

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF RUPATALI BERBASIS *FLASH* MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV

Erawati Tsuraya

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (erawatitsuraya@mhs.unesa.ac.id)

Ulhaq Zuhdi

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini diambil berdasarkan observasi yang dilakukan dan menemukan permasalahan dimana siswa mengalami kesulitan memahami pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pendidikan sosial pada materi keragaman budaya Indonesia. Permasalahan tersebut terjadi karena guru belum mampu memaksimalkan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. selama observasi juga ditemukan potensi untuk memecahkan masalah tersebut yaitu adanya laboratorium komputer yang belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran untuk membantu kesulitan belajar siswa. Peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono dan memodifikasinya menjadi 9 tahapan. Pada penelitian ini dilakukan validasi dengan hasil 75% untuk validasi materi, 93,75% untuk validasi media. Pada uji kelayakan didapatkan hasil 87,5% hasil angket guru dan 91,3% hasil angket siswa

Kata Kunci: pengembangan, media interaktif, keragaman budaya Indonesia

Abstract

This research was taken based on observations made and found problems where students have difficulty understanding learning in social education subjects in the material of Indonesian cultural diversity. These problems occur because the teacher has not been able to maximize the learning media as an intermediary in delivering learning material. During the observation also found the potential to solve these problems, namely the existence of computer laboratories that have not been utilized in the learning process. From these problems, researchers conduct research on the development of learning media to help students learning difficulties. The researcher used the Borg and Gall development model in Sugiyono and modified it into 9 stages. In this study validation with 75% results for material validation, 93.75% for media validation. In the feasibility test results obtained 87.5% of the results of the teacher questionnaire and 91.3% of the results of the student questionnaire

Keywords: development, interactive media, Indonesian cultural diversity

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi ini merupakan ujung tombak bagi masyarakat umum dimana pendidikan mampu membawa seseorang untuk ikut akan kemajuan zaman yang semakin cepat. Pendidikan dapat pula disebut sebagai pegangan utama dalam pengembangan sumber daya manusia, dimana semakin tingginya pemahaman seseorang tentang pendidikan maka semakin tinggi pula kesadaran seseorang akan aspek kehidupan serta IPTEK. Pendidikan dalam perkembangannya dipengaruhi oleh teknologi. Dengan adanya teknologi maka pendidikan akan semakin efektif untuk dilakukan. Pendidikan dalam pelaksanaannya tidak dapat dilepaskan dari aspek kebudayaan karena dua hal tersebut memiliki keterkaitan dan pengaruh di masing-masing aspeknya. Indonesia merupakan satu dari negara besar di dunia yang tidak hanya dikenal sebagai negara besar melainkan negara

majemuk yang memiliki keragaman budaya. Kebudayaan tersebut tersebar pada 34 provinsi yang terdapat di Indonesia dengan ciri khas masing-masing provinsi tersebut. Keragaman inilah membuat Indonesia kaya akan budaya yang tidak dimiliki oleh negara lain dan keragaman ini menjadikan Indonesia sebagai negara kesatuan dan persatuan yang kuat. Potensi kebudayaan Indonesia yang sangat beragam inilah menjadi kunci dalam menghadapi era globalisasi dimana karakteristik manusia menjadi pola dasar dalam bernegara.

Mata pelajaran yang memiliki unsur kebudayaan dalam materinya adalah Ilmu pengetahuan sosial yang biasanya disingkat dengan IPS. Mata pelajaran IPS merupakan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan teknologi di sekolah dasar. Hasan, dkk (2009) menjelaskan pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan siswa agar menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan kecakapan dasar

yang diperlukan bagi kehidupan masyarakat. Pada pelaksanaan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Babatan I/456 Surabaya kelas IV ditemukan permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Guru menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hal ini menyebabkan kejenuhan bagi siswa selama proses pembelajaran karena siswa hanya pasif untuk mendengarkan materi yang disampaikan dengan sedikit timbal balik yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang baik. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan nilai yang ditunjukkan oleh guru bahwa presentase siswa yang memiliki nilai di atas KKM yang telah ditetapkan (mendapatkan nilai 7) masih rendah yaitu 53,84% yaitu 14 siswa dari total keseluruhan siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Penggunaan metode konvensional yaitu metode ceramah masih dianggap oleh guru sebagai metode yang baik untuk mengajarkan materi pembelajaran dan belum pahami guru dengan penggunaan model atau media pembelajaran. Guru menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar sulit untuk dilakukan karena waktu pembuatan yang lama serta bentuk media pembelajaran yang terbuat dari bahan yang tidak bertahan lama dan membutuhkan ruangan yang besar untuk menyimpannya. Hal tersebut bertentangan dengan tujuan pembelajaran IPS yang mengharapkan untuk mengembangkan kemampuan menalar siswa dan mengembangkan suatu permasalahan, sebagai mata pelajaran yang termasuk dalam ilmu pengetahuan teknologi, guru belum mampu memadukan pembelajaran IPS dengan IPTEK, sedangkan menurut pernyataan yang disampaikan oleh Fajar (dalam Susanto, 2014) menyatakan bahwa IPS dapat dijadikan media dalam memberi pemahaman tentang sains teknologi dalam kehidupan manusia.

