.867644)	Taraf Kesukaran		Daya Beda		Instrument Soal	
		r _{hitung}	Keterangan		P	keterangan	D	Keterangan	Keterangan	No
1.	0,404	0.4295	Valid	Reliable	0.71	Sukar	0.627451	Baik	Dipakai	-
2.	0,404	0.435	Valid	Reliable	0.38	Sedang	0.52451	Baik	Dipakai	-
3.	0,404	0.430	Valid	Reliable	0.71	Sukar	0.740196	Baik	Dipakai	-
4.	0,404	0.48154621	Valid	Reliable	0.54	Sedang	0.519608	Baik	Dipakai	-
5.	0,404	0.1942411	Tidak Valid	Reliable	0.33	Sedang	0.382353	Cukup	Dibuang	1
6.	0,404	0.4701	Valid	Reliable	0.50	Sedang	0.436275	Baik	Dipakai	-
7.	0,404	0.188334	Tidak valid	Reliable	0.50	Sedang	0.323529	Cukup	Dibuang	2
8.	0,404	0.05136	Tidak Valid	Reliable	0.58	Sedang	0.602941	Baik	Dipakai	3
9.	0,404	0.44391	Valid	Reliable	0.67	Sedang	0.656863	Baik	Dipakai	-
10.	0,404	0.46123	Valid	Reliable	0.50	Sedang	0.79902	Baik	Dipakai	-
11.	0,404	0.41662	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.54902	Baik	Dipakai	-
12.	0,404	0.4612	Valid	Reliable	0.46	Sedang	0.573529	Baik	Dipakai	-
13.	0,404	0.4004	Valid	Reliable	0.54	Sedang	0.578431	Baik	Dipakai	-
14.	0,404	0.23399	Tidak valid	Reliable	0.79	Sukar	0.519608	Baik	Dibuang	4
15.	0,404	0.42568	Valid	Reliable	0.58	Sedang	0.681373	Baik	Dipakai	-
16.	0,404	0.4119	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.715686	Baik	Dipakai	-
17.	0,404	0.14268	Tidak valid	Reliable	0.67	Sukar	0.686275	Baik	Dibuang	5

18.	0,404	0.429521	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.544118	Baik	Dipakai	-
19.	0,404	0.3669	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.573529	Baik	Dipakai	-
20.	0,404	0.4376	Valid	Reliable	0.71	Sukar	0.573529	Baik	Dipakai	-
21.	0,404	0.4975	Valid	Reliable	0.71	Sukar	0.627451	Baik	Dipakai	-
22.	0,404	0.4546	Valid	Reliable	0.54	Sedang	0.627451	Baik	Dipakai	-
23.	0,404	0.167	Tidak valid	Reliable	0.71	Sukar	0.632353	Baik	Dibuang	6
24.	0,404	0.3793	Valid	Reliable	0.46	Sedang	0.740196	Baik	Dipakai	-
25.	0,404	0.4348	Valid	Reliable	0.46	Sedang	0.578431	Baik	Dipakai	-
26.	0,404	0.51495	Valid	Reliable	0.58	Sedang	0.578431	Baik	Dipakai	-
27.	0,404	0.42349	Valid	Reliable	0.54	Sedang	0.715686	Baik	Dipakai	-
28.	0,404	0.4586	Valid	Reliable	0.50	Sedang	0.632353	Baik	Dipakai	
29.	0,404	0.4166	Valid	Reliable	0.67	Sukar	0.54902	Baik	Dipakai	-
30.	0,404	0.44391	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.656863	Baik	Dipakai	-
31.	0,404	0.473	Valid	Reliable	0.58	Sedang	0.79902	Baik	Dipakai	-
32.	0,404	0.097	Tidak Valid	Reliable	0.67	Sukar	0.602941	Baik	Dibuang	7
33.	0,404	0.225	Tidak Valid	Reliable	0.75	Sukar	0.431373	Baik	Dibuang	8
34.	0,404	0.4844	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.710784	Baik	Dipakai	-
35.	0,404	0.496591	Valid	Reliable	0.33	Sedang	0.79902	Baik	Dipakai	-
36.	0,404	-0.105	Tidak Valid	Reliable	0.75	Sukar	0.441176	Baik	Dibuang	9
37.	0,404	0.5239	Valid	Reliable	0.67	Sukar	0.710784	Baik	Dipakai	
38.	0,404	0.5165	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.769608	Baik	Dipakai	
39.	0,404	0.4494	Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.573529	Baik	Dipakai	
40.	0,404	0.0250506	Tidak Valid	Reliable	0.63	Sedang	0.460784	Baik	Dibuang	10

Lampiran 26

PENGALAN SILABUS PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Identitas Sekolah	: SDN 3 Tamanwinangun
Kelas / Semester	: IV / 2
Tema Negeriku	: 7. Indahny Keberagaman di Negeriku
Subtema Budaya di Negeriku	: 2. Indahny Keberagaman Budaya di Negeriku
Pembelajaran / Muatan Pembelajaran	: 3 / Bahasa Indonesia, IPS, PPKn

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan dan menghargai 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 (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di 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.

Kopetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
Bahasa Indonesia	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Disiplin 5. Cinta Tanah Air 6. Bekerjasama 7. Percaya Diri 8. Toleransi 9. Mandiri 10. Jujur	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks.	Keragaman Rumah Adat di Indonesia.	1. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi yang ingin di capai. 2. Siswa membaca teks tentang rumah adat provinsi Jawa Tengah. 3. Siswa bersama teman sebangku menemukan dan menuliskan informasi baru dari teks yang telah dibaca.	Teknik	Jenis	Bentuk	6 x 35 Menit	Kusumawati, Heny. 2017. Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Kusumawati, Heny. 2017. Buku Guru
3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.		4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.							
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat		3.2.1 Mengidentifikasi keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.	Rumah Adat di Indonesia	5. Siswa	Tes	Tertulis	Rubrik	6 x 35 Menit	

