PENGEMBANGAN MEDIA MAKET BONEKA BAJU ADAT MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV MIS MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

Oleh:

Jihana Rizka Asshifa

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

TAHUN 2022/1443 H

PENGEMBANGAN MEDIA MAKET BONEKA BAJU ADAT MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV MIS MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

Skripsi

Diajukan Kepasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Untuk Memenuhi

Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Jihana Rizka Asshifa
NIM: 1701170130

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2022/1443 H

PERNYATAAN ORISINALITAS

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jihana Rizka Asshifa

NIM : 1701170130

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Maket Boneka Baju Adat Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya" adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian dari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 14 April 2022

Yang Membuat Pernyataan

Jihana Rizka Asshifa

NIM.17011701

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul	:	Pengembangan Media Maket Boneka Baju Adat Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya
Nama	:	Jihana Rizka Asshifa
NIM	:	1701170130
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Tarbiyah
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 14 April 2022

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Asmawati , M.Pd	**Rahmad, M.Pd**
NIP. 19750818 200003 2 003	**NIP. 19830815 201801 1 001**

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,	Ketua Jurusan,
Dr. Nurul Wahdah, M.Pd	**Sri Hidayati, M.A**
NIP. 19800307 200604 2 004	**NIP. 19720929 199803 2 002**

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diujikan Skripsi
Saudari Jihana Rizka Asshifa

Palangka Raya, 14 April 2022

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama : **Jihana Rizka Asshifa**

NIM : **1701170130**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Maket Boneka Baju Adat Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Asmawati, M.Pd	**Rahmad, M.Pd**
NIP. 19750818 200003 2 003	**NIP. 19830815 201801 1 001**

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul	: Pengembangan Media Maket Boneka Baju Adat Materi Keberagaman Budaya Kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya
Nama	: Jihana Rizka Asshifa
Nim	: 1701170130
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Tarbiyah
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 24 Mei 2022 M/ 23 Syawal 1443 H

TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd (Ketua/Penguji) (.....)
2. Dr. Jasiah, M.Pd. (Penguji Utama) (.....)
3. Asmawati, M.Pd (Penguji) (.....)
4. Rahmad, M.Pd (Sekretaris/Penguji) (.....)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palangka Raya

Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003199303 2 001

PENGEMBANGAN MEDIA MAKET BONEKA BAJU ADAT MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV MIS MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu jenis media adalah media berbentuk tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah media boneka baju adat. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran tatap muka guru menggunakan media gambar baju adat yang di ambil dari internet kemudian di print. Respon siswa bagus saat guru menggunakan media gambar. Mengetahui keadaan dilapangan peneliti menawarkan media maket berbentuk tiga dimensi yang dapat dilihat siswa secara visual dari berbagai sisi yaitu berupa media maket baju adat. Respon guru sangat mendukung dengan adanya pengembangan ini, guru berharap media ini berhasil dikembangkan sehingga dapat membantu kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui proses pengembangan media maket baju adat pada materi keragaman budaya kelas IV di MIS Musliat NU Palangka Raya. (2) Mengetahui kelayakan media maket baju adat pada materi keragaman budaya kelas IV di MIS Muslimat NU Palangka Raya. Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yaitu Analisis, Disain, Development, Implementasi, Evaluasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini (1) Mengunakan model ADDIE dengan tahapan (I) Analisis, dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, analisis materi (II) Desain, membuat desain media (*story board*) (III) Pengembangan, proses pembuatan media (IV) Implementasi, dilakukan validasi media dan uji coba (V) Evaluasi, dilakukan evaluasi perbaikan media.

(2) Kelayakan media menunjukkan bahwa pada validasi ahli media mendapatkan skor 53 dengan jumlah skor maksimal 56 dan hasil penilaian presentase kelayakan 94,64% berada pada ketegori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi dengan skor 48 dengan jumlah skor maksimal 52 dan hasil penilaian presentase kelayakan 92,30% berada pada kategori “sangat layak”. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan kualitas kelayakan media boneka baju adat kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya berada pada kategori “sangat layak”. Uji coba respon guru memperoleh skor 51 dengan jumlah skor 52 dan hasil penilaian presentase kelayakan 92,30% berada pada kategori “sangat layak”. Selanjutnya, uji coba kelompok besar memperoleh skor 1245 dengan skor maksimal 1404 dan hasil penelitian presentase kelayakan 88,67% berada pada kategori “sangat layak”.

Kata Kunci: Boneka Baju Adat, Materi keragaman budaya, MIS Muslimat NU

DEVELOPENT OF THE MEDIA DEVELOPMENT OF TRADITIONAL CLOTHING DOLLS IN CLASS IV IPS LESSONS IN MIS MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA

ABSTRACT

Learning media is a tool that can help the learning process, making it easier to deliver the subject matter. One of the media that can be used is the traditional clothes doll media. Based on the results of observations during face-to-face learning, the teacher uses the media image of traditional clothes (picture and picture) which is taken from the internet and then printed. Student responses are good when the teacher uses image media. Knowing the situation in the field, the researcher offers three-dimensional mock-up media that students can see visually from various sides. The teacher's response is very supportive with this development, the teacher hopes that this media is successfully developed so that it can help the needs of teachers and students in the learning process.

This study aims to (1) determine the process of developing traditional clothing mock ups on cultural diversity material for class IV at MIS Muslimat NU Palangka Raya. (2) knowing the feasibility of the traditional dress mock up media on the fourth grade cultural diversity material at MIS Muslimat NU Palangka Raya. this type of research nd development or commonly known as research and development (R&D) using the ADDIE model, namely, analysis, design, development, implementation, evaluation.

The results of this research and development (1) using the ADDIE model with stages (I) Analysis, needs analysis is carried out, character analysis of students, material analysis (II) Design, making media design (story board). (III) Development, process of making media. (IV) Implementation, carried out media validation and testing (V) Evaluation, evaluation of media improvements was carried out.

(2) The results of this study indicate of media expert, validators and material experts, on media expert validation a score of 53 with a maximum total score of 56 and the results of the feasibility percentage assessment of 94.64% being at "very decent" category. The results of material expert validation with a score of 48 with a maximum score of 52 and the results of the 92.30% feasibility percentage assessment are in the "very feasible" category. From the results of the validation of media experts and material experts, it can be concluded that the quality of the media feasibility of class IV MIS Muslimat NU Palangka Raya traditional clothes dolls is in the "very feasible" category. The teacher response trial got a score of 51 with a total score of 52 and the results of the 92.30% feasibility percentage assessment were in the "very feasible" category. Furthermore, the large group trial obtained a score of 1245 with a maximum score of 1404 and the results of the study the percentage of feasibility of 88.67% was in the "very feasible" category.

Keywords: Traditional Dress Doll, Social Studies Subject, MIS Muslimat NU

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban sertajalan yang di ridhoi-Nya. Untuk memenuhi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Palangka Raya, maka penulis mengajukan skripsi yang berjudul **"**PENGEMBANGAN MEDIA MAKET BONEKA BAJU ADAT MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIS 2 MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA**".**

Penulis menyadari bahwa tercapainya keberhasilan dalam menyusun skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh Karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag yang telah mengizinkan untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.

3. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang telah menyetujui izin penelitian.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Sri Hidayati, MA yang telah menetapkan surat keterangan telah melaksanakan seminar proposal skripsi.
5. Dosen pembimbing I Ibu Asmawati, M.Pd dan dosen pembimbing II Bapak Rahmad, M.Pd yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, saran, petunjuk motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai.
6. Ibu Sulistyowati, M.Pd.I Pembimbing Akademik sekaligus sebagai validator ahli media yang telah membimbing dari awal sampai selesai dan membimbing, memberi masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian.
7. Ibu Nur Inayah Syar, M.Pd validator Instrumen yang telah membimbing, memberi masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian.
8. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I validator Ahli Media yang telah membimbing, memberi masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian.
9. Bapak Drs. H. Fimeir Liadi, M.PD validator Ahli Materi yang telah membimbing, memberi masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian.
10. Ibu Rina Rusmalina, S.Ag., M.Pd Kepala MIS Muslimat NU Palangka Raya yang telah mengizinkan melakukan penelitian di sekolah.

11. Ibu Mahmudah, S.Pd.I., M.Pd wali kelas IV di MIS Muslimat NU Palangka Raya yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membantu dalam proses penelitian.
12. Bapak dan Ibu dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang memberikan ilmu yang bermanfaat selama saya berkuliah serta dukungan, sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati, Penulis harapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Palangka Raya, April 2022

Penulis

Jihana Rizka Asshifa
1701170130

MOTTO

Q.S. An-Hujurat : 13

يٰٓاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۤىِٕلَ لِتَعَارَفُوْا ۚ اِنَّ

اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۗاِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ - ١٣

Artinya : "Wahai manusia! Sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa, Sungguh, Allah Maha mengetahui, Maha teliti.

Sumber: (Qur'an Terjemahan Kementrian Agama, 2021:49:13)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas Rahmad Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran yang diridhoi-Nya. Alhamdulillah saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi. Segala puji syukur saya ucapkan, karena hadirnya orang-orang yang baik dan berarti disekeliling saya. Terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya. Ayah saya Muhammad Zainul Arifin dan ibu saya Nanik Nadhiroh yang sangat saya cintai, yang selalu memberikan doa, restu, dukungan, nasihat hingga materi. Untuk adik saya Ahmad Zidan As safa yang selalu memberikan semangat. Untuk keluarga besar saya yang memberikan dukungan. Untuk sahabat-sahabat saya, serta teman-teman khususnya PGMI 2017 yang selalu siap membantu dalam memenuhi segala keperluan mengenai penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi orang banyak. Aamiin Yaa Rabbal Aalaamiin.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....**Error! Bookmark not defined.**
PERSETUJUAN SKRIPSI .....**Error! Bookmark not defined.**
NOTA DINAS .....**Error! Bookmark not defined.**
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR viii
MOTTO..... xi
PERSEMBAHAN xii
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
BAB I 1
PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang..... 1
B. Identifiasi Masalah..... 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah..... 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian..... 7
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 8
I. Sistematika Penulisan 9
BAB II 12
KAJIAN PUSTAKA 12
A. Kerangka Teoritis 12
B. Penelitian yang Relevan..... 17
C. Kerangka Berfikir 21
BAB III..... 23
METODE PENELITIAN..... 23
A. Desain Penelitian 23
B. Prosedur Penelitian 24
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian..... 26

D. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data 26
E. Uji Produk 30
F. Teknik Analisis Data 30
BAB IV 33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 33
A. Hasil Penelitian 33
1. Pengembangan Media Boneka Baju Adat Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya 33
2. Kelayakan Media Boneka Baju Adat 65
B. Pembahasan 69
BAB V 77
PENUTUP 77
A. Simpulan 77
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Originalitas Penelitian yang Relevan……...19
Tabel 3.1 Kriteria Penskoran Menggunakan Skala Likert……..…….27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Boneka Baju Adat
Aspek Media…….……...28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Boneka Baju Adat
Aspek Materi…….…..…….28
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa……..……29
Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Nilai……..……32
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator……... ..38
Tabel 4.2 Storyboard……..…….. 39
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media pada validasi pertama sebelum direvisi 45
Table 4.4 Hasil validasi ahli media pada validasi kedua sesudah revisi….. 48
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi pada validasi pertama……... 50
Tabel 4.6 Hasil Respon Guru…….……...… 52
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar…….…….……... 54
Tabel 4.8 Lembar Observasi Uji Coba Siswa…….…….. 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media gambar yang digunakan guru……..... 35
Gambar 4.2 Membentuk Pola……..……. 42
Gambar 4.3 Menjahit Baju …….. 43
Gambar 4.4 Memasang Manik-Manik……. 43
Gambar 4.5 Memasang baju ke boneka……... 44
Gambar 4.6 Sebelum dievisi…….……. 47
Gambar 4.7 Setelah direvisi …….…….. 48
Gambar 4.8 Diagram kelayakan dan uji coba media…….. 56

IAIN PALANGKARAYA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Allah SWT berfirman dalam surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُوْنِ أُمَّهَتِكُمْ لاَتَعْلَمُوْنَ شَيْءًوَّجَعلَ لَكُمً السَّمْعَ

وَالْاَبْصَرَوَالْاَفْءِدَةَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ {النّحل ٧٨ }

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur".
(Q.S. AN-Nahl/78)

Ayat tersebut menjelaskan bahwasannya semua manusia pada asalnya tidak berilmu, kemudian Allah menganugerahkan ilmu pengetahuan kepada manusia sehingga manusia dapat berkembang baik dan mengembangkan kehidupannya dengan bekal ilmu tersebut.

Allah SWT menciptakan manusia dari rahim seorang ibu sebagai anak kecil yang tidak memiliki pengetahuan apapun, lalu menciptakan media untuk belajar dan memahami yaitu pendengaran, penglihatan dan hati, supaya beriman kepada dzat yang maha pencipta dengan keyakinan dan keilmuan yang sempurna serta supaya bersyukur atas nikmatnya dengan memfungsikan setiap anggota tubuh kalian untuk melakukan sesuatu yang baik.

Terdapat juga pada Al-Qur'an surah Al-Jasiyah ayat 13 yang berbunyi :

وَسَخَّرَلَكُمْ مَافِى الْسَّمَوَاتِ وَمَافِى اْلاَرْضِ جَمِيْعًا مِّنْهُ ج أِنَّ فِى ذَلِكَ لَأَيَتِ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُوْنَ {الجاثيه ١٣}

Artinya: "Dan Dia menundukkan apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi untukmu semuanya (sebagai rahmat dari-Nya). Sesungguhnya yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi kaum yang berpikir." (Q.S. Al-Jasiyah/:13)

Ayat di atas menyatakan bahwa seluruh isi langit dan bumi akan ditundukkan oleh Allah SWT bagi umat manusia melalui ilmu pengetahuan, diberikan kepada mereka yang menggunakan akal dan pikirannya. Agama Islam mendorong umatnya untuk mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan agar diberikan kesejahteraan baik lahir maupun batin. Allah SWT menciptakan bumi dan isinya agar dimanfaatkan umat manusia untuk menggunakan akal dan pikiran. Melalui pendidikan manusia dapat mencari ilmu pengetahuan dan mengembangakan pikirannya.

UU No. 20 Tahun 2003 "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara".

Pasal 1 ayat (6) UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong pelajar, tutor dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan”.

> Ki Hajar Dewantara dalam Nurkholis (2013: 25) pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu mapun masyarakat. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, menuntut segala kodrat yang ada pada anak-anak tersebut agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Hakikat pendidikan adalah seluruh daya upaya yang dikerahkan secara terpadu untuk tujuan memerdekakan aspek lahir dan batin manusia.

