SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PATAYA (REPLIKA PETA BUDAYA) TERHADAP HASIL BELAJAR KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN 17 TARAWEANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Sarjana Strata (S1) Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

SITTI HAJAR
919862060065

ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PATAYA (REPLIKA PETA BUDAYA) TERHADAP HASIL BELAJAR KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SDN 17 TARAWEANG

Atas Nama Saudara

Nama	: Sitti Hajar
Nim	: 919862060065
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi

Pangkajene, 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN,S.Pd.,M.Pd	**A.JAYA ALAM,SH.,MM.**

Diketahui Oleh

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM, S.H,M.H	**FIRDHA RAZAK, S.PD.,M.PD**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 14 Oktober 2023

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : A. Jaya Alam, S.H., MM (.....)

Penguji : 1. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd (.....)

2. A. Jaya Alam, S.H., MM (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sitti Hajar

MPM : 9191862060065

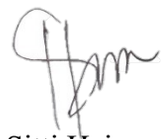
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Terhadap Hasil Belajar Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN 17 Taraweang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruh hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene……2024

Yang Membuat Pernyataan



Sitti Hajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

MOTTO

Hari Kemarin Adalah **Kenangan**

Hari Ini Adalah, **Harapan;** dan

Esok Adalah **Masa Depan**

"Jadikan hari kemarin sebagai pelajaran berharga untuk menghadapi hari esok dengan versi diri kita yang lebih baik"

Dengan Segala Kerendahan Hati Kuperuntukkan Karya Ini Kepada :

Ayahada, Ibunda, Bapak Ibu Dosen dan seluruh keluarga serta teman teman tercinta yang tiada hentinya memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis untuk meraih apa yang dicita citakan penulis. Semoga Allah membalas ketulusan kalian dengan limpahan rahmat, kesehatan dan Karunia-Nya Aamiin Allahumma Aamiin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

ABSTRAK

SITTI HAJAR, 2023. Pengembangan Media Pataya (Replika Peta Budaya) Terhadap Hasil Belajar Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN 17 Taraweang. Dibimbing oleh (I) Rahmat Kamaruddin (II) A.Jaya Alam. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Masalah utama penelitian ini adalah bagaimana pengembangan PATAYA (Replika Peta Budaya) yang Valid, Praktis Dan Efektif terhadap hasil belajar keragaman budaya pada siswa kelas IV di SDN 17 Taraweang.

Penelitian ini merupakan penelitian penelitian R&D (*Research and development)*, dengan menggunakan model Borg and Gall, yang memiliki 10 meliputi : (1) Potensi Dan Masalah, (2) Mengumpulkan Informasi, (3) Desain, (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi produk Desain (10) Produksi massal. tahapan namun yang digunakan hanya sampai pada tahap ke 6 saja.Pengumpulan data menggunakan instrument ahli media, dan ahli materi, kusioner angket respon guru, kusioner angket respon siswa, serta tes hasil belajar (THB). Analisis data menggunakan uji validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan.

Hasil penelitian ini berdasarkan uji coba yang dilakukan, diperoleh bahwa (1) hasil uji validasi ahli materi dan media adalah 98%. Berada pada kategori sangat valid; (2). Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru adalah 100% berada pada kategori sangat praktis;(3) hasil uji keefektifan melalui angket respon siswa dengan uji skala kecil memperoleh hasil 91% dan uji skala besar memperoleh hasil 84 % berada pada kriteria baik sedangkan hasil uji coba produk Pre Test dan Post Test memperoleh N-Gain 0,73 berada pada kategori tinggi.

Kata kunci : media PATAYA, keragaman budaya, R&D (*Research and development)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad Saw, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya)Terhadap Hasil Belajar Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN 17 Taraweang".**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan arahan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak*. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH. MH Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
3. Firdha Razak S.Pd., M.Pd, selaku ketua program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan
4. Rahmat Kamaruddin S.Pd., M.Pd dan A.Jaya Alam,SH.,MM. masing masing sebagai pembimbing pertama dan kedua penulis, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyuuan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

5. Firdha Razak S.Pd., M.Pd, dan Dr. Sri Rahayuningsih M.Pd masing masing selaku penguji pertama dan kedua penulis yang sangat baik dan sabar memberikan penulis kritikan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ahmad Budi Sutrisno S.Pd., M.Pd, dan Amrullah Mahmud S.Pd., M.Pd, atas kesediaanya memvalidasi penelitian ini dengan sabar.
7. Teristimewa saya ucapkan terimahkasih dan penghormatan kepada ayahanda dan ibunda tercinta yang telah mengasuh, mendidik, dan memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama saya menjalani masa kuliah serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
8. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, khususnya pada prodi pendidikan guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
9. Teruntuk teman teman saya *Pejuan Dollar* yang tiada hentinya memotivasi dan memberikan dukungan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah Swt. Dalam kedudukannnya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan maskukan demi kesempurnaan skripsi ini . Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkajene, 28 Agustus 2023