<p>sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya</p>		<p>3.2.2 Menganalisis makna keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Menganalisis bahan pembuatan keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.</p> <p>4.2.1 Menceritakan keunikan dari setiap rumah adat daerah mereka.</p>		<p>mengerjakan LKPD 1. 6. Guru mengemukakan permasalahan tentang rumah adat.</p> <p>7. Siswa membentuk kelompok.</p> <p>8. Siswa berdiskusi dengan kelompok dan mempresentasikan hasil diskusi. Guru menulis jawaban di papan tulis.</p> <p>9. Dari data-data di papan tulis siswa dan guru membuat kesimpulan.</p> <p>10. Siswa mengamati media pembelajaran berupa Kartu Bergambar Nusantara</p> <p>11. Siswa mengamati</p>					<p>SD/MI Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Kusumawati, Heny. 2017. Buku Siswa SD/MI Te,a 7 Indahya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta : Kementrian Pendidikan</p>
--	--	--	--	---	--	--	--	--	---

dengan karakteristik ruang				<p>makna tentang keragaman budaya di Indonesia.</p> <p>12. Siswa mengamati keragaman rumah adat di pulau jawa Indonesia.</p> <p>13. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok .</p> <p>14. Masing -masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya</p>					Dan Kebudayaan.
<p>PPKn</p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p>		1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	Keragaman budaya yang terikat kesatuan dan persatuan		Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Sosial	6 x 35 menit	

<p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat</p>		<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.1 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p>			<p>Nontes</p> <p>Tes</p> <p>Non Tes</p>	<p>Observasi</p> <p>Tertulis</p> <p>Unjuk Kerja</p>	<p>Jurnal Penilaian Sikap Sosial</p> <p>Rubrik Penilaian Unjuk Kerja</p> <p>Pilihan Ganda</p>		
--	--	--	--	--	---	---	---	--	--

persatuan dan kesatuan.								
-------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 27

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 3 Tamanwinangun
Kelas/Semester	: IV/2 (dua)
Tema	: Indah nya Keragaman di Negeriku
Subtema	: Indah nya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 3 (tiga)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai 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 (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di 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

B. Kopetensi Dasar dan Indikator

Kopetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
Bahasa Indonesia		
<p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>	<p>3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks.</p> <p>3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks bacaan.</p>	<p>1. Beriman</p> <p>2. Bertaqwa</p> <p>3. Bersyukur</p> <p>4. Disiplin</p> <p>5. Cinta Tanah Air</p> <p>6. Bekerjasama</p> <p>7. Percaya Diri</p> <p>8. Toleransi</p> <p>9. Mandiri</p> <p>10. Jujur</p>

<p>IPS</p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>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.</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.</p> <p>3.2.2 Menganalisis makna keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Menganalisis bahan pembuatan keragaman rumah adat yang ada di Indonesia.</p> <p>4.2.1 Menceritakan keunikan dari setiap rumah adat daerah mereka.</p>	
---	--	--

<p>PPKn</p> <p>1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman</p>	<p>1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>3.4.1 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan</p>	
--	--	--

<p>suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>dan kesatuan dalam keragaman budaya di pulau jawa Indonesia.</p>	
--	---	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks tentang rumah adat, siswa dapat menemukan 2 informasi baru yang terdapat pada teks dengan benar.
2. Setelah membaca teks tentang rumah adat, siswa dapat mengembangkan informasi yang terdapat dalam teks dengan peta pikiran dengan benar.
3. Dengan membaca teks tentang rumah adat, siswa dapat menyajikan informasi dalam peta pikiran di depan kelas dengan benar.
4. Dengan mengamati ambar budaya di Indonesia siswa dapat bersyukur terhadap keragaman budaya di lingkungannya dengan baik.
5. Dengan mengamati gambar keragaman budaya di Indonesia, siswa dapat bersikap toleran terhadap sesama dengan baik.
6. Dengan permainan kartu media kartu bergambar keragaman budaya, siswa dapat menjelaskan makna keragaman budaya di Indonesia dengan benar.
7. Dengan permainan kartu media kartu bergambar keragaman budaya, siswa dapat mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia dengan benar.
8. Dengan permainan kartu media kartu bergambar keragaman budaya, siswa dapat menganalisis bahan pembuatan berbagai rumah adat di Indonesia dengan tepat.
9. Dengan permainan kartu media kartu bergambar keragaman budaya, siswa dapat menceritakan keunikan dari setiap rumah adat daerah mereka dengan percaya diri.

D. Materi Pembelajaran

1. Rumah adat
2. Makna dari rumah adat
3. Keunikan rumah adat

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Saintific* (mengamati,menanya,mengumpulkan informasi, mengolah informasi, mengkomunikasikan).

Model : Cooperative tipe STAD

Metode : Tanya jawab, Diskusi, Penugasan dan Ceramah

F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Media : Kartu Bergambar Nusantara

2. Alat : -

G. Sumber Belajar

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Guru SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumawati, Heny. 2017. *Buku Siswa SD/MI Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Pra Kegiatan 1. Siswa dikondisikan oleh guru secara fisik dan psikis. 2. Guru membuka pembelajaran dengan salam dilanjutkan dengan guru menanyakan kabar siswa. 3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum mengawali pembelajaran. (beriman, bertaqwa) 4. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” sebagai wujud rasa cinta tanah	15 menit

	<p>air. (cinta tanah air)</p> <p>5. Guru melakukan presensi siswa.</p> <p>6. Guru mengkondisikan kelas dengan menata kelas dan mempersiapkan alat/media pembelajaran.</p> <p>Kegiatan Awal</p> <p>7. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang keragaman suku bangsa di Indonesia.</p> <p>8. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”. (cinta tanah air)</p> <p>9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. (disiplin, kerja sama)</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi yang ingin dicapai. (disiplin)</p> <p>2. Siswa membaca teks tentang rumah adat provinsi Jawa Tengah. (mengumpulkan informasi)</p> <p>3. Siswa bersama teman sebangku menemukan dan menuliskan informasi baru dari teks yang telah dibaca. (mengolah informasi, bekerjasama)</p> <p>4. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai rumah adat di daerah tempat tinggal siswa. (menanya, mengumpulkan informasi, percaya diri)</p> <p>5. Siswa berdiskusi dengan teman sebangku</p>	175 menit