Salah satu keterlibatan teknologi dalam ilmu pendidikan adalah adanya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Seperti yang telah diketahui bersama, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh tenaga pendidik agar materi tersebut mudah dipahami. Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan dari Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran pada perkembangannya dipengaruhi dengan adanya teknologi. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran CAI. Media pembelajaran CAI adalah media pembelajarann yang memanfaatkan komputer sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media bisa meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena terdapat animasi yang jarang digunakan oleh guru. Media ini bisa

dibuat dengan menggunakan perangkat lunak seperti *MS. Powerpoint, adobe flash* dan lain-lain.

CAI pada perkembangannya saat ini dibedakan menjadi empat jenis yaitu, *tutorial, drill and practice, simulation* dan *game*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Abel Olusegun Egunjobi pada tahun 2014 yang berjudul *Effect of Tutorial Mode of Computer-Assisted Instruction on Students' Academic Performance In Secondary School Practical Geography In Nigeria* telah memanfaatkan CAI dengan menggunakan jenis tutorial. Penggunaan CAI jenis tutorial didasari dengan kebutuhan penelitian tersebut dan menyesuaikan dengan materi yang diberikan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sorina Stelea dan Carolina Girón-García di Spanyol pada tahun 2017 yang berjudul *Computer-assisted instruction: 'JClick' as a new pedagogical tool for EFL learners*. Penelitian tersebut mengembangkan CAI menjadi CALL (*Computer Assisted Language Learning*). Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di sekolah menengah yaitu guru menggunakan pembelajaran dengan metode konvensional yang bersifat *talk and chalk* (berbicara dan menulis menggunakan kapur). Pengembangan tersebut juga didasari dengan kebutuhan dan kesesuaian materi yang diberikan. Hasil dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media CAI dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian materi yang diberikan. Dampak lain penggunaan CAI ialah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran CAI mampu meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran CAI juga memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk mempelajari dan mengetahui materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada dan didukung dengan penelitian terdahulu maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif "RUPATALI" Berbasis *Flash* Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV di Sekolah Dasar".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimana pengembangan produk media interaktif "RUPATALI" berbasis *flash* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV di sekolah dasar? (2) Bagaimana kelayakan produk dari pengembangan media interaktif "RUPATALI" berbasis *flash* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV di sekolah dasar? (3) Bagaimana efektifitas media interaktif "RUPATALI" berbasis *flash* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV di sekolah dasar? Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Menjelaskan

pengembangan produk media interaktif “RUPATALI” berbasis *flash* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV di sekolah dasar. (2) Menjelaskan kelayakan produk hasil dari pengembangan media interaktif “RUPATALI” berbasis *flash* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV di sekolah dasar. (3) Menjelaskan keefektifitasan media interaktif “RUPATALI” berbasis *flash* pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV di sekolah dasar. Media interaktif “RUPATALI” berbasis *flash* dikembangkan sebagai aplikasi pada komputer yang bermuatan materi keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media tersebut dapat dijalankan pada komputer dengan sistem operasi minimal *windows XP* dengan tampilan layar *fullscreen* (1289 X 120) serta format aplikasi adalah (.*exe*). spesifikasi isi media yang akan dikembangkan diantaranya petunjuk penggunaan, rangkuman materi, game interaktif dan profil peneliti.

Media interaktif adalah media pembelajaran dimana siswa sebagai pengguna media tidak hanya terfokuskan pada media saja namun juga adanya interaksi selama pembelajaran dengan sedikit intruksi dari guru. Menurut Riyana (dalam Tresnanto, 2017) menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif cukup efektif saat digunakan kepada anak sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar. Media interaktif biasanya bersifat multimedia yang memiliki unsur-unsur media diantaranya animasi, suara, teks, grafik dan video. Penggunaan unsur media yaitu animasi, gambar dan video dapat membantu siswa didalam memahami konsep pada materi pembelajaran sebagai mana peran media pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung pada materi untuk disampaikan selama proses pembelajaran. Kunci utama saat penggunaan media interaktif adalah memberikan interaksi kepada siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat membangkitkan ketertarikan siswa akan materi yang akan diajarkan dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Penggunaan media interaktif memiliki kelebihan diantaranya: (1) membantu siswa dalam belajar dengan mandiri sehingga tidak bergantung pada penjelasan guru. (2) siswa bisa belajar kembali tentang materi pembelajaran yang dirasa belum dikuasai. (3) mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dimana penelitian akan menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam hal ini produk yang akan dihasilkan oleh peneliti

adalah pengembangan media interaktif rupatali berbasis *flash* pada materi keragaman budaya Indonesia.

Pada penelitian ini model Borg and Gall sebagai model penelitian pengembangan digunakan sebagai patokan dalam melaksanakan penelitian. Namun prosedur penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi model Borg and Gall dengan menyederhanakan menjadi sembilan tahapan yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi akhir. Hal ini dilakukan karena fokus dari penelitian ini adalah menciptakan produk baru yang layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap potensi dan masalah. Peneliti melakukan observasi di SDN Babatan I/456 Surabaya untuk melihat proses pembelajaran secara langsung. Dari pelaksanaan observasi tersebut akan didapatkan masalah yang terdapat pada sekolah tersebut serta menemukan potensi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Tahap pengumpulan data. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Babatan I/456 Surabaya. Data yang diambil diantaranya bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan kondisi ruangan kelas yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam hal ini yaitu laboratorium komputer. Untuk pengamatan proses pembelajaran, data yang ingin dikumpulkan dan digunakan dalam pengembangan media interaktif “RUPATALI” berbasis *flash* yaitu kemampuan guru dalam menyampaikan materi, buku ajar yang digunakan serta silabus pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan desain yang cocok untuk pembelajaran IPS.