Sitti Hajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....**i**

LEMBAR PENGESAHAN.....**ii**

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

MOTTO.....**iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....**v**

ABSTRAK.....**vi**

PRAKATA.....**vii**

DAFTAR ISI.....**ix**

DAFTAR TABEL.....**xii**

DAFTAR GAMBAR.....**xiii**

DAFTAR LAMPIRAN.....**xiv**

BAB I PENDAHULUAN.....**1**

A. Latar Belakang.....1

B. Rumusan Masalah.....7

C. Tujuan Penelitian.....7

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....7

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....8

F. Definisi Istilah.....9

G. Manfaat Penelitian.....9

BAB II KAJIAN PUSTAKA,KERANGKA PENGEMBANGAN DAN MODEL HIPOTETIK 11.....**12**

A. Kajian Pustaka.....12

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

B. Kerangka Pengembangan.....27

C. Model Hipotetik Pengembangan.....28

BAB III METODE PENELITIAN.....29

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....29

B. Lokasi Penelitian.....30

C. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan.....30

D. Teknik Pengumpulan Data.....35

E. Instrument Pengembangan.....37

F. Teknik Analisis Data.....40

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....46

A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan.....46

1. Potensi dan masalah.....46
2. Mengumpulkan informasi.....47
3. Desain produk.....49
4. Validasi produk.....50
5. Revisi desain.....53
6. Uji coba produk.....59

B. Pembahasan.....64

BAB V PENUTUP.....71

A. Kesimpulan.....71

B. Saran.....72

DAFTAR PUSTAKA..... 73

LAMPIRAN 77

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

RIWAYAT HIDUP..... 171

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

DAFTAR TABEL

Nama **Judul Tabel** **Halaman**

3.1 Kisi kisi instrumen ahli media 37

3.2 Kisi kisi instrumen ahli materi 38

3.3 Kisi kisi instrumen penilaian guru 39

3.4 Kisi kisi instrumen angket respon siswa 40

3.5 Kategori interpretasi skor validasi.....42

3.6 Kategori kepraktisan angket respon guru 43

3.7 Kriteria respon siswa.....44

3.4 Nilai Gain.....45

4.1 Validasi ahli materi.....51

4.2 validasi ahli media..... 52

4.3 Saran Dan Perbaikan Oleh Ahli Media.....54

4.4 Angket respon guru.....56

4.5 Angket Respon siswa.....57

4.6 Nilai Pretest dan Posttest.....58

4.7 Rata Rata Hasil Belajar Siswa Kelas IV.....62

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul Gambar** **Halaman**

2.1 Kerangka pengembangan 28

2.2 model hipotetik..... 28

3.1 Tahap Tahap Prosedur Research And Development 30

4.1 Desain Peta Budaya Indonesia 49

4.2 Desain Pin Budaya..... 50

4.3 Desain Pin media peta budaya sebelum dan setelah revisi..... 54

4.4 Desain Peta Budaya setelah revisi..... 56

4.5 Desain Buku Panduan Penggunaan Media 57

4.6 Barcode Buku Panduan Penggunaan Media Dan Materi Keragaman Budaya 58

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor **Judul** **Halaman**

Lembar Validasi Ahli Materi 61

Lembar Validasi Ahli Media 67

Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) 73

Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar..... 77

RPP..... 82

Buku Panduan Media 88

Kisi Kisi Tes Hasil Belajar 99

Soal Tes Hasil Belajar 105

Angket Respon Guru 135

Angket Respon Siswa 138

Lembar Perbaikan Proposal 143

Lembar Perbaikan Ujian 145

Keterangan Validasi Instrument 145

Surat Keterangan Meneliti 146

Lembar Perbaikan Ujian Hasil 147

Lembar Perbaikan Ujian Tutup 148

Dokumentasi 151

Riwayat Hidup 152

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya, pendidikan memiliki faktor utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan suatu nilai kehidupan yang di genggam kuat manusia sebagai landasan kelangsungan kehidupan di masa depan. Puncak dari adanya pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia dalam mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial. Sesuai dengan diperkuatnya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1) bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual/keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keteram pilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peran Pendidikan dalam mengenalkan budaya Indonesia sesuai dengan undang undang Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan dengan pemberian bantuan memfasilitasi sarana pembelajaran maupun kesenian di sekolah. Memasuki masyarakat ekonomi ASEAN atau MEA bangsa Indonesia mendapat dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak yang harus diperhatikan adalah terjadinya petukaran budaya asing (Handayani, 2016). Pertukaran budaya asing yang masuk tanpa seleksi akan diadopsi ole Indonesia terutama anak–anak.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

Mereka memiliki karakteristik mudah meniru dan eksploratif. Artinya anak-anak lebih menyukai hal-hal baru yang ada disekitarnya dan menirukannya. Apabila anak dibiarkan menirukan budaya asing tanpa ada penguatan untuk mencintai budaya sendiri, sudah dapat dipastikan jati diri bangsa hilang dan Indonesia tidak akan dikenal sebagai negara dengan beragam kebudayaan lagi (Nurhaidah, 2015: 10). Maka dari itu, harus ada inovasi baru untuk mengenalkan budaya bangsa kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa.