	<p>mengerjakan LKPD 1 tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat daerah mereka. (mengolah informasi, bekerja sama)</p> <p>6. Guru mengemukakan konsep/permasalahan dengan bertanya kepada siswa “mengapa rumah adat di Indonesia sangat beragam?”.</p> <p>7. Siswa membentuk kelompok.</p> <p>8. Siswa berdiskusi dengan kelompok tentang permasalahan yang diberikan guru dan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi. (mengolah informasi, bekerja sama, toleransi)</p> <p>9. Masing-masing kelompok secara acak membacakan hasil diskusinya , dan guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan jawaban tersebut berdasarkan kriteria. (mengkomunikasikan)</p> <p>10. Dari data-data di papan tulis siswa dan guru membuat kesimpulan.</p> <p>11. Siswa secara berkelompok mengamati media kartu bergambar nusantara. (mengamati)</p> <p>12. Siswa mendengarkan petunjuk penggunaan kartubegambar nusantara.</p> <p>13. Siswa mengamati faktor-faktor wa mengamati faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia yang terdapat pada media kartu bergambar nusantara.</p>	
--	---	--

	<p>(mengamati, mengumpulkan informasi)</p> <p>14. Siswa mengamati keragaman rumah adat di pulau jawa Indonesia yang terdapat pada media kartu bergambar nusantara.</p> <p>(mengamati, mengumpulkan informasi)</p> <p>15. Siswa mencermati teks bacaan tentang keragaman rumah adat di pulau jawa Indonesia. Guru membimbing siswa mengamati gambar beberapa rumah adat di Indonesia. (mengamati, mengump-ulkan informasi)</p> <p>16. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok dengan mencari informasi tentang daerah asal rumah adat serta keunikannya. (mengolah informasi, bekerja sama, toleransi)</p> <p>20. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya. (mengkomunikasikan, percaya diri)</p> <p>21. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas keragaman yang ada di Indonesia. (bersyukur, cinta tanah air, toleransi)</p> <p>22. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan/ringkasan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Siswa mengerjakan evaluasi. (jujur)</p> <p>3. Guru memberikan tindak lanjut (pengayaan)</p>	20 menit

	<p>dan remedial).</p> <p>4. Guru memberi pesan untuk belajar materi selanjutnya.</p> <p>5. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa bersama. (beriman, bertakwa)</p>	
--	--	--

I. Penilaian

No.	Muatan Pembelajaran	Jenis keterampilan	Teknik	Jenis	Bentuk
1.	Bahasa Indonesia	Pengaeahuan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
2.	IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
3.	PPKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Observasi	Lembar Jurnal Harian
		Sikap Sosial	Non Tes	Observasi	Lembar Jurnal Harian
		Pengetahuan		Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan		Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja

Semarang,

2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

BAHAN AJAR

Satuan Pendidikan : SDN 3 Tamanwinangun

Kelas/Semester : IV/2 (dua)

Tema : **Indahnya Keragaman di Negeriku**

Subtema : **Indahnya Keragaman Budaya Negeriku**

Pembelajaran : 3 (tiga)

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kopetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan informasi baru yang terdapat pada teks. 3.7.2 Menyebutkan informasi baru yang terdapat pada teks.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menyampaikan pokok pikiran setiap paragraf dalam teks 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 Menjelaskan faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia. 3.2.2 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di pulau jawa Indonesia. 3.2.3 Mengidentifikasi keragaman baju adat di pulau jawa Indonesia.
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 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau jawa Indonesia.
PPKn	
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat	1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

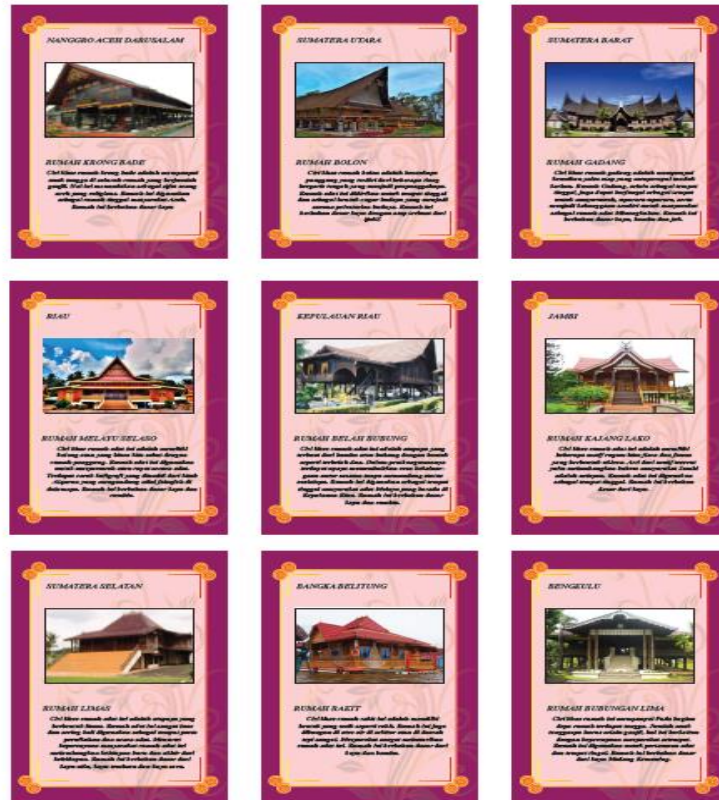
<p>persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4.1 Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di Indonesia.</p> <p>4.4.1 Menceritakan makna persatuan dan kesatuan dalam keragaman budaya di pulau jawa Indonesia.</p>
---	--

Rumah Adat Provinsi Jawa Tengah

Joglo adalah nama rumah adat Jawa Tengah. Rumah berbentuk persegi panjang ini memiliki tiga pintu depan. Jendela-jendela terletak di samping rumah. Rumah joglo memiliki tiang utama (soko guru) yang besar untuk menyangga atap. Denah rumah ini terbagi menjadi tiga ruang utama, yaitu pendopo untuk menerima tamu, pringgitan untuk menerima tamu dekat atau kerabat, dan omah njero untuk aktivitas keluarga, seperti memasak, menonton TV, dan makan. Bagian atap rumah Joglo, terbuat dari genteng dari tanah liat. Selain itu, masyarakat tradisonal juga menggunakan ijuk, jerami, atau alang-alang untuk membuat atap. Penggunaan bahan-bahan dari alam dengan atap yang tinggi membuat penghuni merasa sejuk dan nyaman untuk ditempati. Sirkulasi udara di rumah Joglo juga sangat baik. Atap yang dibuat bertingkat-tingkat juga menyimpan makna sendiri. Ketinggian atap Joglo yang bertahap memiliki hubungan dengan pergerakan manusia dengan udara yang dirasakan olehnya sendiri.