Tahap desain produk Dalam tahapan ini, hal yang dilakukan yaitu membuat rancangan produk dari media yang akan dikembangkan. Serta membuat rancangan tentang langkah-langkah pembelajaran yang menunjang pembelajaran dan instrumen validasi yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap Validasi Desain. Setelah desain produk dibuat dan materi yang akan dimasukkan pada media pembelajaran telah disusun, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi desain. Validasi desain adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan produk yang dinilai. Pada penelitian ini validasi desain dilakukan pada ahli media dan ahli materi dengan klasifikasi sebagai berikut : (1) Minimal lulusan S2 (2) Ahli dalam bidangnya (3) Untuk ahli materi, bidang yang dikuasai yaitu mata pelajaran IPS (4) Untuk ahli media, bidang yang dikuasai yaitu media CAI

Validasi melibatkan 2 dosen dengan spesialisasi yang berbeda pada bidang ahli media dan ahli materi. Tugas

dari validator yaitu menilai kelayakan media dan materi sebelum diuji cobakan serta mencari kelemahan dari produk yang telah dibuat.

Tahap Revisi Desain. Revisi desain untuk memperbaiki produk apabila ada kelemahan atau kekeliruan yang direkomendasikan oleh validator (ahli media dan ahli materi) sebelum uji coba produk dilakukan.

Tahap Uji Coba Produk. Pada langkah ini, dilakukan uji coba produk setelah mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media pada tahap validasi desain serta melakukan revisi desain sesuai dengan yang dinilai oleh validator. Uji coba produk ini dilakukan secara terbatas dengan melibatkan 10 siswa dan guru kelas. Pemilihan 10 siswa ini dilakukan dengan menggunakan teknik random sampling (pemilihan secara acak). Uji coba produk ini difokuskan pada penilaian produk media dari pengguna untuk menanggapi produk yang digunakan dan mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan pada uji coba pemakaian.

Tahap Revisi Produk. Revisi produk difokuskan pada tanggapan dari hasil uji coba produk oleh pengguna media. Kekurangan dan saran yang telah diterima akan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada validator untuk melihat perlunya merevisi produk tersebut atau tidak. Apabila adanya revisi yang diperlukan, maka produk media akan direvisi sesuai dengan arahan yang diberikan.

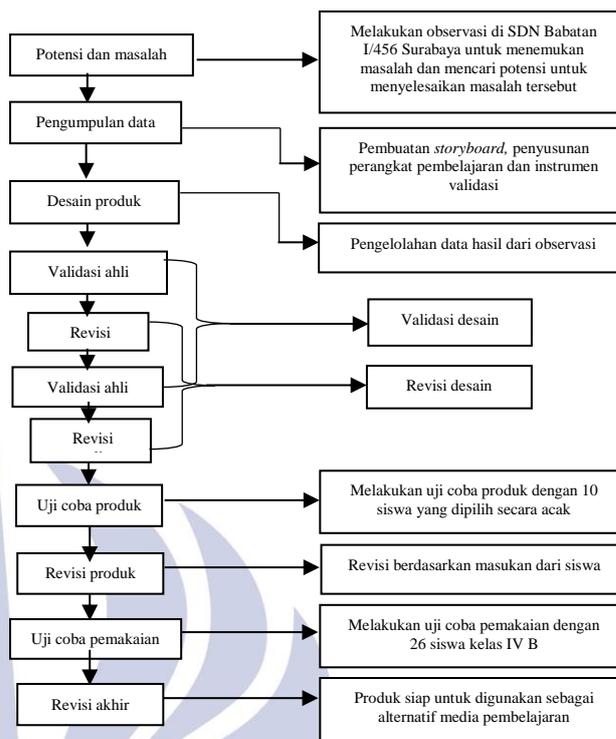
Tahap Uji coba pemakaian Pada uji coba pemakaian, subjek yang digunakan memiliki lingkup yang lebih luas dari uji coba produk dengan menggunakan seluruh siswa kelas IVB SDN Babatan I/456 Surabaya. Pada langkah ini digunakan pula desain eksperimen yaitu *one group pretest-posttest design*. Dengan desain ini, sebelum subjek penelitian mendapatkan perlakuan terlebih dahulu diberi pretest diawal tes lalu diberikan posttest diakhir pembelajaran atau setelah mendapatkan perlakuan. Penggunaan desain eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media interaktif “RUPATALI”.

Berikut rumus desain eksperimen *one group pretest-posttest design*.

O1 X O2

Tahap Revisi akhir. Dalam tahapan ini, peneliti menerima hasil dari uji coba pemakaian berupa saran dan masukan saat penggunaan produk dari pengguna produk. Hal tersebut menjadi tujuan akhir dari penelitian ini yaitu pengembangan media interaktif “RUPATALI”. Setelah dilakukannya revisi akhir, maka media “RUPATALI” dapat digunakan secara luas dan dapat digunakan oleh guru untuk membantu dalam penyampaian materi serta untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat.