Dewasa ini, nilai budaya lokal perlahan mulai terkikis utamanya yaitu pada generasi muda dimulai dari anak usia Sekolah Dasar. Ironinya banyak siswa Sekolah Dasar kurang mempunyai wawasan tentang budaya bangsanya sendiri namun lebih paham terkait budaya bangsa asing. Hal ini adalah sebuah efek negatif dari kemudahan dalam mengakses teknologi sehingga semua individu dapat mengetahui keadaan dunia dengan tidak terkecuali. Dalam hal ini, siswa Sekolah Dasar yang diharapkan menjadi generasi penerus bangsa untuk dapat melestarikan dan memperkenalkan keanekaragaman budaya Indonesia hingga ke kancah Internasional nampaknya perlu dikaji ulang kembali. Degradasi pengetahuan kebudayaan yang terjadi perlu diluruskan kembali dengan meningkatkan mutu strategi pembelajaran formal maupun nonformal. Salah satunya adalah penggunaan inovasi media pembelajaran yang menarik dan efisien (Akhmadi, 2019;). Asdiniah & Lestari, (2021: 1680) menganalisis bahwa siswa perlu sebuah media pembelajaran yang mampu menarik diri siswa agar lebih interaktif dan bebas mengekspresikan diri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 17 Taraweang, guru menyatakan bahwa hasil pembelajaran keragaman budaya sekolah tersebut masih rendah. Rendahnya hasil tersebut dilihat dari minat belajar siswa dan nilai keragaman budaya siswa yang berada dibawah 60.Penyebab masalah tersebut peneliti rincikan sebagai berikut :

Masalah pertama, yang dijumpai adadah ketika ditanya megenai keragaman budaya yang ada disekitarnya hanya 5 orang yang mampu menyebutkankannya, sedangkan 12 lainnya tidak tau, begitu pula ketika ditanya dimana letak pulau Sulawesi hanya 2 orang siswa yang mampu menujukkannya. Sedangkan sisanya menunjukkan sikap yang tidak aktif ketika proses Tanya jawab.

Masalah kedua, Selama ini guru menyampaikan pembelajaran keragaman budaya hanya menggunakan media konvensional seperti buku tematik, dan media peta yang kurang variatif dan terbilang monoton sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Faktor lainnya yang menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari kearagaman budaya,adalah pembelajaran yang masih terfokus pada guru yang hanya menggunakan metode mengajar konvensional seperti ceramah dan penugasan.

Masalah ketiga, media yang selalu digunakan oleh guru dalam pembelajaran keragaman budaya adalah media peta, media peta difngsikan sebagai sarana siswa dalam menunjukkan kebudayaan yang ada disuatu daerah. Akan tetapi media peta ini cenderung kurang variatif menyebabkan siswa menjadi bosan karena hanya tertuju pada satu objek saja. Guru juga belum terlalu mengeal media PATAYA karena belum adanya media sebelumnnya disekolah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan PATAYA (Replika Peta Budaya) yang Valid, Praktis Dan Efektif terhadap hasil belajar keragaman budaya pada siswa kelas IV di SDN 17 Taraweang

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan PATAYA (Replika Peta Budaya) yang Valid, Praktis Dan Efektif terhadap hasil belajar keragaman budaya pada siswa kelas IV di SDN 17 Taraweang

D. Spesifikasi Produk Yang Diinginkan

Media yang peneliti kembangkan ini merupakan media pembelajaran, secara lebih rinci spesifikasinya:

1. Media PATAYA (replika peta budaya) dikhususkan pada materi pembelajaran keragaman budaya siswa kelas IV SD 17 Taraweang. Produk ini didesain dengan tampilan yang menarik yaitu peta yang sengaja dibuat dengan warna yang berbeda beda, sehingga mampu menarik dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media PATAYA (replika peta budaya) mencakup materi keragaman budaya yang ada diindonesia meliputi perwakilan masing masing 5 pulau besar yaitu Sumatra, Kalimantan, Jawa, Sulawesi, dan Papua .
3. Media PATAYA (replika peta budaya) ini terbuat dari papan triplex dengan ukuran 80 x 60 Cm, Spanduk cetak serta seng sebagai alas pin magnet dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

ukuran yang sama. Binkai peta dibuat dengan menggunakan lakban hitam.