Kartu Bergambar



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1**Kelas/ Semester : IV/ 2 (dua)****Tema : 7. Indahnnya Keberagaman di Negeriku****Subtema : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku****Pembelajaran : 3 (tiga)****Tanggal :****Kegiatan : Menemukan informasi baru pada bacaan.**

Anggota Kelompok

.....
.....
.....
.....
.....

Petunjuk pengerjaan :

1. Tulis nama kalian pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bersama teman sekelompokmu, lengkapilah bagian rumah adat yang dihilangkan pada kartu soal dengan tepat!

--

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Kelas/ Semester : IV/ 2 (dua)

Tema : 7. Indahnnya Keberagaman di Negeriku

Subtema : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku

Pembelajaran : 3 (tiga)

Tanggal :

Kegiatan : Mencari informasi tentang daerah asal rumah adat serta keunikannya.

Anggota Kelompok

.....

.....

.....

.....

.....



Asal Provinsi :

Keunikan :



Asal Provinsi :

Keunikan :

Asal Provinsi :

Keunikan :





Asal Provinsi :

Keunikan :



Asal Provinsi :

Keunikan :

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Sekolah : SDN 3 Tamanwinangun
Kelas/Semester : IV/2 (dua)
Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku
Subtema : 2. Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran : 3 (tiga)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal	
						Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
IPS	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik	3.2.1	Menjelaskan faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia.	C1	L1	Disajikan wacana tentang rumah adat di suatu daerah, siswa dapat mengidentifikasi nama rumah adat tersebut.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (1)
		3.2.2	Mengidentifikasi keragaman	C4	L3	Disajikan gambar rumah adat, siswa				(2)

	ruang.	rumah adat di pulau jawa Indonesia.	C4	L3	dapat mengidentifikasi asal daerah dengan tepat. Disajikan tabel nama daerah dan gambar rumah adat, siwa dapat membandingkan rumah adat tersebut.				(3)
		3.2.3 Mengidentifikasi keragaman baju adat di pulau jawa Indonesia.			.				

	4.2 Menyajikan hasilidentifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman rumah adat di pulau jawa Indonesia.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV
			P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV
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.	1.4.1 Mensyukuri keragaman budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	A1	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	I
	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia	2.4.1 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan	A2	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	II

	yang terikat persatuan dan kesatuan.	kesatuan.							
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia. 3.4.2 Menjelaskan tindakan untuk melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.	C2 C2	L1 L1	Disajikan wacana keragaman di Indonesia, siswa menjelaskan tindakan yang dapat dilakukan untuk melestarikan pakaian adat. Disajikan wacana keragaman di Indonesia, siswa menjelaskan sikap yang harus dilakukan untuk melestarikan alat musik tradisional.	Tes Tes	Tertulis Tertulis	Pilihan ganda Pilihan ganda	III (7) (8)
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di	4.4.1 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan pakaian	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

	Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	adat di Indonesia. 4.4.2 Menyajikan berbagai tindakan melestarikan alat musik tradisional di Indonesia.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV
Bahasa Indonesia	3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 Menemukan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.	C1		Disajikan teks tentang kesenian di Indonesia, siswa menentukan gagasan pokok paragraf dan informasi yang sesuai	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (9,10)
	4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Menyajikan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

I. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
 Kelas/ semester : IV (empat)/ 2 (dua)
 Pembelajaran ke : 4 (IPS, PPKn, Bahasa Indonesia)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					

15.					
Dst.					

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....
NIP.

III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

SOAL EVALUASI

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku
 Kelas/ semester : IV (empat)/ 2 (dua)
 Pembelajaran ke : 3 (Bahasa Indonesia, IPS, PPKn)
 Hari, tanggal :

Nama :

Kelas :

Alokasi waktu : 15 menit

Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Rumah ini adalah rumah adat yang berasal dari Banten. Rumah adat ini menyatu dengan alam karena bahan-bahannya berasal dari alam, alas pondasinya terbuat dari batu dan lantainya dari bambu yang dibelah. Rumah adat yang dimaksud adalah Rumah....
 - a. Kebaya
 - b. Joglo
 - c. Badui
 - d. Kasepuhan
2. Intan berkunjung ke Jakarta, disana ia melihat rumah adat asal daerah tersebut. Rumah adat yang dimaksud adalah Rumah....
 - a. Kasepuhan
 - b. Badui
 - c. Joglo
 - d. Kebaya
3. Rumah Joglo adalah rumah adat dari Provinsi Jawa Tengah. Pada jaman ini, rumah adat Joglo sangat jarang ditemukan di Provinsi Jawa Tengah. Komponen utama bahan pembuatan rumah Joglo adalah....

- a. semen
 - b. alang – alang
 - c. batu
 - d. kayu jati
4. **Ciri khas** rumah krong bade adalah mempunyai anak tangga di seluruh rumah yang berjumlah ganjil. Hal ini menandakan sebagai sifat....
- a. penolong
 - b. perhatian
 - c. religious
 - d. pemberani
5. Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 5-6!



Gambar diatas adalah gambar rumah adat Gadang. Rumah adat Gadang berasal dari Padang Sumatera Barat. Keunikan dari bahan pembuatan rumah ini sangat terlihat. Atap dari bangunan ini diibaratkan seperti bentuk.....