Nurrita (2018: 172) “pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia”. Rahmad (2016:8) guru bukan hanya seorang pengajar tetapi lebih dari itu guru merupakan pendidik. Sebagai pendidik harus memiliki berbagai kemampuan sebagai kompetensi yang harus dimiliki pendidik yang profesional. Proses pembelajaran tidak terlepas dari pendidik, media, metode dan hasi belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi yang disampaikan guru kepada siswa. Perlu adanya pemilihan media pembelajaran oleh guru karena dengan pemilihan media pembelajaran yang

tepat dan menarik akan berpengaruh pada proses pembelajaran dan proses berfikir siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Ibda (2019;1) “media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat mempunyai peranan penting dala kegiatan belajar mengajar (KBM)”. Salah satu dari media pembelajaran yaitu boneka baju adat yang termasuk sebagai media model/maket tiga dimensi.

Darmawan (2020: 4-5) media adalah sumber pesan yang memuat materi berisikan pesan instruksional yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sebagai salah satu upaya tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Baharun (2016:238) Penggunaan media sangat dianjurkan bagi peserta didik yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan pendidik. Guru sebagai sumber menuangkan pesan ke dalam media dan peserta didik sebagai penerima.

Nisa & Wardhono (2018:1) Sebelum mengajar, guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang sudah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan media, sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Rizal et al., (2020:51) media pembelajaran, melatih peserta didik belajar mandiri, membiasakan berpikir kritis dan kreatif, menarik perhatian dan sebagai alat simulasi materi pelajaran yang efesien dan efektif yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Berdasarkan hasil pra penelitian di lapangan melalui wawancara dengan guru wali kelas IVB MIS Muslimat NU pada selasa, 30 Maret 2021. Selama pembelajaran dikelas IV pada pembelajaran tematik tema 1 materi keragaman

budaya bangsaku muatan IPS kelas IV guru belum pernah menggunakan media boneka baju adat. Pada saat pembelajaran tatap muka guru menggunakan media gambar (picture and picture) yang di ambil dari internet kemudian di print. guru hanya menggunakan media cetak berupa gambar, selama ini guru hanya menggunakan media 2 demensi yang hanya bisa dilihat oleh siswa, dengan demikian peneliti menawarkan media 3 demensi berupa media boneka baju adat yang tentunya akan berbeda penggunaannya dengan media 2 demensi sehingga peserta didik hanya melihat media gambar tersebut dari satu sisi saja. Peserta didik membutuhkan media yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari baju adat. Hal ini yang membuat peneliti ingin mengembangkan media maket berbentuk boneka baju adat sehingga siswa dapat melihat media dari berbagai sisi.

Mengetahui keadaan dilapangan peneliti menawarkan media maket berbentuk tiga dimensi yang dapat dilihat siswa secara visual dari berbagai sisi dan juga dapat disentuh. Respon guru sangat mendukung dengan adanya pengembangan ini, guru berharap media ini berhasil dikembangkan sehingga dapat membantu kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media maket menyajikan bentuk boneka yang menggunakan baju adat Indonesia dilengkapi dengan manik-manik dan hiasan lainnya, sehingga dibentuk semirip mungkin dengan aslinya. Media boneka baju adat dapat memenuhi kebutuhan siswa yaitu pada tematik tema 1 indahnya kebersamaan muatan IPS kelas IV. Dengan ini penulis mengambil judul “PENGEMBANGAN MEDIA

MAKET BONEKA BAJU ADAT MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV MIS MUSLIMAT NU PALANGKA RAYA"

B. Identifiasi Masalah

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV MIS Muslimat NU, identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Guru menggunakan media 2 dimensi berupa gambar pada materi keragaman budaya bangsaku.
2. Guru belum pernah menggunakan media boneka baju adat.
3. Perlunya media yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih inovatif dan konkrit, yaitu dengan mengembangkan media gambar menjadi media boneka baju adat pada materi keberagaman budaya.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pada materi keberagaman budaya pada kelas IV di MIS Muslimat NU Palangka Raya. Media yang dikembangkan berupa boneka baju adat. Media boneka baju adat ini hanya provinsi yang ada di Kalimantan, di antaranya provinsi Kalimantan Utara, Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, dan Kalimantan Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media maket baju adat pada materi keragaman budaya kelas IV di MIS Muslimat NU?
2. Bagaimana kelayakan media maket baju adat materi keragaman budaya kelas IV di MIS Muslimat NU?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media maket baju adat pada materi keragaman budaya kelas IV di MIS Musliat NU Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui kelayakan media maket baju adat pada materi keragaman budaya kelas IV di MIS Musliat NU Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapaun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis
   a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan luas melalui pengembangan media boneka yang menggunakan baju adat dalam pembelajaran.
   b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan bahan penilitian lebih lanjut kepada peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa diharapkan media boneka baju adat dapat digunakan sebagai media belajar yang menarik dan efektif sehingga siswa belajar dengan semangat dan tidak mudah bosan.
   b. Bagi guru diharapkan guru dapat menggunakan media boneka baju adat yang dapat mempermudah proses pembelajaran dalam menyampaikan materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
   c. Bagi sekolah diharapkan sebagai sarana dalam pembenahan bahan ajar di sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

1. Jenis media berupa maket boneka yang menggunakan baju adat.
2. Wujud fisik miniatur yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa boneka yang menggunakan baju adat.
3. Boneka berukuran 30cm
4. Baju adat yang digunakan pada boneka terbuat dari kain dan manik-manik.
5. Boneka berjumlah 10 boneka yang meakai baju adat provinsi Kalimantan Utara, Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, dan Kalimantan Tengah. Masing-masing sepasang boneka laki-laki perempuan yang menggunakan baju adat dari 5 provinsi tersebut.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media maket boneka dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain:

a. Memberikan gambaran secara konkret kepada peserta didik dengan objek tiruan.
b. Media maket yang dikembangkan membuat siswa dapat mengamati dan menyentuh media secara langsung untuk memperluas pengetahuan dan mempermudah pemahaman saat pembelajaran, karena bentuk asli tidak memungkan untuk dibawa ke ruang kelas. Dengan media ini siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa.
c. Memberikan gambaran dan pengalaman belajaran secara nyata.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media maket baju adat dikembangkan dengan adanya beberapa keterbatasan, yaitu:

a. Maket boneka baju adat dikembangkan pada materi keragaman budaya kelas IV.
b. Penelitian ini menggunkan model pengembangan ADDIE.
c. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.
d. Respon guru dan uji coba siswa kelas IV

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini berisi hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memberikan gambaran secara umum kepada pembaca. Sistematika penulisan proposal penelitian ini menggunakan sistematika outline skripsi

penelitian pengeembangan R&D. Adapun sistematika penulisan proposal penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I: Pendahuluan, memuat latar belakang masalah penelitian yaitu kurangnya pengembangan media di sekolah, dengan itu peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Maket Boneka Baju Adat Materi Keberagaman Budaya kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya", identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.

Bab II: Kajian pustaka, dalam kajian pustaka ini membahas hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komperhensif mengenai konsep, teori, prinsip yang digunakan dalam pengembangan produk yang dikembangkan. Dalam kajian pustaka memuat kerangka teoritis yang berisi pengertian, fungsi, tujuan dan kelebihan miniatur boneka yang menggunakan baju adat Indonesia serta materi ragam suku bangsa dan budaya dalam mata pelajaran IPS, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III: Metode penelitian yang memuat desain penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan yang biasa dikenal dengan R&D (*Research and Development*), prosedur penelitian mengunakan model ADDIE, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan yang memuat hasil penelitian pengembangan media maket boneka baju adat materi keragaman budaya kelas

IV MIS Muslimat NU Palangka Raya menggunakan model ADDIE yaitu (1) Analisis, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, anaisis materi (2) Desain, membuat story board (3) Pengembangan, proses pembuatan media (4) Implementasi, dilakukan validasi media dan uji coba (5) Evaluasi, dilakukan evaluasi perbaikan media. Kelayakan media maket boneka baju adat dengan validasi media dan vaidasi materi, respon guru, ui coba siswa. Pembahasan.