4. Media PATAYA didesain dengan semenarik mungkin, pada bagian sudut kanan atas terdapat Fun fact terkait keragaman budaya yang ada diindonesia. Sedangkan pada bagian bawah gambar peta pada bagian sebelah kanan dan kiri terdapat Barcode Materi pembelajaran, dan buku panduan penggunaan media PATAYA
5. Pin budaya pada media PATAYA didesain berbentuk bulat dilengkapi dengan magnet pada bagian belakang. Masing masing pin budaya berisikan bentuk kebudayaan meliputi rumah adat, pakaian adat, dan Tari tradisional dengan gambar realistis disertai nama kebudayaan pada bagian bawahnya.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memerlukan partisipasi siswa, dikarenakan media dirancang dalam bentuk permainan sehingga dapat menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, keterampilan dan afektif, dalam proses pembelajaran.

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi adalah titik tolak pemikiran dalam penelitian yang dapat diterima oleh peneliti. Jadi asumsi yang dimaksud anggapan dasar yang dimiliki oleh peneliti tentang hasil pengembangan media Adapun asumsi dalam penelitian ini, yakni:

a. Media PATAYA dapat membuat proses pembelajaran lebih mudah untuk dipahami, dikarenakan media dirancang sesusai dengan karakteristik siswa SD yakni belajar sambil bermain.
b. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dikarenakan siswa dapat secara langsung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Kustandi, & Darmawan 2020). Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (4) Seluk-beluk proses belajar; (5) Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran; (6) Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran; (7) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (8) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (9) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; (10) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni Medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2014). Sedangkan Gerlach & Ely memberi kan penjelasan tentang media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sanjaya (2014) menambahkan terkait definisi media sebagai perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan , atau sikap.

2. Fungsi media pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, definisi media akan lebih mengerucut pada fungsi media sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, akan tetapi meliputi pemanfaatan lingkungan baik yang didesain atau tidak untuk pembelajaran serta kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Daryanto 2013) memberikan penjelasan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan ke-mampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menim-bulkan persepsi yang sama; (6) Proses pem-belajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Menurut (Sanjaya 2014) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

a. Fungsi komunikatif, Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
b. Fungsi motivasi, Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
c. Fungsi kebermaknaan, Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

Berdasarkan uraian diatas hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada tingkat pengetahuan (C1) sampai tingkat analisis (C4). Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar dengan menggunakan media PATAYA, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Media . Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif C1 sampai C4.

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, menurut Ngalim Purwanto (2007: 107). Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa factor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. M. Dalyono (2009: 55) mengemukakan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Factor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan faktor tersebut maka media pembelajaran termasuk kedalam faktor faktor eksternal yang kemudian secara berkelanjutan akan mempengaruhi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

faktor internal anak. Faktor eksternal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah faktor yang berasal dari sekolah yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi (faktor internal) siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk siswa adalah metode pembelajaran dengan menggunakan Media. Dengan metode pembelajaran dengan menggunakan media maka diharapkan minat dan motivasi anak untuk belajar akan lebih meningkat lagi dan kemudian akan berdampak pada hasil belajar siswa.

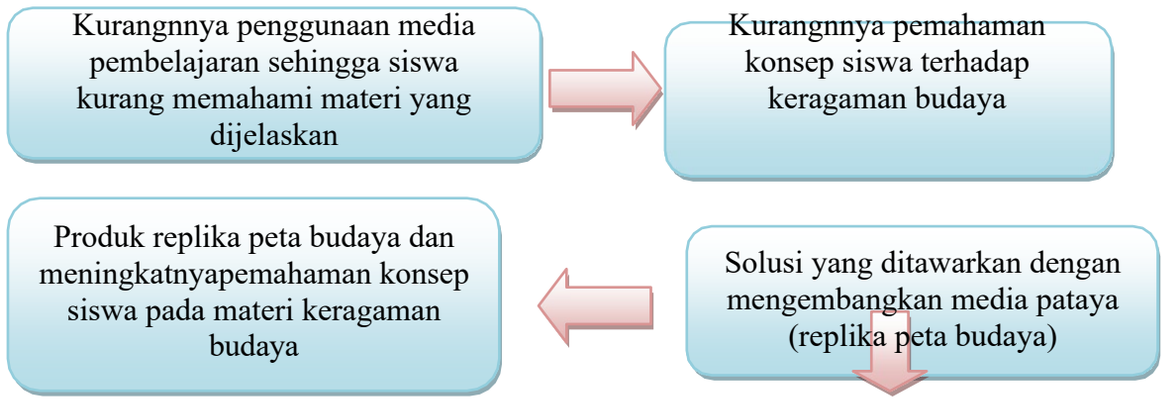
B. Kerangka Pengembangan

Jika diperhatikan dalam pembelajaran siswa butuh adanya media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adanya pengembangan media ini maka diharapkan proses belajar mengajar dapat menarik, menumbuhkan minat belajar siswa dalam menangkap proses belajar. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran PATAYA (replika peta budaya) yang dikembangkan menjadi produk media yang diharapkan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Media ini dibuat dengan berorientasi pada buku tematik kelas IV tema 1 yaitu Indahnya Kebersamaan yang isinya mencakup keberagaman budaya yang di Indonesia. Media ini pun didesain khusus sesuai dengan materi yang disampaikan dalam buku tematik tersebut untuk menambah wawasan siswa mengenali keberagaman budaya di Indonesia secara lebih mudah dan inovatif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam kegiatan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