- a. kapal
 - b. persegi
 - c. tanduk rusa
 - d. tanduk kerbau
6. keunikan – keunikan dari rumah adat Gadang sangatlah banyak, misalnya atap dari bangunan ini diibaratkan seperti bentuk tanduk kerbau yaitu dengan ukuran keil dibawah dan yang besar dibagian atas. Dari gambar nomor 5 terlihat bahwa atapnya mempunyai....
- a. lengkungan keatas seperti setengah lingkaran
 - b. lengkungan bawah seperti setengah lingkaran
 - c. lengkungan keatas seperti lingkaran
 - d. lengkungan keatas seperi persegi

7. Rumah adat dari Bali disebut dengan Rumah Gaura Candi Bentar. Rumah ini berbahan dasar dari....
 - a. jerami dan batu
 - b. batu dan kayu
 - c. kayu dan jerami
 - d. ijuk dan kayu
8. Rumah adat ini bernama Bolon. Rumah ini berbahan dasar kayu dengan atap terbuat dari ijuk. Rumah adat ini berasal dari Provinsi....
 - a. Naggro Aceh Darusalam
 - b. Riau
 - c. Sumatera Utara
 - d. Sumatera Barat
9. Rumah adat yang dibangun menggunakan kayu, anyaman daun sagu dan semen berasal dari Provinsi....
 - a. Papua
 - b. Gorontalo
 - c. Maluku Utara
 - d. Maluku
10. Rumah adat Honai mempunyai keunikan, salah satunya pada malam hari menggunakan penerangan kayu bakar di dalam rumah. Rumah Honai selain sebagai tempat tinggal juga digunakan untuk tempat....
 - a. menghangatkan tubuh
 - b. menyimpan barang berharga
 - c. menyimpan peralatan berburu dan juga perang
 - d. menyimpan makanan

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL EVALUASI

NO.	JAWABAN
1.	C
2.	D
3.	D
4.	C
5.	D
6.	A
7.	B
8.	A
9.	D
10.	C

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Penskoran
1 – 10	Jawaban benar diberi skor 1 Jawaban salah diberi skor 0

(Arikunto 2012:188)

$$S = R$$

(Arikunto 2012:188)

Keterangan :

S = *Score*R = *Right*

Jadi, skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$

IV. (1) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ Semester	: IV/II
Tema	: 7. Indahya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 2. Indahya Keragaman Budaya Negeriku
Pembelajaran	: 4

1. IPS

KD.

4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman pakaian adat di Indonesia.

4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai keragaman alat musik tradisional di Indonesia.

Rubrik Penilaian :

Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No	Nama siswa	Kriteria												Jumlah skor	Nilai
		Menuliskan keunikan pakaian adat				Menuliskan keunikan alat musik tradisional				Keterampilan berbicara di depan kelas					
		1	1	2	3	4	3	2	1	1	2	3	4		
1															
2															
3															

4																	
5																	

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran :

Aspek	4	3	2	1
Menuliskan keunikan pakaian adat	Menuliskan dengan tepat 8-10 keunikan pakaian adat yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat 5-7 keunikan pakaian adat yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat hanya 2-4 keunikan pakaian adat yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat hanya 1 keunikan adat yang ditampilkan pada gambar.
Menuliskan keunikan alat musik tradisional	Menuliskan dengan tepat 8-10 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat 5-7 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar	Menuliskan dengan tepat hanya 2-4 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar.	Menuliskan dengan tepat hanya 1 keunikan alat musik tradisional yang ditampilkan pada gambar.
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 tapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kalimat secara keseluruhantidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti

3																			
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020
Guru Kelas IV

.....
NIP.

Kriteria penskoran :

Aspek	4	3	2	1
Menuliskan tindakan dalam melestarikan pakaian adat	Menuliskan dengan benar 4 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.	Menuliskan dengan benar 3 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.	Menuliskan dengan benar 2 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.	Menuliskan dengan benar 1 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan pakaian adat.
Menuliskan tindakan dalam melestarikan alat musik tradisional	Menuliskan dengan benar 4 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.	Menuliskan dengan benar 3 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.	Menuliskan dengan benar 2 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.	Menuliskan dengan benar 1 sikap yang harus dilakukan dalam melestarikan alat musik tradisional.

IV. (3) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/ semester: IV/II

Tema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku

Subtema : 2. Indahya Keragaman Budaya Negeriku

Pembelajaran : 4

3. Bahasa Indonesia

KD. 4.7.1 Menyajikan gagasan pokok dan informasi baru dari teks bacaan.

Rubrik Penilaian :

Petunjuk: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No	Nama siswa	Kriteria																Jumlah skor	Nilai
		Kemampuan gagasan setiap pokok				Kemampuan informasi baru dari teks				Keaktifan				Keterampilan dalam membuat laopran tertulis					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			

5.																			
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran :

Aspek	4	3	2	1
Kemampuan menuliskan gagasan pokok setiap paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari minimal 4 paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari 2 paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari 2 paragraf	Menuliskan dengan benar gagasan pokok dari 1 paragraf
Kemampuan menjelaskan informasi baru dari teks	Dapat menjelaskan dengan tepat minimal 3 informasi baru dari teks.	Dapat menjelaskan dengan tepat 2 informasi baru dari teks.	Dapat menjelaskan dengan tepat 1 informasi baru dari teks.	Tidak dapat menjelaskan dengan tepat informasi baru dari teks.
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi.	Menunjukkan antusiasme dan tetapi tidak aktif dalam diskusi.	Menunjukkan hanya jika ditanya.	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam membuat laporan tertulis	Menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan runtut. Tulisan rapi dan mudah dibaca.	Menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan runtut. Tulisan kurang rapi.	Menggunakan bahasa baku, dapat dipahami dan kurang runtut. Tulisan kurang rapi.	Tidak menggunakan bahasa baku, mudah dipahami dan runtut. Tulisan tidak rapi.

SINTAKS MODEL COOPERATIVE TIPE STAD

1. Penyampaian tujuan dan motivasi. Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.
2. Pembagian kelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik.
3. Presentasi dari guru. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari.
4. Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim). Siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk. Kerja tim merupakan ciri terpenting dari STAD.
5. Kuis (evaluasi). Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis (evaluasi) tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. 6. Penghargaan prestasi atas keberhasilan kelompok.