Bab V: Penutup yang memuat simpulan dan saran

Daftar pustaka

IAIN PALANGKARAYA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengembangan

   a. Pengertian Pengembangan

Alfianika (2012:162) Penelitian pengenmbangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Uji validitas digunakan dengan cara memberikan angket kepada pakar yang ahli di bidang produk ang dikembangkan agar valid.

> Majid (2014:24) Pengertian pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

2. Media Pembelajaran

   a. Pengertian Media Pembelajaran

Jennah (2020:10) media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan pesan sehingga pesan lebih mudah diterima/dimaknai oleh peserta didik.

Aqib (2013: 50) media adalah segala sesutu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Yaumi (2018: 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana sebagai penyampaian informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut dirancang dan dikembangkan dengan sengaja sesuai kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Fransisca (2017: 17) media pembelajaran adalah saluran komunikasi, media berasal dari bahasa latin yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.

> Hamka (2018) dalam Septy Nurfadhillah (2021: 13) media pebelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efesien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepar diterima peserta didik dengan utuh secara menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sudirman, dkk. (1990) dalam Jalinus dan Ambiyar (2016: 5) fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
2) Mengetahui keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misa objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti denga

gambar, side, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film binngkai.

3) Meningkatkan gairah belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengaatasi sikap pasif siswa.

4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

3. Maket

a. Pengertian Model/Maket

> Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010) menyebutkan bahwa model adalah barang tiruan yang kecil dengan bentuk atau rupa yang persis seperti yang ditiru. Sedangkan maket adalah bentuk tiruan (Gedung, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya) dalam bentuk tiga dimensi dan skala kecil biasanya terbuat dari kayu, kertas, tanah liat, dan lain sebagainya. Dari arti secara Bahasa dapat diartikan dari kedua istilah tersebut (model dan maket) memiiki arti hamper sama atau bahkan bisa disebut sama.

Marjono, (2016:4) model/maket adalah bentuk tiruan dari sebuah benda (gedung, kapal, pesawat) dalam bentuk tiga dimensi yang berskala kecil dan bentuknya (rupa) persis seperti yang ditiru, biasanya terbuat dari kayu, tanah liat, plastisin dan lain sebagainya.

Prastowo (2013: 228) model adalah tiruan tiga dimensi dari beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlau jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya.

Prastowo (2013:237) bagi peserta didik, dengan adanya model/maket dapat belajar dengan mudah. Mereka dapat mengamati obyek atau benda secara langsung. Penjelasan pendidik dapat dicerna secara langsung oleh mereka dengan membandingkannya dengan model yang mereka amati. Aldjufri (2016:35) pemilihan media maket memberikan ilustrasi tiga dimensi yang membuat kenampakan nyata dengan ukuran yang lebih kecil agar dapat memahami dengan bentuk dan ciri-ciri serta merubah sesuatu yang abstrak menjadi nyata.

b. Tujuan Maket

Penggunaan model/maket sebagai media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, di antaranya sebagai berikut :

1) Menyederhanakan objek atau benda yang terlalu sulit, terlalu besar, terlalu jarang, terlalu jauh, terlalu kecil, atau terlalu mahal jika dihadirkan di kelas secara langsung dalam bentuk aslinya.
2) Memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik terhadap suatu objek atau benda, meskipun hanya dalam bentuk tiruannya.
3) Memudahkan penjelasan tentang suatu objek atau benda dengan menunjukkan tiruan benda aslinya.

4. Boneka Baju Adat

Galuh (2017) dalam Saulaka (2020) “boneka merupakan salah satu jenis mainan paling tua di dunia yang bisanya brbentuk lucu seperti binatang, manusia atau karakter fiksi lainnya”. Bermain boneka dapat dilakukan oleh anak perempuan maupun laki-laki kemudian menjadi hal

menarik untuk dibuat menjadi sebuah perancangan yang menggunakan boneka sebagai media dalam pengenalan pakaian adat.

a. Kelebihan Boneka Baju Adat

Asyhar (2011:56) kelebihan media maket dapat dibawa keruang kelas dan mampu menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek atau proses seperti media realita.

1) Ukurannya yang kecil sehingga mudah dibawa kemanapun.
2) Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berfikir dan menyelidikinya karena melihat benda secara nyata.
3) Memberikan pengalaman dan pemahaan tentang keadaan sebenarnya, seolah-olah melihat benda nyata meskipun hanya replika.
4) Tidak memerlukan banyak tempat, waktu dan persiapan yang terlalu rumit.

b. Kekurangan Boneka

1) Biaya pembuatannya cnderung mahal.
2) Membutuhkan waktu dan keterampilan dalam pembuatannya.
3) Miniatur berupa boneka terbuat dari kain, oleh karena itu bahan ajar mudah rusak dan kotor jika tidak disimpan dan dirawat dengan baik.

5. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Rusman (2016: 141) berdasarkan panduan implementasi kurkulum 2013, pengelolaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dan diorganisasikan sepenuhnya oleh sekolah/madrasah. Dengan demikian, kengiatan menganalisis kompetensi dasar, hasil belajar dna indikator tidak perlu dilakukan secara tersendiri karena dapat dilaksanakan berbarengan dengan penentuan jaringan tema. Tema-tema yang bisa dikembangkan di sekolah dasar mengacu pada prinsip-prinsip.

Majid (2014:80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pebelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupkan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.

B. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantara para peneliti tersebut adalah:

1. Henny Purnama (2021) “Pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik kelas III di MIS Hidyatul Insan Palangka Raya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media denah tema 8 Praja Muda

Karana subtema Aku Suka Berkarya kelas III di MIS Hidayatul Insan telah melewati 4 tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi. Hasil penilaian ahli media 91,42% kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian dari ahli materi 94,66% kategori "Sangat Layak".

2. Puji Zakiyayati (2020) "Pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media tiga dimensi di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya pada sub tema manusia dan lingkungan telah melalui empat tahapan yaitu anaisis, perancangan, pengembangan dan implementasi. Penilaian kelayakan ahli materi presentase skor kualifikasi kategori "Sangat Layak" sebesar 92% berdasarkan evaluasi ahli materi presentase skor kualifikasi kategori "sangat layak" sbesar 95%, dan berdasarkan penilaian hasil evaluasi ahli pembelajaran mendapatkan skor presentase kelayakan 97,5% masuk dalam kategori "sangat layak".
3. Putri Handayani (2021) "Pengembangan video pembelajaran tematik kals V di MIN 2 Kotawaringin Timur". Pengembangan vidio pembelajaran telah melewati 5 tahapan yaitu anaisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kelayakan video pembelajaran tematik dilakukan pada validator ahli media mendapat skor 85 dengan jumlah skor maksimal 90 presentase kelayakan 94,44% termasuk kategori "Sangat Layak" dan hasil validasi ahli materi dengan skor 82 dengan jumlah skor maksimal 90 presentase kelayakan 91,11% termasuk kategori

"Sangat Layak". Uji coba dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: uji coba perorangsan memperoleh 91,79% kategori sangat layak, uji coba kelompok besar dilakukan dikelas 5 memperoleh 89,74% kategori "Sangat layak".