Bagan Desain Prosedur Penelitian



Uji coba dilaksanakan di SDN Babatan I/456 Surabaya dengan menggunakan media interaktif “RUPATALI” berbasis *flash*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan total 10 siswa pada saat melakukan uji coba terbatas sedangkan pada uji coba pemakaian menggunakan 26 siswa kelas IVB.

Terdapat beberapa teknik pengumpulan data. Dalam pengembangan media interaktif berbasis *flash* ini, instrumen yang digunakan yaitu: (1) Instrumen validasi media, (2) kuesiner, (3) lembar tes. Instrumen validasi digunakan sebagai penilaian para ahli yaitu ahli materi dan ahli media terhadap media. Untuk menguji kelayakan media interaktif “RUPATALI” berbasis *flash* para ahli diberikan instrumen validasi.

Adapun kisi-kisi indikator dari validasi ahli materi yaitu: (1) Keakuratan konsep materi dengan tujuan pembelajaran (2) Kesesuaian materi dengan program CAI (3) Kejelasan isi materi yang disampaikan (4) Kemudahan pemahaman materi (5) Kesesuaian isi materi dalam program CAI dengan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik (6) Kesesuaian soal latihan dan materi (7) Materi dalam program CAI mampu menambah wawasan peserta didik (8) Materi dalam program CAI mampu menambah pemahaman dan penerapan konsep peserta didik (9) Keseluruhan informasi yang tersaji dalam program CAI sudah jelas (10) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (11) Materi dalam program CAI efektif diterapkan dengan kemampuan dasar yang

harus dikuasai oleh peserta didik (12) Keefektifan media dalam penyampaian materi berdasarkan durasi penggunaan

Untuk kisi-kisi indikator validasi materi yaitu: (1) Kemenarikan warna (2) Keterpaduan komposisi warna *background* dan *layout* (3) Kejelasan gambar (4) Kemenarikan animasi (5) Kejelasan *backsound* (6) Kemenarikan *backsound* (7) Kesesuaian *backsound* (8) Kemenarikan *soundeffect* (9) Kejelasan musik instrumen (10) Kesesuaian format yang digunakan pada program media interaktif rupatali berbasis *flash* (11) Durasi waktu dalam penyayanan program media.

Dari indikator-indikator yang telah dijabarkan di atas dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan atau pertanyaan. Kemudian disetiap butir pernyataan atau pertanyaan diberi empat alternatif jawaban yang mengacu pada skala *Likert*.

Instrumen pengguna media. Instrumen atau kuisioner diberikan kepada pengguna media interaktif "RUPATALI" berbasis *flash* dengan memberikan pernyataan tertulis. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Cresswell (dalam Sudaryono, dkk, 2013) yang menyatakan bahwa kuisioner adalah alat pengumpulan data yang berisi sejumlah pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Dalam penelitian ini responden adalah siswa uji coba serta guru kelas ujicoba.

Kisi-kisi instrumen pengguna untuk siswa uji coba yaitu: (1) Kejelasan uraian (2) Kejelasan contoh (3) Kesesuaian gambar dengan materi (4) Daya tarik (5) Keterbacaan teks atau tulisan (6) Keterbacaan caption, ukuran huruf dan warna huruf (7) Komposisi warna (8) Penggunaan bahasa (9) Ketajaman gambar (10) Audio dan musik

Sedangkan kisi-kisi instrumen untuk guru kelas yaitu: (1) Keakuratan konsep materi dengan tujuan pembelajaran (2) Kesesuaian materi dengan program CAI (3) Kejelasan isi materi yang disampaikan (4) Kemudahan pemahaman materi (5) Kesesuaian isi materi dalam program CAI dengan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik (6) Kesesuaian soal latihan dan materi (7) Materi dalam program CAI mampu menambah wawasan peserta didik (8) Materi dalam program CAI mampu menambah pemahaman dan penerapan konsep peserta didik (9) Keseluruhan informasi yang tersaji dalam program CAI sudah jelas (10) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (11) Keefektifan media dalam penyampaian materi berdasarkan durasi penggunaan (12) Komposisi warna *background* menarik (13) Animasi dan gambar menarik (14) Gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi (15) Jenis dan tampilan huruf tidak mengganggu pemahaman (16) Penggunaan *sound effect* tepat (17) Penggunaan *backsound* tepat dan jelas (18) Penggunaan *backsound* tidak mengganggu materi (19) Petunjuk

pengoperasian mudah dipahami (20) Program mudah untuk digunakan

Lembar tes, dalam prosedur penelitian pengembangan ini, terdapat tes tertulis yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan media diberikan (*pre-test* dan *post-test*) dalam uji coba lapangan media interaktif RUPATALI *flash*. Tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yangtelah dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1 kisi-kisi lembar tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk soal
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 Mengenalnama rumah adat dan daerah asalnya.	Pilihan ganda dan isian
	3.2.2 Mengetahui keunikan rumah adat yang ada di Indonesia.	
	3.2.3 Mengenal nama pakaian adat dan daerah asalnya.	
	3.2.4 Mengetahui keunikan pakaian yang ada di Indonesia.	
	3.2.5 Mengenal nama tarian daerah dan daerah asalnya.	
	3.2.6 Mengenal nama alat musik daerah dan daerah asalnya.	
	3.2.7 Mengetahui cara memainkan alat musik daerah yang ada di Indonesia.	