Lampiran 28

HASIL JAWAB SOAL PRETEST

UNNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS IMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWAB SOAL

Muatan Pembelajaran	: IPS	Nama : Amella Fihanda P
Kelas	: IV	No : 9
Waktu	: 40 menit	

Pilihan Ganda

1. A <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	11. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	21. A <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
2. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D	12. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	22. A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
3. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	13. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D	23. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
4. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	14. A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	24. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
5. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D	15. A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	25. A <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
6. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	16. A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	26. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D
7. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D	17. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D	27. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D
8. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	18. A <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	28. A <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
9. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D	19. A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	29. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D
10. A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> D	20. <input checked="" type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	30. A <input type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D

Lampiran 29

DOKUMENTASI HASIL JAWAB SOAL POSTTEST

UNNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS IMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWAB SOAL POSTTEST

Muatan Pembelajaran : IPS	Nama : <i>Wahyu Satungo</i>
Kelas : IV	No :
Waktu : 40 menit	

Pilihan Ganda

1. A B <input checked="" type="checkbox"/> D	11. <input checked="" type="checkbox"/> B C D	21. <input checked="" type="checkbox"/> B C D
2. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D	12. <input checked="" type="checkbox"/> B C D	22. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D
3. A <input checked="" type="checkbox"/> C D	13. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D	23. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D
4. A B <input checked="" type="checkbox"/> D	14. <input checked="" type="checkbox"/> B C D	24. A <input checked="" type="checkbox"/> C D
5. <input checked="" type="checkbox"/> B C D	15. A B <input checked="" type="checkbox"/> D	25. A B <input checked="" type="checkbox"/> D
6. A <input checked="" type="checkbox"/> D	16. A <input checked="" type="checkbox"/> C D	26. <input checked="" type="checkbox"/> B C D
7. A <input checked="" type="checkbox"/> C D	17. A <input checked="" type="checkbox"/> C D	27. A <input checked="" type="checkbox"/> C D
8. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D	18. A B <input checked="" type="checkbox"/> D	28. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D
9. A B <input checked="" type="checkbox"/> D	19. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D	29. A <input checked="" type="checkbox"/> C D
10. <input checked="" type="checkbox"/> B C D	20. <input checked="" type="checkbox"/> B C D	30. A B C <input checked="" type="checkbox"/> D

Lampiran 30

REKAPITULASI HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No.	Nama Siswa	Pretes	Posttest
1.	WS	57	73
2.	BSP	47	73
3.	MI	47	80
4.	NP	53	90
5.	RDP	53	77
6.	AFR	60	77
7.	AFA	70	77
8.	AN	70	63
9.	AFP	70	90
10.	ADR	50	93
11.	AFP	47	87
12.	AAP	47	83
13.	BAF	67	58
14.	DHK	67	90
15.	DAF	73	93
16.	IAS	60	83
17.	KL	50	83
18.	NAP	47	77
19.	NRP	47	77
20.	NA	60	93
21.	ONS	50	80
22.	RAA	60	96
23.	RM	50	83

24.	RDS	57	96
25.	SR	70	83
26.	SAW	63	68
27.	SEND	63	83
28.	TL	50	83
29.	WH	47	77
Nilai Tertinggi		70	96
Nilai Terendah		47	58
Nilai Rata-rata		56	81
Jumlah Siswa yang Tuntas		7	27
Presenase Jumlah Siswa yang Tuntas		24%	93%

Lampiran 31

ANALISIS UJI NORMALITAS

Uji Kelompok Skala Kecil (Pretest)

NO	Identitas	Nilai	X	z	Fz	Sz	Fz-Sz
1	AH	67	7.285714	0.875588	0.809373	0.142857	0.666516
2	AFA	50	-9.71429	-1.16745	0.121514	0.285714	0.1642
3	KA	70	10.28571	1.236124	0.891794	0.428571	0.463222
4	LU	57	-2.71429	-0.3262	0.372137	0.571429	0.199292
5	MIFH	50	-9.71429	-1.16745	0.121514	0.714286	0.592771
6	AZM	67	7.285714	0.875588	0.809373	0.857143	0.04777
7	MAA	57	-2.71429	-0.3262	0.372137	0.142857	0.627863

Mean	stdev	Lo	L Tabel sig 5%	Kesimpulan
59.7142857	8.32094317	0.66651571	0,300	Data berdistribusi normal

Posttest

NO	Identitas	Nilai	X	z	Fz	Sz	Fz-Sz
1	AH	83	-2.57143	-0.4002	0.344505	0.142857	0.201648
2	AFA	77	-8.57143	-1.33399	0.091103	0.285714	0.194611
3	KA	90	4.428571	0.689229	0.754661	0.428571	0.326089
4	LU	93	7.428571	1.156127	0.876185	0.571429	0.304757

5	MIFH	93	7.42857 1	1.15612 7	0.87618 5	0.71428 6	0.1619
6	AZM	83	-2.57143	-0.4002	0.34450 5	0.85714 3	0.51263 7
7	MAA	80	-5.57143	-0.86709	0.19294 5	1	0.80705 5

Mean	Stdev	Lo	L Tabel sig 5%	Kesimpulan
85.57142857	6.425396041	0.807055011	0,300	Data berdistribusi normal

Uji Kelompok Besar (Pretest)

No	Identitas	Nilai	X	z	Fz	Sz	Fz-Sz
1	ARA	57	0.62069	0.070138	0.527958	0.034483	0.493475
2	PM	47	-9.37931	-1.05986	0.144605	0.068966	0.075639
3	SNA	47	-9.37931	-1.05986	0.144605	0.103448	0.041156
4	ADS	53	-3.37931	-0.38186	0.351282	0.137931	0.213351
5	FMF	53	-3.37931	-0.38186	0.351282	0.172414	0.178869
6	RAP	60	3.62069	0.409136	0.65878	0.206897	0.451884
7	LDA	70	13.62069	1.539132	0.938114	0.241379	0.696735
8	NA	70	13.62069	1.539132	0.938114	0.275862	0.662252
9	NZAP	50	-6.37931	-0.72086	0.235498	0.310345	-0.07485
10	NH	47	-9.37931	-1.05986	0.144605	0.344828	-0.20022
11	PNR	47	-9.37931	-1.05986	0.144605	0.37931	-0.23471
12	AAP	67	10.62069	1.200133	0.884956	0.413793	0.471163
13	ADP	67	10.62069	1.200133	0.884956	0.448276	0.43668
14	CAPJ	73	16.62069	1.878131	0.969818	0.482759	0.48706
15	IKR	60	3.62069	0.409136	0.65878	0.517241	0.141539
16	MFF	50	-6.37931	-0.72086	0.235498	0.551724	-0.31623
17	MDNA	47	-9.37931	-1.05986	0.144605	0.586207	-0.4416
18	NM	47	-9.37931	-1.05986	0.144605	0.62069	-0.47609
19	HSA	60	3.62069	0.409136	0.65878	0.655172	0.003608
20	LC	43	-13.3793	-1.51186	0.065285	0.689655	-0.62437
21	LS	60	3.62069	0.409136	0.65878	0.724138	-0.06536
22	SNR	60	3.62069	0.40913	0.65878	0.75862	-0.09984