4. Nur Hasanah (2020) "Pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh". Media pembelajaran mock-up telah melewati 5 tahapan yaitu anaisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kelayakan media mock-up dilakukan pada validator ahli media mendapat skor 86% masuk kategori "Sangat Layak", hasil validasi ahli materi mendapat skor 77,5% masuk kategori "Layak", hasil validasi ahli pembelajaran mendapat skor 92,5% masuk kategori "Sangat Layak".

Tabel 2.1 Originalitas Penelitian yang Relevan

No.	Judul dan penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Henny Purnama (2021) dengan judul "Pengembangan media denah dalam pembelajaran tematik kelas III di MIS Hidyatul Insan Palangka Raya".	Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dan model pengembangan ADDIE	Media daam penelitian sebelumnya merupakan media denah sekolah, sedangkan penelitian ini merupakan media boneka baju adat.
			Penelitian sebelunya hanya sampai pada 4 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan impementasi. Sedangkan penelitian ini sampai 5 tahapan

			analisis, perancangan, pengembangan, impementasi dan evaluasi.
2.	Puji Zakiyayati (2020) dengan judul "Pengembangan media diorama sub tema manusia dan lingkungan kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya".	Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dan model pengembangan ADDIE	Media dalam penelitian sebelumnya merupakan media diorama yang menunjukkan pemandangan alam, sedangkan penelitian ini merupakan media boneka baju adat.
		Media yang dikembangkan yaitu media tiga dimensi	Penelitian sebelumnya hanya sampai pada 4 tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan dan impementasi. Sedangkan penelitian ini sampai 5 tahapan analisis, perancangan, pengembangan, impementasi dan evaluasi.
3.	Putri Handayani (2021) dengan judul "Pengembangan video pembelajaran tematik kals V di MIN 2 Kotawaringin Timur"	Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dan model pengembangan ADDIE	Media daam penelitian sebelumnya merupakan media vidio pembelajaran, sedangkan penelitian ini merupakan media boneka baju adat.

4.	Nur Hasanah (2020) "Pengembangan media pembelajaran mock-up pada materi komponen ekosistem kelas V SDN 2 Sembuluh 1 Kecamatan Danau Sembuluh".	Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dan model pengembangan ADDIE Media yang dikembangkan yaitu media tiga dimensi	Media dalam penelitian sebelumnya merupakan media mock-up yang menunjukkan tumbuhan, hewan dan latar belakang alam, sedangkan penelitian ini merupakan media boneka baju adat.

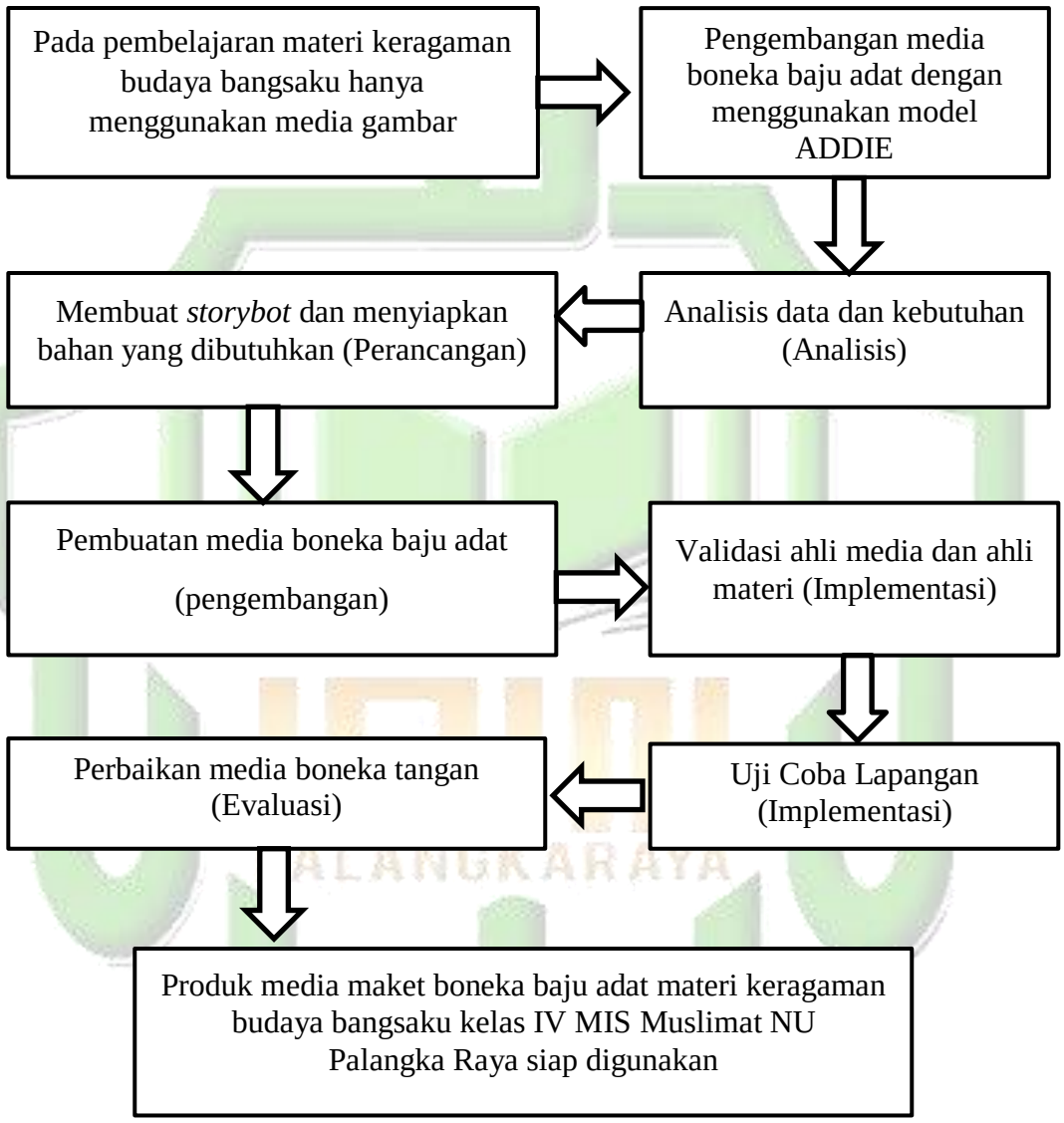
IAIN PALANGKARAYA

C. Kerangka Berfikir

Media yang digunakan pada saat pembelajaran hanya menggunakan buku siswa dan gambar 2 demensi, sehingga perlu adanya media yang konkret untuk menunjang proses pembelajaran. Peneiti menawarkan media 3 demensi berupa boneka yang menggunakan baju adat, sehingga siswa tidak hanya melihat tetapi bisa menyentuh secara langsung dan termotivasi untuk mengetahui lebih luas tentang baju adat.

Peneliti mengembangkan media maket boneka baju adat pada materi keberagaman budaya kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis) yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, dan analisis materi, *design* (perancangan) membuat rancangan pembutan media (*story board)*, *development* (pengembangan) proses pembuatan produk, *implementation* (validasi dan uji coba produk), *evaluation* (evaluasi) dilakukan evaluasi perbaikan media. Sesudah semua tahap dilakukan selanjutnya terbentuklah media maket boneka baju adat pada keragaman budaya.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dan pengembangan tertuju pada proses berupa boneka yang menggunakan baju adat pada materi keragaman budaya bangsaku kelas IV di MIS Muslimat NU Palangka Raya.

Sugiyono (2013:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan tertuju pada proses dan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba.