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif sehingga digunakan teknik analisis sebagai berikut: (1) data hasil validasi (2) data hasil tanggapan pengguna (3) hasil tes

Data hasil validasi. data yang telah diperoleh berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dihitung menggunakan rumus skala *Likert*. Skala *Likert* biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok perihal objek yang diteliti (Sudaryono dkk, 2013).

Tabel 2 Tabel penilaian skala *Likert*

Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Data yang diperoleh dapat diolah dalam bentuk persentase. Data tersebut dihitung menggunakan rumus skala *Likert* sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Dari rumus tersebut menentukan taraf keberhasilan media. Tingkat kelayakan dari kriteria revisi produk sebagai berikut:

$75\% \leq SP \leq 100\%$: valid tanpa revisi
$50\% \leq SP < 75\%$: valid dengan revisi ringan
$25\% \leq SP < 50\%$: valid dengan revisi berat
$SP < 25\%$: tidak valid

Data hasil tanggapan pengguna, data yang diperoleh dari pengguna dari pengisian kuisioner dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Penentuan taraf kelayakan media dapat dilihat pada acuan berikut :

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Hasil Tes, hasil tes diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* dari siswa. Dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right]}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan suatu produk media pembelajaran interaktif berbasis *flash*. Pengembangan produk media ini berdasarkan model penelitian pengembangan menurut Borg and Gall. Dalam penjelasannya, model penelitian pengembangan menurut Borg and Gall terdapat 10 tahapan. Namun peneliti tidak melakukan keseluruhan tahapan dan hanya melakukan 9 tahapan. Hal tersebut dikarenakan fokus utama peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk melihat kelayakan dan efektifitas media yang dikembangkan terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Potensi dan Masalah, Tahap pertama dalam proses pengembangan media interaktif berbasis *flash* ini dengan melakukan observasi proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Babatan I/456 Surabaya. Dari hasil observasi yang dilakukan, menghasilkan data yaitu guru telah melakukan proses pembelajaran dengan baik hanya saja guru belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya menjadikan buku pegangan sebagai sumber belajar. Faktor-faktor tersebut menjadikan motivasi dan konsentrasi belajar siswa berkurang serta siswa menjadi pasif padahal guru telah menguasai materi dengan baik namun karena kurangnya pemanfaatan media selama proses pembelajaran, menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Selama observasi yang dilakukan juga diketahui bahwa siswa telah mampu mengoperasikan komputer secara sederhana seperti menyalakan dan mematikan komputer, membuka aplikasi tertentu serta menggunakan *mouse* dan *keyboard*. Pada observasi tersebut peneliti melihat adanya laboratorium komputer yang dapat digunakan oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran agar menciptakan suasana belajar baru dan menghindarkan siswa dari rasa bosan dan kejenuhan selama proses pembelajaran.

Pengumpulan Data, Pengumpulan data yang dilakukan merupakan tahapan kedua. Dalam tahapan ini data yang dikumpulkan dengan cara melakukan kegiatan observasi selama proses pembelajaran dan sarana prasarana yang ada di sekolah, wawancara dengan guru dan siswa, mengamati dan menganalisis silabus yang dibuat oleh guru dan melihat buku pegangan siswa yang terdapat materi keragaman budaya Indonesia. Tahapan ini dilakukan untuk menjadikan patokan dalam penyusunan desain produk serta pembuatan media pembelajaran. Hasil dari pengumpulan data adalah sebagai berikut: (1) proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah baik namun kurangnya pemanfaatan media sebagai salah satu sumber belajar. (2) komputer yang terdapat di SDN Babatan I/456 Surabaya dalam kondisi yang baik dan layak pakai dengan total keseluruhan yaitu 35 unit. (3) guru menguasai materi yang diajarkan. (4) siswa mengalami penurunan motivasi dan konsentrasi belajar karena proses pembelajaran yang tidak kondusif. (5) buku yang digunakan selama pembelajaran yaitu buku guru dan buku siswa yang diterbitkan resmi oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk kelas IV.

Desain Produk, Tahap selanjutnya adalah desain produk. Desain produk ini adalah membuat rancangan awal produk media yang akan dikembangkan. Langkah pertama yaitu membuat *storyboard*. Pembuatan

storyboard digunakan untuk landasan dasar dalam pembuatan pengembangan media interaktif berbasis *flash*.

Setelah menentukan bentuk awal media yang terdapat pada storyboard, langkah selanjutnya adalah menjadikan rancangan media tersebut menjadi media jadi yang nantinya akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu sebelum dilakukannya uji coba di lapangan. Bentuk dari media tersebut sebagai berikut:

Tabel 3 *Prototype* media RUPATALI

Gambar dan Keterangan <i>Prototype</i>	
	
Tampilan halaman pembuka	Tampilan halaman awal
	
Tampilan halaman beranda dan pilihan menu	Tampilan menu kompetensi dasar
	
Tampilan menu petunjuk permainan	Tampilan menu profil peneliti
	
Tampilan menu belajar	Tampilan menu latihan soal

Setelah produk media berhasil dibuat, peneliti juga melakukan konsultasi ke guru kelas IV di SDN Babatan I/456 Surabaya untuk membicarakan tentang penyusunan silabus, RPP dan soal yang akan digunakan saat melakukan uji coba lapangan. Silabus, RPP dan soal yang telah disusun selanjutnya akan divalidasi ke ahli materi untuk mengetahui kelayakan silabus, RPP dan soal yang telah dibuat sebelum digunakan saat melakukan uji coba lapangan.