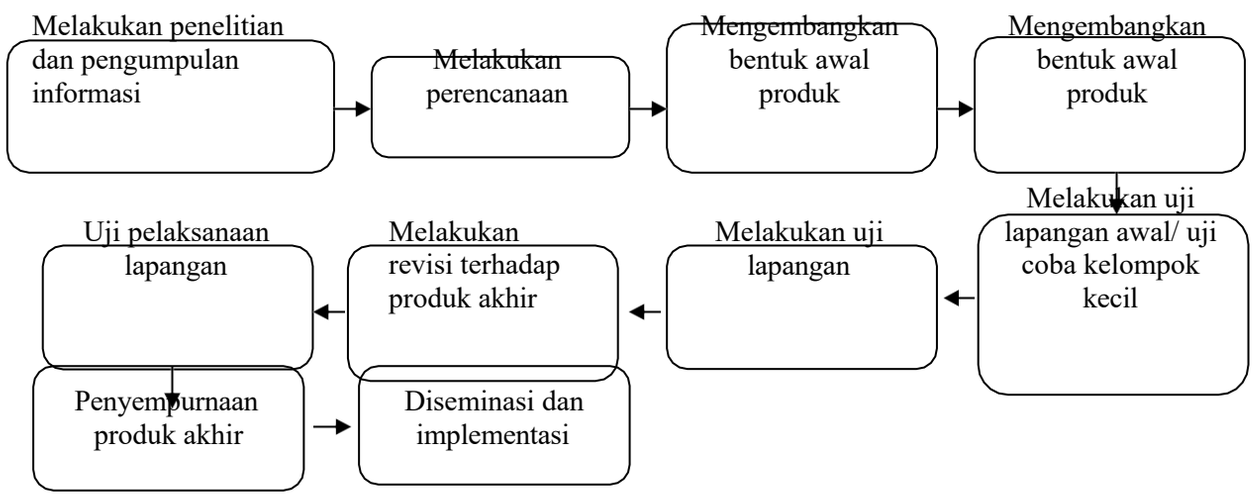
pembelajaran dikelas. Adapun kerangka pengembangan dalam penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan

C. Model Hipotetik Pengembangan

Pengembangan media pembelajaan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran PATAYA (replika peta budaya) dapat dilihat melalui bagang berikut



Gambar 2.2 model hipotetik pengembangan

(Sugiyono,2006:200)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Penelitian dan pengembangan (Reasearch and Development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produ/k-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Borg and Gall, dalam Sugiyono, 2015: 9). Metode penelitian dan pengembangan atau research and development adalah metode penelitian yan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (sugiyono,2015:407).

Pada model Borg and Gall yang hanya dibatasi pada beberapa tahapan saja yakni sampai uji terbatas, sehingga dalam uji terbatas ini aspek dalam pengembangan media pembelajaran dilihat dari uji validasi yang dinilai oleh para ahli media pembelajaran, ahli materi pada uji kepraktisan dalam hal ini diambil dari hasil respon siswa untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis penelitian penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, seperti yang dikemukakan (Sugiyono 2017:8) bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

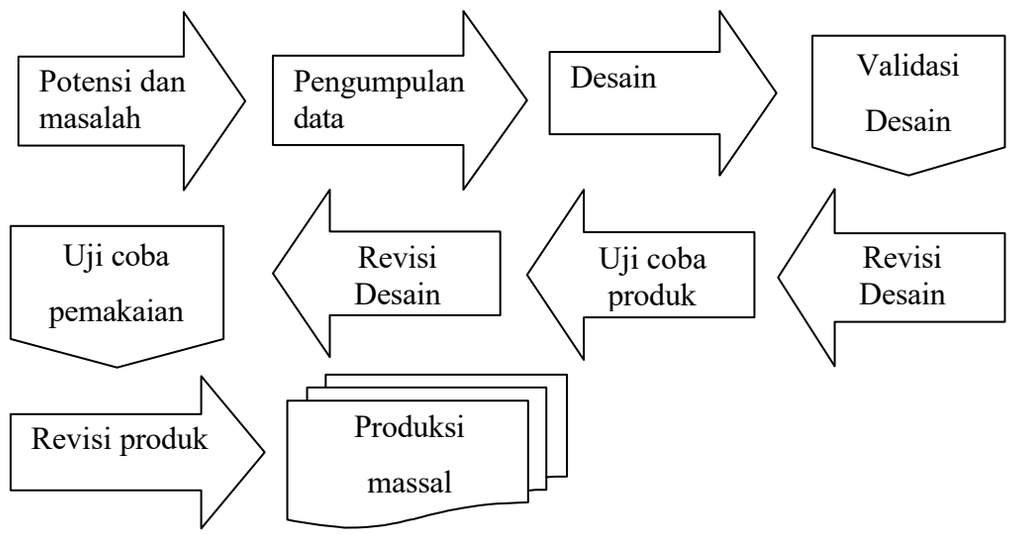
berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengaju hipotensis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat efektifitas media terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah SDN 17 Taraweang merupakan sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 dan penerapan pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran.

C. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berupa media PATAYA (replika peta budaya). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah, yaitu:



Sugiyono 2014 :409

Gambar 3.1 Tahap-Tahap Prosedur Research And Development(R&D)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

Dari bagan diatas, dijelaskan tahap-tahap Prosedur Research and Development (R&D) model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Akan tetapi tahap-tahap tersebut dapat dibatasi, apalagi langkah delapan, sembilan dan sepuluh memerlukan biaya yang tidak sedikit. Sangat dimugkinkan memerlukan jumlah subjek uji coba yang berasal dari 10 sampai 30 sekolah dengan maksimal 200 subjek menggunakan teknik pengumpulan data campuran. Langkah selanjutnya adalah merevisi untuk penyempurnaan produk. Diakhiri dengan produk massal harus dilakukannya seminar nasional dan laporan dalam jurnal nasional maupun internasional, kemudian melakukan kerjasama dengan penerbit.kegiatan ini sangat memerlukan banyak biaya sehingga peneliti membatasi pada langkah ke 6 saja (Adeliana Hasyim 2016:88-89).

Semua prosedur penelitian tentu saja bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti sepenuhnya secara keseluruhan.(Tri Sevita 2015) Peneliti dapat melakukan modifikasi yang sesuai dengan kondisi lapangan. Menurut Ardhana, setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan(Faiqul Khozin 2017).

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dibatasi tujuh langkah dalam model tersebut dikarenakan ketujuh langkah tersebut sudah menjawab tujuan penelitian. Ketujuh langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti diantaranya:

1. Potensi dan masalah

Tahap awal peneliti melakukan observasi untuk menggali potensi dan masalah yang bertujuan sebagai dasar peneliti melakukan pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

sehingga pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tepat sasaran. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas IV diperoleh informasi yaitu, 1). Masalah pertama, yang dijumpai adadah ketika ditanya megenai keragaman budaya yang ada disekitarnya hanya 5 orang yang mampu menyebutkankannya, sedangkan 12 lainnya tidak tau, begitu pula ketika ditanya dimana letak pulau Sulawesi hanya 2 orang siswa yang mampu menujukkannya. Sedangkan sisanya menunjukkan sikap yang tidak aktif ketika proses Tanya jawab. 2). Masalah kedua, Selama ini guru menyampaikan pembelajaran keragaman budaya hanya menggunakan media konvensional seperti buku tematik, dan media peta yang kurang variatif dan terbilang monoton sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Faktor lainnya yang menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari kearagaman budaya,adalah pembelajaran yang masih terfokus pada guru yang hanya menggunakan metode mengajar konvensional seperti ceramah dan penugasan. 3). Masalah ketiga, media yang selalu digunakan oleh guru dalam pembelajaran keragaman budaya adalah media peta, media peta difngsikan sebagai sarana siswa dalam menunjukkan kebudayaan yang ada disuatu daerah. Akan tetapi media peta ini cenderung kurang variatif menyebabkan siswa menjadi bosan karena hanya tertuju pada satu objek saja. Guru juga belum terlalu mengeal media PATAYA karena belum adanya media sebelumnnya disekolah. 4). Masalah keempat Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan sebatas memanfaatkan buku tematik saja tanpa menggunakan media pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya, sedangkan disisi lain siswa kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

tertarik dalam kegiatan membaca. Sebenarnya guru memiliki media namun hanya pada penggunaan media berbentuk gambar dan kurang variatif, maka dari itu peneliti menyadari perlunya pengembangan media PATAYA.

2. Mengumpulkan Informasi

Pengumpulan data bertujuan untuk menghimpun data lebih dalam terkait dengan masalah yang di temui oleh peneliti. Pada tahap ini peneliti telah mengumpulkan data dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi kesekolah dan melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV SD 17 Taraweang, selain itu peneliti juga melakukan analisis pada buku tematik kelas IV tema 1 subtema 1 dan jurnal penelitian terdahulu . Selain dokumen berupa buku dan jurnal, peneliti juga menganalisis media PATAYA yang pernah dibuat. Dari analisis wawancara, dokumen, dan media, peneliti memperoleh informasi berupa SK, KD, cakupan materi dan ketersediaan media yang digunakan sebagai acuan untuk mendesain produk.