Sugiyono (2016:38) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahap yang sistematis meliputi *anaysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena suatu model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan media denganl angkah-langkah sistematis.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)
   a. Anaisis kurikulum, kajian disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang diilakukan. Peneliti melakukan kajian yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS yaitu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, dan materi keragaman budaya bangsaku kelas IV di MIS Muslimat NU Palangka Raya.
   b. Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kajian ini mengetahui kebutuhan peserta didik pada saat proses pembelajaran materi suku bangsa dan budaya di kelas IV.
2. Design (Perancangan)

   Tahap ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang pembutan boneka baju adat, peneliti menyusun *storyboard* sebagai acuan dalaam proses pembuatan maket boneka baju adat. Menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti kain, manik-manik, jarum jahit, benang, gunting dan lain-lain.
3. Development (Pengembangan)

   Tahap pengembangan dalam penelitian ini yang dikembangkan merupakan suatu produk yaitu boneka baju adat. Pembuatan media miniatur boneka dimulai dari menyiapkan bahan-bahan kemudian membuat pola awal sesuai rancangan (*stortboard*). Tahap awal dalam

pengembangan produk adalah mengukur dan memotong kain yang dibutuhkan sesuai pola, kemudian dijahit dengan tangan dan dipakaikan ke boneka.

4. *Implementation* (Implementasi)

   a. Uji Ahli Media dan Materi

      Setelah produksi selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah uji validasi oleh ahli media dan dilanjutkan oleh ahli materi dengan menggunakan angket yang telah disediakan. Para ahli yaitu dosen yang sudah ahli dalam bidang materi dan media. Berdasarkan data dari validasi dan saran yang diterima, bahan tersebut digunakan peneliti sebagai bahan revisi produk.

   b. Uji Coba Lapangan

      Uji coba lapangan dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba respon guru dan uji coba skala besar oleh peserta didik dengan cara meminta peserta didik untuk memperhatikan dan mencoba menggunakan media boneka baju adat dalam proses pembelajaran. Peniliti menyebarkan angket pada guru wali kelas dan peserta didik yang telah disediakan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil uji coba yang dilakukan, jika ada kritik mupun saran tentang produk itu akan digunakan sebagai acuan untuk perbaikan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

   Tahap evaluasi dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Tahap ini peneliti melakukan perbaikan media yang dikembangkan

berdasarkan kritik dan saran yang didapat dari angket validasi ahli media dan ahi materi. Hal ini bertujuan agar media benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah dalam jangka waktu yang lama.

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini, sebagai berikut :

a. Subjek validasi

1) Ahli instrumen, yaitu dosen untuk menilai isi dan tata bahasa dalam instrumen/angket.

2) Ahli media, yaitu dosen untuk menilai produk dari segi tampilan.

3) Ahli materi, yaitu dosen untuk menilai kelayakan isi materi dalam media.

b. Subjek respon guru

1) Guru wali kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya

c. Subjek uji coba produk

1) Peserta didik kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya.

D. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

Arikunto (2006:160) Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah.

Pengumpulan data pada penelitin pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu atau wali kelas IV MIS Muslimat NU untuk memperoleh data untuk kebutuhan dalam penelitian pengembangan.
2. Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data yang dapat membantu peneliti dalam penelitian berupa buku guru dan buku siswa, arsip, RPP, silabus, dan foto dokumentasi.
3. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan 2 angket, yaitu angket campuran adalah angket gabungan antara angket terbuka dan tertutup yang disajikan dalam bentuk pilihan jawaban yang disediakan dan dalam bentuk essay untuk mengisi kritik dan saran, angket ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Angket tertutup (skala liker). Mulyatiningsih (2011: 29) “angket tertutup memiliki jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang kepada responden untuk menambah keterangan lain”. Angket tertutup digunakan untuk menggali tentang kelayakan produk yang dikembangkan diberikan kepada guru dan peserta didik pada saat uji coba produk untuk mengetahui respon siswa.

Tabel 3.1 Kriteria Penskoran Menggunakan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Syarifudin, 2010:113)

Berdasarkan tabel di atas terdapat empat alternatif kriteria jawaban yang masing-masing memiliki bobot nilai berbeda pada setiap pilihan jawaban. Peneliti menggunkan alternatif kriteria jawaban sangat baik (SB) memiliki bobot nilai (4), baik (B) memiliki bobot nilai (3), kurang baik (KB) memiliki bobot nilai (2), dan yang paling rendah adalah tidak baik (KB) yang memiliki bobot nilai (1).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Boneka Baju Adat Aspek Media

Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
Tampilan Produk	Kedetailan media	1,2,3
	Ukuran media	4
Kualitas media	Kemenarikan media	5,6,7
	Kemudahan menggunakan media	8,9
Keamanan media	Keamanan media digunakan peserta didik	10, 11
Pengoprasian Media	Kemudahan menggunakan media	12
	Fleksibelitas penggunaan media	13,14

(dimodifikasi dari penelitian Putri Nabila, 2021)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Boneka Baju Adat Aspek Materi

Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
Kualitas aspek materi pembelajaran	Kesesuaian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar,	1,2
	Kesesuaian Indikator, tujuan pembelajaran dan materi.	3,4,5
	Kejelasan materi pada media	6,7
Kesesuaian media dengan peserta didik	Kesesuaian media untuk anak tingkat Sekolah Dasar	8,9
	Keterlibatan peserta didik secara aktif melalui media	10,11,12
	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan media	13

(dimodifikasi dari penelitian Putri Handayani, 2021)

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Indikator	No Butir
Aspek tampilan produk	Kemenarikan media	1
	Kesesuaian dengan bentuk nyata	2
	Ukuran media	3
	Kemudahan penggunaan media	4
Aspek kualitas media	Media membantu peserta didik dalam belajar	5,6,7,8, 9,10
	Kepraktisan media	11
	Kejelasan media	12
Aspek keamanan media	Media aman digunakan peserta didik	13

(dimodifikasi dari penelitian Putri Handayani, 2021)

E. Uji Produk

Sebelum media digunakan media akan di uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kelayakan dari produk yang dihasilkan.

Produk berupa media maket boneka baju adat sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kelayakannya dengan tingkat pengembangan dan kelayakan media diketahui melalui hasil uji coba produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu :

1. Validasi oleh ahli media dan ahli materi.
2. Uji coba lapangan, yang bertujuan untuk engetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Ada 2 tahap uji coba lapangan, yaitu:
   a. Uji respon guru, dilakukan oleh guru wali kelas IV.
   b. Uji coba kelompok besar, dilakukan seluruh peserta didik kelas IV.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk berupa media maket baju adat, menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi pengembangan media maket baju adat. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianaisis dengan menggunakan statistik deskripti kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk

proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk media yang dikembangkan.

Indriani dan Ani (2012: 88-89) untuk menganalisis kelayakan media dilakukan langkah-langkah berikut ini:

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian.
2. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\overline{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\overline{X}$ = Skor rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah Skor.

N = Jumlah subjek uji coba

(Sukardjo:2012:98 dalam Enik Widiastuti:2017:44)

Dapat ditentukan kriteria kelayakan media secara keseluruhan yaitu dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \sum \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

(Sunoto 2007:37 dalam Enik Widiastuti:2017:45)

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif yng diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentse, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang

masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media baju adat dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5 Ketentuan Pemberian Nilai

Presentase penilaian	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

(Arikunto,2010:44)

Tabel di atas disebutkan kriteria presentase penilaian untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel di atas sebagai acuan data.