Validasi Desain, setelah tahapan desain produk, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi desain. Validasi desain ini digunakan untuk mengetahui nilai atau kevalidan media yang telah dibuat. Validasi desain dilakukan oleh tenaga ahli yang memiliki pendidikan minimal S-2 serta menguasai materi atau media yang akan digunakan dalam pengembangan media. Media akan divalidasi terlebih dahulu ke ahli materi. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang terdapat dalam media tersebut dengan tujuan pembelajaran yang tersirat pada kompetensi dasar. Setelah

melakukan validasi desain ke ahli materi, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi ke ahli media untuk menilai tampilan media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Putri Rachmadyanti selaku dosen jurusan pendidikan guru sekolah dasar Universitas Negeri Surabaya. Langkah awal dalam validasi desain adalah melakukan validasi materi. Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi yang akan ditampilkan dalam media. Hal-hal yang dinilai dalam validasi materi adalah kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan dan kelayakan isi materi.

Dari data yang telah didapatkan berdasarkan hasil angket validasi materi tersebut mendapatkan nilai 36 dari total keseluruhan nilai yang bisa diperoleh yaitu 48. berdasarkan nilai yang telah didapat, maka presentase dari validasi materi sebesar 75%, maka media tersebut dapat dikatakan valid tanpa revisi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Namun saat melakukan validasi materi, ada sedikit catatan yang diberikan oleh ahli materi.

Validasi ahli media dilakukan oleh Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Setelah melakukan validasi materi dan dapat dikatakan valid, maka langkah selanjutnya adalah melakukan validasi media. Validasi media ini dilakukan untuk menilai kualitas tampilan media dari segi audio, video dan grafis. Media yang akan divalidasi merupakan bentuk *prototype* dari rancangan awal yang telah dibuat oleh peneliti berdasarkan *storyboard*.

Dari data yang telah didapatkan berdasarkan hasil angket validasi media tersebut mendapatkan nilai 45 dari total keseluruhan nilai yang bisa diperoleh yaitu 48. berdasarkan nilai yang telah didapat, maka presentase dari validasi media sebesar 93,75%, maka media tersebut dapat dikatakan valid tanpa revisi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Namun sebelum melakukan uji coba lapangan, peneliti juga melakukan validasi perangkat yang terdiri dari validasi silabus, RPP dan soal. Penilaian validasi silabus meliputi keterkaitan KD, indikator dan pembelajaran. hasil dari validasi silabus yang telah dilakukan mendapatkan nilai presentase sebesar 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, silabus layak digunakan. Validasi perangkat yang selanjutnya adalah validasi RPP. Pada validasi RPP, hal-hal yang dinilai meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran serta alat dan sumber belajar. Hasil dari validasi RPP yang telah dilakukan mendapatkan nilai presentase sebesar 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, RPP layak untuk digunakan. Validasi terakhir pada validasi perangkat yaitu validasi soal. Pada validasi soal, hal-hal yang dinilai antara lain kriteria materi, ranah kontruksi dan ragam Bahasa. Hasil dari validasi soal yang

telah dilakukan mendapatkan nilai presentase sebesar 72,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, soal layak digunakan dengan perbaikan.

Untuk hasil uji coba soal yang dilakukan ke siswa kelas IV, perhitungannya menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas yang diuji menggunakan bantuan perangkat lunak pada computer atau software yang bernama IBM SPSS Statistics 25.

Adapun hasil dari uji coba soal yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4 hasil uji validitas dan uji reliabilitas

No	Materi	Jumlah varian	Hasil uji validitas	Hasil uji reliabilitas (dengan r tabel = 0,3882)	Keterangan
1	Rumah adat	50 soal	15 soal valid	0,704	Soal untuk rumah adat valid dan reliabel
2	Pakaian adat	50 soal	19 soal valid	0,480	Soal untuk pakaian adat valid dan reliabel
3	Tarian daerah	50 soal	18 soal valid	0,530	Soal untuk tarian daerah valid dan reliabel
4	Alat musik daerah	50 soal	21 soal valid	0,809	Soal untuk alat musik daerah valid dan reliabel

Revisi Desain, selama dalam tahapan validasi desain, media yang dikembangkan mendapatkan masukan baik dari ahli materi dan ahli media. Dalam tahapan ini dilakukan perbaikan produk media yang dikembangkan berdasarkan dari masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Perbaikan tersebut diantaranya: (1) Adanya revisi redaksional kalimat untuk petunjuk pengerjaan pada poin kedua. Pada petunjuk pengerjaan sebelum direvisi terdapat kalimat pelajari media digital book ini dari awal hingga akhir. Kata digital book masih asing bagi siswa kelas IV maka atas saran ahli materi

maka kata-kata tersebut diubah menjadi game interaktif RUPATALI. (2) Pada tampilan game sebelumnya setelah siswa mampu mencocokkan materi tidak ada instruksi lanjutan sehingga disarankan oleh tim ahli untuk menambah tombol intruksi jika telah selesai. (3) Pada tampilan menu, apabila submenu dipilih tidak ada pembeda dan tidak menarik. Tim ahli media menyarankan untuk memberikan warna berbeda saat submenu dipilih. (4) Adanya kesalahan pada submenu tari daerah yang seharusnya tarian daerah sesuai dengan yang ada di buku tematik. (5) Warna huruf yang terdapat pada latihan soal warnanya terlalu gelap sehingga diubah menjadi warna yang terang agar mudah dibaca oleh siswa.