				6		1	
23	SBA	50	-6.37931	-0.72086	0.23549 8	0.79310 3	-0.55761
24	STS	57	0.62069	0.07013 8	0.52795 8	0.82758 6	-0.29963
25	AW	70	13.6206 9	1.53913 2	0.93811 4	0.86206 9	0.07604 5
26	SANK	63	6.62069	0.74813 5	0.77281 1	0.89655 2	-0.12374
27	MA	63	6.62069	0.74813 5	0.77281 1	0.93103 4	-0.15822
28	KN	50	-6.37931	-0.72086	0.23549 8	0.96551 7	-0.73002
29	ZAP	47	-9.37931	-1.05986	0.14460 5	1	-0.8554

Mean	stdev	Lo	L tabel sig 5%	Kesimpulan
56.37931034	8.849591569	0.696734654	0,161	Data berdistribusi normal

Posttest

No	Identitas	Nilai	x	z	Fz	Sz	Fz-Sz
1	ARA	73	-7.68966	-0.79643	0.21289 1	0.03448 3	0.17840 8
2	PM	73	-7.68966	-0.79643	0.21289 1	0.06896 6	0.14392 5
3	SNA	80	-0.68966	-0.07143	0.47152 8	0.10344 8	0.36808
4	ADS	90	9.31034 5	0.96428 9	0.83255	0.13793 1	0.69461 8
5	FMF	77	-3.68966	-0.38214	0.35117 7	0.17241 4	0.17876 3
6	RAP	77	-3.68966	-0.38214	0.35117 7	0.20689 7	0.14428 1
7	LDA	77	-3.68966	-0.38214	0.35117 7	0.24137 9	0.10979 8
8	NA	63	-17.6897	-1.83215	0.03346 5	0.27586 2	-0.2424
9	NZAP	90	9.31034 5	0.96428 9	0.83255	0.31034 5	0.52220 5
10	NH	93	12.3103 4	1.27500 5	0.89884 6	0.34482 8	0.55401 9
11	PNR	87	6.31034 5	0.65357 4	0.74330 7	0.37931	0.36399 6
12	AAP	83	2.31034 5	0.23928 7	0.59455 8	0.41379 3	0.18076 5
13	ADP	58	-22.6897	-2.35001	0.00938 6	0.44827 6	-0.43889
14	CAPJ	90	9.31034 5	0.96428 9	0.83255	0.48275 9	0.34979 1
15	IKR	63	-17.6897	-1.83215	0.03346 5	0.51724 1	-0.48378
16	MFF	90	9.31034 5	0.96428 9	0.83255	0.55172 4	0.28082 5
17	MDNA	93	12.3103 4	1.27500 5	0.89884 6	0.58620 7	0.31263 9
18	NM	83	2.31034 5	0.23928 7	0.59455 8	0.62069	-0.02613
19	HSA	83	2.31034 5	0.23928 7	0.59455 8	0.65517 2	-0.06061
20	LC	77	-3.68966	-0.38214	0.35117 7	0.68965 5	-0.33848
21	LS	77	-3.68966	-0.38214	0.35117 7	0.72413 8	-0.37296

22	SNR	93	12.3103 4	1.27500 5	0.89884 6	0.75862 1	0.14022 6
23	SBA	80	-0.68966	-0.07143	0.47152 8	0.79310 3	-0.32158
24	STS	96	15.3103 4	1.58572	0.94359 9	0.82758 6	0.11601 2
25	AW	83	2.31034 5	0.23928 7	0.59455 8	0.86206 9	-0.26751
26	SANK	68	-12.6897	-1.31429	0.09437 4	0.89655 2	-0.80218
27	MA	83	2.31034 5	0.23928 7	0.59455 8	0.93103 4	-0.33648
28	KN	83	2.31034 5	0.23928 7	0.59455 8	0.96551 7	-0.37096
29	ZAP	77	-3.68966	-0.38214	0.35117 7	1	-0.64882

Mean	stdev	Lo	L tabel sig 5%	Kesimpulan
80.68965517	9.655137227	0.694618496	0,161	Data berdistribusi normal

Lampiran 32

ANALISIS UJI N-GAIN

Uji Kelompok Kecil (Pretest)

No Presensi	Identitas	Pretes	Postes	N-GAIN	KRITERIA
1	AH	53	79	0.553191	SEDANG
2	AZM	63	79	0.432432	SEDANG
3	AFA	58	79	0.5	SEDANG
4	ANI	68	95	0.84375	SEDANG
5	FUK	68	89	0.65625	SEDANG
6	FFT	68	89	0.65625	SEDANG
7	HF	77	95	0.782609	SEDANG

Mean Pretest		65
Mean Postest		86.42857
Selisih Mean		21.42857
N-GAIN		0.612245
KRITERIA		SEDANG