IAIN PALANGKARAYA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Boneka Baju Adat Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya

Penelitian ini dilakukan di MIS Muslimat NU Palangka Raya yang berada di Jl. Pilau No. 41 Panarung, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. MIS Muslimat NU Palangka Raya ini sudah teraktreditasi A.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media boneka baju adat ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan yang telah dijelaskan pada bab III yaitu model ADDIE (Analisis, Desain, *Development*/pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Berikut prosedur penelitian pengembangan :

b. Pengumpulan informasi

Pengumpulan informasi awal diperoleh dari wawancara dan observasi dengan guru kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya untuk mengali informasi mengenai pembelajaran di kelas IV.

c. Pemilihan sekolah

Pemilihan sekolah di MIS Muslimat NU Palangka Raya karena di sekolah belum ada pengembangan media boneka baju adat.

d. Pemilihan materi

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah tematik tema 1 indahnya kebersamaan, subtema 1 keragaman budaya bangsaku. Materi ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik yang hidup berkaitan erat dengan budaya.

e. Analisis kebutuhan KI, KD

Terdapat 2 kompetensi dasar dalam materi keberagaman budaya yang ada di provinsi masing-masing. Pembahasannya mengenai keberagaman di Indonesia salah satunya pada keberagaman budaya yang ada di Kalimantan Tengah.

Setelah dilakukan sesuai prosedur, dilakukan penelitian. Berikut paparan hasil dari penelitian pengembangan media boneka baju adat:

a. Tahap Analisis

1) Analisis kebutuhan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dilakukan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan wawancara secara langsung dengan wali kelas. Wawancara pertama dengan ibu Mahmudah, S.Pd.I., M.Pd pada tanggal 11 April 2021, dijelaskan oleh wali kelas bahwa pada saat pembelajaran tematik Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” guru hanya menggunakan media cetak berupa gambar, selama ini guru hanya menggunakan media 2 demensi yang hanya bisa dilihat oleh

siswa, dengan demikian peneliti menawarkan media 3 demensi berupa media boneka baju adat yang tentunya akan berbeda penggunaannya dengan media 2 demensi sehingga peserta didik hanya melihat media gambar tersebut dari satu sisi saja. Peserta didik membutuhkan media yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari baju adat. Hal ini yang membuat peneliti ingin mengembangkan media maket berbentuk boneka baju adat sehingga siswa dapat melihat media dari berbagai sisi. Berikut media gambar yang digunakan guru :

Gambar 4.1 Media gambar yang digunakan guru

(Kalimantan Utara)

(Kalimantan Tengah)

(Kalimantan Selatan)

(Kalimantan Timur)

(Kalimantan Barat)

Deskripsi gambar Kalimantan Utara

Gambar pakaian adat Kalimantan Utara di atas merupakan salah satu pakaian adat suku Tidung yang begitu khas. Suku Tidung merupakan suku yang mendiami wilayah Kalimantan Utara dan sebagian tinggal di wilayah Sabah, Malaysia. Kebanyakan orang mengenal suku Tidung sebagai suku Dayak yang sudah beragama Islam. Salah satu bentuk kebudayaan dari suku Tidung

adalah pakaian adatnya yang terdiri dari beberapa macam. Nama-nama pakaian adat Kalimantan Utara suku Tidung meliputi *pelimbangan* dan *kurung bantut* untuk pakaian sehari-hari, *selampoy* untuk pakaian adat, *talulandom* untuk acara resmi, dan *sina beranti* untuk pengantin.

Bukan hanya mengenal nama pakaian adat Kalimantan Utara dan komponennya saja, keunikan dari pakaian adat Kalimantan Utara juga patut kamu ketahui. Sudah semestinya suatu pakaian adat mempunyai keunikan yang berbeda dari pakaian lainnya.

Deskripsi gambar Kalimatan Tengah

Baju Sangkarut merupakan pakaian adat suku Dayak Ngaju provinsi Kalimantan Tengah. Baju Sangkarut adalah pakaian yang desainnya berbentuk rompi yang dibuat dari bahan kulit nyamu yaitu dari kulit pohon pinang puyu, selain itu dapat dibuat dari bahan serat tenggang dan kulit nanas, baju sangkarut dihias dengan lukisan menggunakan cat warna dari bahan alam seperti: untuk warna hitam dibuat dari bahan jelaga, warna kuning dari kunyit, warna putih dari tanah putih yang dicampur dengan air, dan untuk warna merah dari buah rotan.

Baju sangkarut juga diberi aksesoris atau hiasan aneka pernak pernik seperti kulit trenggiling serta sebagai aksesoris kalung adalah pernak-pernik dari tulang hewan serta uang logam. Bagian

bawahan pada Baju Sangkarut adalah Ewah atau Cawet, dan dilengkapi dengan perlengkapan lain berupa senjata tradisional seperti mandau, tombak dan perisai. Umumnya baju Sangkarut dipakai untuk perang dimana dengan memakai bahan-bahan azimat, orang yang memakai baju tersebut kebal akan senjata tajam atau senjata api.

Deskripsi gambar Kalimantan Selatan

Pakaian satu ini bisa dikatakan sebagai pakaian adat yang juga dikenakan saat pernikahan. Yang membuatnya unik, baju tradisional ini sudah dikenalkan sejak abad ke 17 silam. Namun hingga kini busana adat ini begitu populer di kalangan masyarakat Banjar. Untuk budaya yang diangkat pada baju ini adalah perpaduan andara Budaya Hindu dan juga Budaya Jawa yang membuatnya begitu menawan. Mengingat makna namanya bersinar seperti mentari.

Baju ini sangat cocok untuk pengantin yang ingin tampil gemerlap dalam pesta pernikahannya nanti. Karena menggabungkan dua budaya yang berbeda, bisa dilihat jika pakaian ini banyak menggunakan melati dan juga mawar. Hal ini merupakan budaya Jawa yang memberikan kesan cantik. Hadirnya kedua bunga dalam bentuk rangkaian ini juga bisa membuka aura pengantin untuk lebih memancar lagi seperti nama busananya.

Untuk budaya Hindu bisa dilihat pada dekorasi mahkota yang digunakan serta kain yang memiliki motif naga dan kelabang. Masyarakat Banjar menyebut motif ini dengan naa Halilipan. Pengantin perempuan akan memakai baju poko yang berlengan pendek dengan hiasan manik manik dibentuk rumbai. Terdapat juga kida yang berfungsi sebagai penutup dada pada pengantin perempuan dengan bentuk segi lima.

Pada pengantin pria, menggunakan kemeja yang berlengan panjang dan ada kerenda di bagian dadanya. Untuk membuatnya semakin menawan bisa dipadukan dengan jas yang tidak memiliki kancing dan juga celana panjang. Terdapat juga motif halilipan pada kain yang bisa dikenakan pada bagian pinggang. Tali pinggang yang dikenakan oleh mempelai pria adalah teli wenang.

Deskripsi gambar Kalimantan Barat

King Kabo merupakan jenis nama pakaian adat Kalimantan Brat yang dikenal para pria asli suku Dayak setelah adanya baju King Baba. King Kabo dibuat dari bahan yang lebih oderen, yakni kain sungkit. Menariknya, pakaian ini di hiasi beragam motif dan tambahan manik-manik dibagian luar baju. Pemakaiannya juga menggunakan aksesoris unik dari bulu hewan. Sedangkan King Bibinge merupakan jenis pakaian adat yang dikenal oleh para wanita asli suku Dayak, modelnya berupa rok yang panjang dan baju kemben dimana dibuat tanpa adanya lengan yang menutupi

tangan. Bahan pembuatannya pun sama seperti baju King Baba yakni dari kulit kapuo.