Untuk memperjelas bagian yang direvisi, dapat dilihat gambar yang terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 revisi desain produk

Gambar dan Keterangan Prototype

Keterangan: perubahan kata dari media digital book menjadi game interaktif RUPATALI

Keterangan: terdapat tombol intruksi tambahan

Keterangan: penghilangan tombol navigasi kanan dan kiri

Keterangan: pencantuman sumber video pada materi tarian daerah

Keterangan: perubahan warna huruf menjadi lebih terang

Uji Coba Produk, setelah melakukan perbaikan produk media berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Dalam tahap ini dilakukan uji coba produk dengan menggunakan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Babatan I/456 dan guru kelas IV SDN Babatan I/456. Pada uji coba ini menggunakan siswa sebanyak 10 anak dengan pemilihan secara acak. 10 siswa yang telah

dipilih, akan mencoba menggunakan produk media yang telah dikembangkan dan diberi angket pendapat diakhir penggunaan. Berdasarkan hasil dari uji coba produk dari angket pengguna media oleh siswa mendapatkan nilai 109 dari 120. berdasarkan nilai yang telah didapat, maka presentase dari validasi media sebesar 93,75%, maka berdasarkan presentase yang diperoleh dari hasil angket pendapat pengguna media saat uji coba produk yaitu 90,8%, maka dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dikatakan sangat layak berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan siap untuk dilakukan uji coba pemakaian. Sedangkan hasil angket pendapat pengguna media yang diisi oleh guru dari data yang telah didapatkan berdasarkan hasil angket pendapat pengguna media oleh guru tersebut mendapatkan nilai 70 dari total keseluruhan nilai yang bisa diperoleh yaitu 80. berdasarkan nilai yang telah didapat, maka presentase dari angket pendapat pengguna media oleh guru sebesar 87,5%, maka dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan dikatakan sangat layak berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan siap untuk dilakukan uji coba pemakaian.

Revisi Produk, revisi produk dilakukan apabila media yang dikembangkan mendapatkan nilai yang kurang layak serta mendapatkan masukan oleh siswa selama uji coba produk. Pada uji coba produk, media yang digunakan mendapatkan nilai presentase sebesar 90,8% dari hasil angket pendapat pengguna media oleh siswa dan 87,5% dari hasil angket pendapat pengguna media oleh guru. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka media tersebut dikatakan sangat layak dan tidak ada perlu dilakukan revisi produk.

Uji Coba Pemakaian dilakukan dengan melibatkan siswa yang lebih banyak. Pelaksanaan uji coba pemakaian ini masih menggunakan sekolah yang sama yaitu SDN Babatan I/456 Surabaya dengan jumlah subjek penelitian yang mengikuti uji coba sebanyak 26 siswa. Uji coba pemakaian dilaksanakan selama 4 kali yang bertujuan agar siswa dapat mencoba secara keseluruhan media yang telah dikembangkan. Sebelum melaksanakan uji coba pemakaian yang pertama, siswa diminta untuk mengerjakan pre-test terlebih dahulu untuk materi rumah adat di dalam kelas. Setelah itu siswa diarahkan menuju laboratorium komputer dan memakai komputer secara individu selanjutnya dipersilahkan untuk menjalankan media "RUPATALI" dengan fokus materi rumah adat sesuai intruksi dari peneliti. Setelah selesai menjalankan media tersebut, siswa mengerjakan post-test untuk mengetahui keefektifitasan media.

Pada uji coba pemakaian kedua, langkah-langkah pelaksanaannya hampir sama dengan langkah-langkah pelaksanaan uji coba pemakaian yang pertama. Perbedaan pada uji coba kedua ini terdapat pada materi yang difokuskan.

Uji coba pemakaian ketiga juga memiliki memiliki pelaksanaan yang sama dengan uji coba pertama dan kedua. Materi tarian daerah yang menjadi perbedaan diantara uji coba pemakaian pertama dan kedua.

Uji coba pemakaian keempat atau yang terakhir juga memiliki persamaan dengan uji coba pemakaian yang sebelumnya. Selain perbedaan materi yang difokuskan yaitu alat musik daerah, perbedaan yang terdapat pada pelaksanaan uji coba pemakaian keempat yaitu siswa mengerjakan angket pendapat pada akhir uji coba pemakaian.

Hasil dari empat kali uji coba pemakaian mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6 hasil uji T

Materi	Hasil t hitung	Keterangan
Rumah adat	7,061	Ada peningkatan hasil belajar
Pakaian adat	6,671	
Tarian daerah	8,210	
Alat musik daerah	6,920	

Sementara untuk hasil dari angket pengguna media saat uji coba pemakaian mendapatkan skor 285 dari 312 atau dalam perhitungan presentase mendapatkan 91,3%. Berdasarkan dari keseluruhan data mulai dari pre-test, post-test dan angket pengguna saat uji coba pemakaian dapat disimpulkan bahwa media "RUPATALI" efektif dan sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu alat perantara untuk menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia.