Uji Kelompok Besar

No	Identitas	PRETEST	POSTEST	N-GAIN	KRITERIA
1	ARA	57	73	0.372093	SEDANG
2	PM	47	73	0.490566	SEDANG
3	SNA	47	80	0.6226415	SEDANG
4	ADS	53	90	0.787234	SEDANG
5	FMF	53	77	0.5106383	SEDANG
6	RAP	60	77	0.425	SEDANG
7	LDA	70	77	0.2333333	RENDAH
8	NA	70	63	-0.2333333	RENDAH
9	NZAP	50	90	0.8	TINGGI
10	NH	47	93	0.8679245	TINGGI
11	PNR	47	87	0.754717	SEDANG
12	AAP	67	83	0.4848485	SEDANG
13	ADP	67	58	-0.272727	RENDAH
14	CAPJ	73	90	0.6296296	SEDANG
15	IKR	60	63	0.075	SEDANG
16	MFF	50	90	0.8	TINGGI
17	MDNA	47	93	0.8679245	TINGGI
18	NM	47	83	0.6792453	SEDANG
19	HAS	60	83	0.575	SEDANG
20	LC	43	77	0.5964912	SEDANG
21	LS	60	77	0.425	SEDANG
22	SNR	60	93	0.825	TINGGI
23	SBA	50	80	0.6	SEDANG
24	STS	57	96	0.9069767	TINGGI
25	AW	70	83	0.4333333	SEDANG
26	SANK	63	68	0.1351351	RENDAH
27	MA	63	83	0.5405405	SEDANG
28	KN	50	83	0.66	SEDANG
29	ZAP	47	77	0.5660377	SEDANG

Mean Pretest	56.37931034
Mean Posttest	80.68965517
Selisih Mean	24.31034483
N-GAIN	0.557312253
KRITERIA	SEDANG

Lampiran 33

ANALISIS UJI *T-TEST*

Uji Kelompok Kecil

No Presensi	Identitas	Pretes	Postes
1	AH	53	79
2	AZM	63	79
3	AFA	58	79
4	ANI	68	95
5	FUK	68	89
6	FFT	68	89
7	HF	77	95
MEAN		65	86.42857

s_1^2	61.33333333
s_2^2	54.28571429
s	7.831560083
$s2$	7.367883976
R	0.8665207
T	18.60763022
N	29
Db	28
tabel t	
Kriteria	Ha Diterima

Uji Kelompok Besar

No Presensi	Identitas	Pretes	Postes
1	ARA	57	73
2	AAP	47	73
3	ADS	47	80
4	ADP	53	90
5	AW	53	77
6	CAPJ	60	77
7	FMF	70	77
8	HAS	70	63
9	IKR	50	90
10	KN	47	93
11	LDA	47	87
12	LC	67	83
13	LS	67	58
14	MA	73	90
15	MFF	60	63
16	MDNA	50	90
17	NA	47	93
18	NAS	47	83
19	NZAP	60	83
20	NM	43	77
21	NH	60	77
22	PNR	60	93
23	PM	50	80
24	RAP	57	96
25	SNR	70	83
26	SANK	63	68
27	SBA	63	83
28	STS	50	83
29	SNA	47	77
MEAN		56.37931	80.68965517

s_1^2	78.31527094
s_2^2	93.22167488
s_1	8.849591569
s_2	9.655137227
R	0.301193944
T	5.769781342
N	29
Db	28
tabel t	
Kriteria	Ha Diterima

Lampiran 34

SURAT BUKTI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 3 TAMANWINANGUN
Jalan Kejayan No. 38, Tamanwinangun, Kebumen, 54313

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421 / 17

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaefudin Ali, S.Pd. SD
Jabatan : Kepala SDN 3 Tamanwinangun

Membenarkan bahwa yang namanya tercantum di bawah ini:

Nama : Rakhmawati Nur Hidayah
NIM : 1401416428
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan kegiatan penelitian skripsi di SD Negeri 3 Tamanwinangun pada tanggal 1 Februari - 2 Maret 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Kebumen, 2 Maret 2020

Kepala SD N 3 Tamanwinangun



Syaefudin Ali, S.Pd.SD
NIP. 196805061993101001

Lampiran 35

LEMBAR PERYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawahini:

Dosen pembimbing:

Menyatakan bahwa instrument validasi media pembelajaran dalam penelitian pembelajaran yang dilakukan oleh:

Nama : Rakhmawati Nur Hidayah

NIM : 1401416428

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

dapat digunakan dengan semestinya.

Dosen Pembimbing



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198506062009122007

Lampiran 36**DOKUMENTASI****Wawancara dengan Guru Kelas**

Siswa kelas V SDN 3 Tamanwinangun mengerjakan soal uji coba

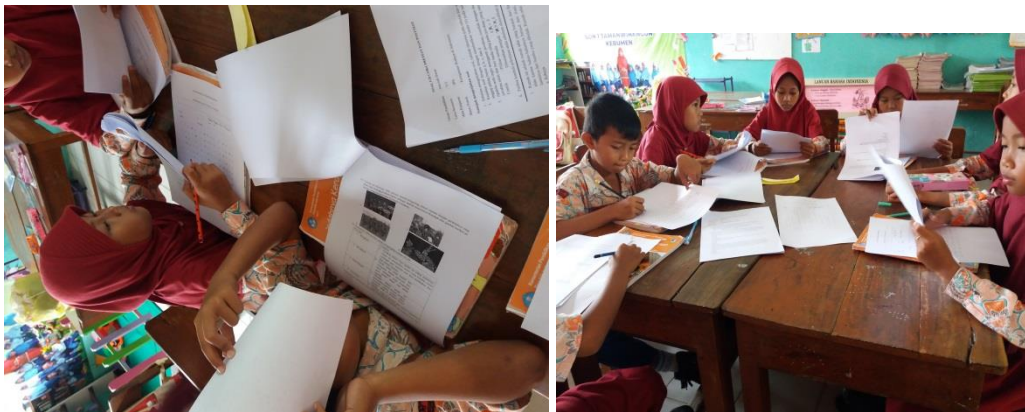
Kelompok Kecil



Siswa menyimak materi Rumah Adat dan Tarian Tradisional dari Guru



Siswa menggunakan media kartu bergambar



Siswa mengerjakan Pretest dan Posttes



Siswa, Guru Kelas dan Peneliti di SDN 1 Tamanwinangun

Kelompok Besar



Siswa menyimak materi Rumah Adat dan Tarian Tradisional dari Guru



Siswa menggunakan media Kartu Bergambar Nasional



Siswa mengerjakan Postest dan Prettest



Siswa, Guru Kelas dan Peneliti di SDN 1 Tamanwinangun