3. Desain

Setelah diperoleh himpunan materi serta kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, penelitian dilanjutkan pada desain produk. Desain produk yang telah dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk merancang media yang sesuai dengan potensi yang ditemui saat melakukan wawancara pada kegiatan observasi awal. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan memiliki keterterapan saat digunakan. Tahap desain produk ini dilakukan dengan memperhatikan aspek tampilan, isi, bahasa, dan penggunaan, kemudian membuat prototype awal yang dilpengkapi dengan ukuran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian yaitu menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran PATAYA terhadap hasil belajar keragama budaya pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. Penelitian dan pengembangan produk telah melakukan validasi oleh tim validasi ahli materi, dan ahli media, Produk telah diujicobakan untuk mengetahui respon guru dan siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

potensi dan Masalah Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, ditemukan ketika peneliti melakukan penelitian di SDN 17 Taraweang, Berdasarkan hasil wawacara dengan guru kelas IV diperoleh informasi yaitu 1.) Masalah pertama, yang dijumpai adalah ketika ditanya megenai keragaman budaya yang ada disekitarnya hanya 5 orang yang mampu menyebutkankannya, sedangkan 12 lainnya tidak tau, begitu pula ketika ditanya dimana letak pulau Sulawesi hanya 2 orang siswa yang mampu menujukkannya. Sedangkan sisanya menunjukkan sikap yang tidak aktif ketika proses Tanya jawab. 2). Masalah kedua, Selama ini guru menyampaikan pembelajaran keragaman budaya hanya menggunakan media konvensional seperti buku tematik, dan media peta yang kurang variatif dan terbilang monoton sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Faktor lainnya yang menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

mempelajari kearagaman budaya,adalah pembelajaran yang masih terfokus pada guru yang hanya menggunakan metode mengajar konvensional seperti ceramah dan penugasan. 3.) Masalah ketiga, media yang selalu digunakan oleh guru dalam pembelajaran keragaman budaya adalah media peta, media peta difngsikan sebagai sarana siswa dalam menunjukkan kebudayaan yang ada disuatu daerah. Akan tetapi media peta ini cenderung kurang variatif menyebabkan siswa menjadi bosan karena hanya tertuju pada satu objek saja. Guru juga belum terlalu mengeal media PATAYA karena belum adanya media sebelumnnya disekolah. 4).Masalah keempat Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan sebatas memanfaatkan buku tematik saja tanpa menggunakan media pembelajaran terutama pada materi keragaman budaya, sedangkan disisi lain siswa kurang tertarik dalam kegiatan membaca. Sebenarnya guru memiliki media namun hanya pada penggunaan media berbentuk gambar dan kurang variatif. Dari beberapa uraian permasalahan tersebut tentu menjadi salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada siswa.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah proses potensi dan masalah teridentifikasi, kemudian dilanjutkan pada tahap mengumpulkan informasi. Hasil yang diperoleh pada tahap pengumpulan informasi yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi. Peneliti melakukan observasi kesekolah dan wawancara dengan guru wali kelas IV SD 17 Taraweang. Setelah melakukan observasi dan wawancara maka data yang diperoleh pada tahap ini adalah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

a. Ananlisis perangkat pembelajaran

Dalam analisis perangkat pembelajaran keragaman budaya, diketahui bahwa guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013. Guru masih sering menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku pelajaran dengan metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa mudah jenuh dan bosan sehingga materi yang disampaikan terlihat tidak diterima dengan baik oleh siswa akibatnya hal ini berpengaruh pada hasil belajar kergaman budaya siswa. Cara pembelajaran dengan media konvensional seperti di atas sangat disayangkan.

Peta pada kelas yang tersedia masih belum digunakan secara maksimal dikarenakan masih dalam bentuk yang kurang menarik antusiesme siswa, sehingga proses pembelajaran pun kurang terkondisikan.Oleh karena itulah, peneliti mengembangkan media pembelajaran PATAYA untuk siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.

b. Analisi Materi

Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran PATAYA ialah materi pada materi pembelajaran kelas IV Tema 1 Indahnya Keberagaman, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku, mata pelajaran IPS. Cakupan materi yang ada pada media pembelajaran PATAYA adalah keragaman budaya dan etnis di provinsi setempat.

c. Analisis Siswa

Pengembangan media pembelajaran media PATAYA mengarah pada siswa kelas IV SDN 17 Taraweangtahun ajaran 2023-2024 pada semester 2. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang mendapati hasil belajar keragaman budaya siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

yang rendah dan siswa ketika ditanya tentang budaya yang ada disekitarnya tidak mampu melafalkan budaya tersebut. selain itu ditemui juga pembelajaran yang masih menggunakan metode caramah, media pembelajaran yang monoton pada penggunaan buku ajar dan peta yang kurang variatif diterapkan di sekolah tersebut.

3. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan desain produk yang disesuaikan dengan kebutuhan media yang akan digunakan. Desain awal produk yang dijadikan dengan menentukan tema, membuat desain peta budaya Indonesia, desain pin budaya dan replika rumah adat. Desain awal peta budaya Indonesia menggunakan aplikasi Canva dengan desain pemilihan warna yang berbeda-beda pada setiap provinsinya. Desain pin budaya dengan bantuan aplikasi Canva didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, dan tarian tradisional yang berfungsi untuk diletakkan pada peta budaya Indonesia. Desain awal dari media yang didesain oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Gambar 4.1. Desain Peta Budaya Indonesia



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw



Gambar 4.2 Desain Pin Budaya

Komponen-komponen dari pengembangan media PATAYA ini adalah sebagai berikut:

a. Peta budaya Indonesia dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah media visual dua dimensi yang di desain menggunakan aplikasi Canva berukuran 80× 60cm dibuat berbentuk cetak seperti papan tulis. Pada peta budaya dilapisi seng pada spanduk peta yang telah dicetak.

b. Pin budaya merupakan media visual dua dimensi di desain menggunakan aplikasi Canva yang didalamnya terdapat rumah adat, pakaian adat dan tarian tradisional. Pin budaya pun dicetak menggunakan kertas glosy berukuran 10x6 cm dan terdapat magnet dibelakang kartu yang berfungsi untuk menempelkan kartu pada setiap provinsi yang sesuai.

4. Validasi produk

Pada tahap ini, validasi desain produk dalam pengembangan media pembelajaran PATAYA pada muatan pelajaran IPS keragaman budaya dilakukan oleh beberapa ahli sebagai validator untuk memberikan penilaian, masukan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan penelitian sebagai berikut : Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran PATAYA pada pembelajaran keragaman budaya untuk kelas IV SD/MI menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi hanya sampai dengan enam langkah penelitian dan pengembangan antara lain, potensi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Penilaian oleh validator terhadap produk pengembangan media pembelajaran PATAYA memiliki kualitas dengan kriteria "sangat valid" , Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru diperoleh presentase dengan sangat praktis, sedangkan hasil uji efektifitas produk dari angket respon berda pada kategori baik dan uji coba Pre Test dan Post Test berada pada kategori N-gain tinggi yang artinya, media PATAYA efektif dalam proses pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Saran untuk siswa dengan adanya media pembelajaran PATAYA maka diharapkan siswa lebih semangat dalam pembelajaran dengan baik dan mencintai tanah air dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

menghargai segala perbedaan dengan mengenali kebudayaan yang ada di Indonesia.

2. Saran untuk pendidikMedia pembelajaran PATAYA dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam berinovasi dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
3. Saran untuk sekolah. Diharapkan media pembelajaran disekolah dapat digunakan seoptimal mungkin sebagai sumber belajar sehingga tidak terbatas mendapatkan informasi dari pendidik agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.
4. Saran untuk penelitian selanjutnya, saran yang diberikan berkaitan dengan peneliian ini diharapkan kepad penelti selanjutnya agar dapat menambah lagi pin budaya yang tidak terbatas hanya pada 5 kepulauan, media dibuat dengan ukuran yang lebih besar agar dapat menjangkau siswa di bangku belakang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

DOKUMENTASI





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw

RIWAYAT HIDUP



Sitti Hajar, lahir dilabakkang pada tanggal 20 Oktober 2001, anak kedua dari 4 bersaudara, buah kasih pasangan dari ayahanda "**Bahtiar"** dan bunda "**Armiati".** Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada usia 6 tahun di sekolah Madrasah Ibtiadaiyyah Muhammadiyyah Labakkang pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di sekolah menengah pertama SMPN 1 Labakkang dan selesai pada tahun 2016 dan melanjutkan pendidikannya kesekolah menengah atas SMAN 4 Pangkep dan selesai pada tahun 2019. Penulis kemudian melanjutkan studinya ke Sekolah inggi keguruan STKIP Andi Matappa dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Segala puji bagi allah yang memberikan daya kepada penulis, serta motivasi kedua oarang tua dan teman teman sehingga penulis mampu terus menuntut ilmu dan berproses untuk menyelesaikan studi di STKIP Andi Matappa, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesikan.

Sebagai penutup penulis mengucakan terimah kasih karna atas selesainya skripsi dengan judul **"Pengembangan PATAYA (Replika Peta Budaya Terhadap Hasil Belajar Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV di SDN 17 Taraweang"**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/qM4xHjCpkw9hZFWXY1IGhw