Revisi akhir ini dilakukan apabila disaat pelaksanaan uji coba pemakaian, efektifitas penggunaan media belum mencapai kriteria efektif. Namun berdasarkan data yang telah diperoleh yaitu penggunaan media "RUPATALI" didapatkan bahwa penggunaan media tersebut mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapatkan penilaian sangat layak berdasarkan angket pengguna saat uji coba pemakaian. berarti pada tahap ini revisi produk tidak perlu dilakukan dan media "RUPATALI" dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam menyampaikan materi keragaman budaya Indonesia..

PENUTUP

Simpulan

Simpulan Dari penelitian ini dapat disimpulkan adalah prosedur penelitian yang dilaksanakan. Terdapat 10 tahapan pada penelitian ini yang diambil dari model penelitian Borg and Gall. Namun penelitian memodifikasinya menjadi 9 tahapan yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi akhir.

Adapun hasil kelayakan media interaktif yang telah dikembangkan selama penelitian ini, kelayakan dinilai

dari validasi ahli materi, ahli media, angket pendapat pengguna media dari siswa dan guru. Validasi dari ahli materi yang dinilai adalah validasi materi dan validasi soal. Hasil dari validasi tersebut adalah 75% untuk validasi materi (valid tanpa revisi) dan 72,5% untuk validasi soal (valid dengan revisi ringan). Sedangkan penilaian dari ahli media untuk validasi media sebesar 93,75% (valid tanpa revisi). Untuk angket pendapat pengguna media dibagi menjadi dua kali pelaksanaan yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada uji coba produk, angket pendapat pengguna media dilakukan oleh siswa kelas IV dengan 10 siswa dan guru kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya. Hasil yang diperoleh adalah 90,8% untuk angket pendapat pengguna media oleh siswa (sangat layak) dan 87,5% untuk angket pendapat pengguna media oleh guru (sangat layak). Sementara untuk uji coba pemakaian diperoleh hasil angket pendapat pengguna media yang diisi oleh 26 siswa kelas IV B mendapatkan hasil 91,3% (sangat layak). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan media interaktif RUPATALI berbasis flash adalah valid dan layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang berbentuk media pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifitasan produk media yang telah dikembangkan, maka dilakukan tes kepada siswa dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *post-test* selama uji coba pemakaian yang dilaksanakan selama 4 kali. Uji coba pemakaian dilakukan oleh seluruh siswa kelas IVB SDN Babatan I/456 Surabaya yang berjumlah 26 siswa. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebelum siswa menjalankan media RUPATALI dan pelaksanaan *post-test* dilakukan setelah siswa menjalankan media RUPATALI sebagai tolak ukur. Pada pelaksanaan uji coba pemakaian pertama dengan materi rumah adat mendapatkan hasil *pre-test* sebesar 58,8 dan untuk hasil *post-test* mendapatkan hasil sebesar 80,7. Dari hitungan tersebut dan setelah dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus uji t, maka t hitung yang didapatkan sebesar 7,061. Uji coba pemakaian kedua dilakukan dengan materi pakaian adat. Pada pelaksanaan ini didapatkan hasil *pre-test* sebesar 59,6 dan untuk hasil *post-test* mendapatkan hasil sebesar 81. Dari hasil tersebut juga dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus uji t dan mendapatkan hasil sebesar 6,671. Uji coba pemakaian ketiga dilaksanakan dengan materi tarian daerah. Berdasarkan pelaksanaan uji coba pemakaian tersebut, ini didapatkan hasil *pre-test* sebesar 59,4 dan untuk hasil *post-test* mendapatkan hasil sebesar 86,4 dengan nilai t hitung setelah melakukan perhitungan dengan rumus uji t mendapatkan nilai sebesar 8,21. Uji coba pemakaian keempat atau terakhir dalam rangkaian uji coba pemakaian dengan menggunakan materi alat musik daerah. Sama dengan pelaksanaan uji coba

pemakaian sebelumnya didapatkan hasil *pre-test* sebesar 66,5 dan untuk hasil *post-test* mendapatkan hasil sebesar 86,5 dengan t hitung 6,92.

Berdasarkan data yang telah didapatkan selama pelaksanaan uji coba pemakaian didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media RUPATALI dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi keragaman budaya Indonesia. Menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

Saran

Saran Dengan selesainya penelitian ini, maka peneliti memiliki saran kepada pembaca mengenai keberlanjutan media interaktif RUPATALI berbasis *flash* yaitu: (1) Dapat dilakukan penelitian lebih lanjut lagi untuk mengetahui keefektifan media interaktif RUPATALI berbasis *flash* pada materi keragaman budaya Indonesia. (2) Dengan adanya media yang menggunakan teknologi komputer, sekolah dapat memaksimalkan fungsi laboratorium dengan maksimal. (3) media interaktif RUPATALI berbasis *flash* dapat juga dikembangkan dengan menggunakan materi pembelajaran lainnya. disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hasan, Hamid. 2009. Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. dalam <http://www.pembelajaran.wordpress.com/> Internet diakses tanggal 22 Desember 2018.
- Sudaryono, dkk. 2013. Pengembangan instrumen penelitian pendidikan. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media Group.