Deskripsi gambar Kalimantan Timur

Salah satu keunikan pakaian adat sapei sapaq terdapat pada bahan dan filosofi yang menggambarkan tentang sebuah kearifan masyarakat Dayak. Selain itu terdapat hiasan lain seperti ikat kepala yang terbuat dari daun pandan dengan hiasan bulu burung enggan. Serta lengkap untuk aksesoris lainya yang biasa digunakan untuk pria Kalimantan timur yakni senjata tradisional yang berupa perisai dan madau.

Pakaian adat ta'a dan sapei sapaq adalah pakaian adat yang berasal dari suku Dayak kenyah Kalimantan timur yang terbagi menjadi dua jenis diantaranya sebagai berikut ini : Pakaian adat wanita Kalimantan timur ini biasa dikenalnya dengan pakaian adat Ta'a yang terdiri atas aksesoris seperti ikat kepala, inog, dan rok. Pakaian adat pria atau yang biasa dikenalnya dengan "Sape Sapaq" Jika dilihat dari bentuk dan motif pakaian adat pria dan wanita pada dasarnya memiliki bentuk yang hampir sama, namun tetaplah berbeda. Untuk perbedaanya sendiri terdapat pada rompi serta celana yang ketat.

Pakaian adat dari Kalimantan Timur ini juga dilengkapi dengan Mandau, di mana cara pemakaiannya adalah dengan diikatkan di pinggang. Sedangkan pakaian adat ta'a merupakan pakaian adat

yang dikenakan oleh perempuan. Pakaian ini berupa rompi yang disebut dengan sapei inoq yang dipadukan dengan rok ta'a. Para wanita ini juga mengenakan hiasan di kepala yang disebut dengan da'a. Terdapat corak alam pada pakaian adat pria/wanita seperti corak burung enggang, tumbuhan atau harimau.

Dalam proses pembelajaran guru membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Media yang dapat digunakan adalah media maket berbentuk boneka baju adat yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik pada materi keragaman budaya bangsaku, sehingga peserta didik dapat mengamati media yang lebih konkret.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media maket berbentuk boneka baju adat berdasarkan kearifan lokal setempat yaitu Kalimantan Tengah yang diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mengenal budaya setempat. Dengan menggunakan media maket boneka baju adat ini diharapkan peserta didik mengenal salah satu wujud budaya dari Kalimantan Tengah.

2) Analisis Karakter Peserta Didik

Tahap analisis karakter peserta didik dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakter peserta didik saat mengikuti proses pebalajaran. Peserta didik dalam penelitian ini

merupakan kelas IV yang berjumlaha 30 siswa kisaran usia 10 sampai 11 tahun.

Proses pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subyek agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu perlu memahami karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil analisi karakteristik peserta didik kelas IVB MIS Muslimat NU Palangka Raya lebih mudah memahami apabila materi disajikan secara konkret, jelas dan menarik seperti gambar atau sesuatu yang lebih nyata. Dengan demikian media boneka baju adat dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.

3) Analisis Materi

Tahap analisis materi yaitu mengkaji tentang kurikulum yaitu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator serta materi yang terdapat dalam tema pada penelitian yaitu tema 1 Indahnya Kebersamaan, sub tema 1 keberagaman buadaya bangsaku, pada pembelajaran pertama ini terdapat tiga muatan mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Pada muatan mata pelajaran IPS ada dua Kompetensi Dasar. Berikut uraian materi dari Tema 1, yaitu:

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedur, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara menghormati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan betindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi inti 1 untuk sikap spiritual, kompetensi inti 2 untuk sikap sosial,kompetensi inti 3 untuk sikap pengetahuan yaitu pengetahuan materi yang akan dipelajari pada tema 1 indahnya kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku, sedang kompetensi inti 4 untuk sikap keterampilan.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identifikasi bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	IPS 3.2.1 Menyebutkan keragaman sosial ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2.1 mengkomunikasikan secara lisan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Terdapat 2 kompetensi dasar dalam materi muatan mata pelajaran IPS yang menguraikan tentang keberagaman budaya yang ada di provinsi masing-masing. Pembahasannya mengenai keberagaman budaya di Indonesia, dengan menggunakan media boneka baju adat merupakan salah satu bentuk memperkenalkan salah satu wujud ragam

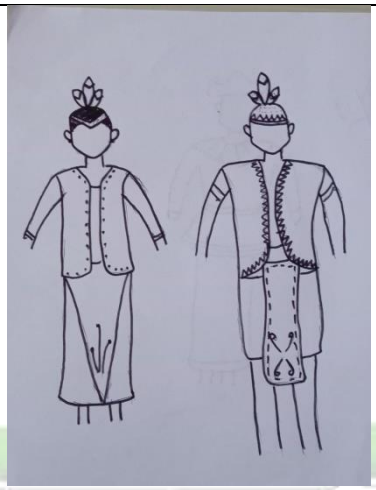
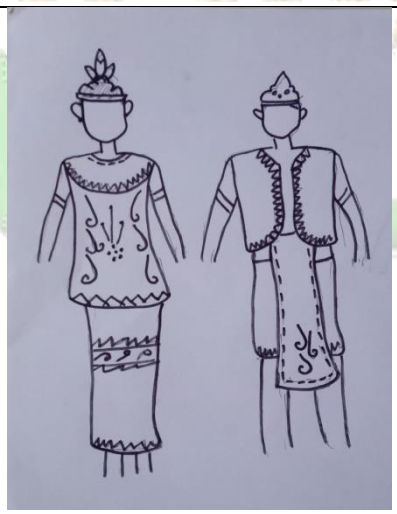
budaya pada keberagaman budaya yang ada di provinsi yang ada di Kalimantan khususn Kalimantan Tengah.

b. Tahap Design

Tahap ini dilakukan mendesain produk sesuai dengan proses analisis isi yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan materi. Hal yang perlu disiapkan sebelum pembuatan media maket baju adat yaitu *storyboard* digunakan untuk menggambarkan produk yang akan dibuat bertujuan sebagai pedomandan acuan rencana pembuatan produk agar sistematis dan terarah. Berikut *storyboard* yang telah disusun:

Tabel 4.2 Storyboard

No.	Gambar	Keterangan
1.		Kalimantan Utara

2.		Kalimantan Barat
3.		Kalimantan Tengah
4.		Kalimantan Timur

5.		Kalimantan Selatan

Selanjutnya mempersiapkan alat-alat untuk proses pembuatan boneka baju adat. Alat-alat yang digunakan yaitu:

1) Boneka barbie berjumlah 5 laki-laki dan 5 perempuan
2) Kain yang digunakan untuk baju
3) Manik-manik dan aksesoris
4) Jarum dan benang jahit
5) Jarum pentul
6) Gunting
7) Kertas dan pensil/pulpen
8) Lem
9) Penggaris

c. Pengembangan

Tahap ini dilakukan proses pengembangan media boneka baju adat. Berikut langkah-langkah pengembangan media boneka baju adat:

1) Mengukur boneka

Pengukuran dilakukan pada badan, tangan, kaki, dan kepala boneka. Bagian yang di ukur lingkar kepala, lingkar badan, panjang dan lebar badan, lingkar dan panjang tangan , lingkar dan panjang kaki, lingkar pinggul. Cara menggukurnya dengan menempelkan kain pada bagian yang diukur sesuai kebutuhan dan ditandai dengan kapur dengan bantuan penggaris.

2) Membuat pola

Pertama gambar pola diatas kertas kemuadian diguting, gambar tersebut dijadikan ukur dan tempel diatas kertas menggunakan jaru pentul, kertas pola dijadikan ukuran pada kain kemudian kain di beri tanda dengan kapur, kain yang sudah diukur digunting sesuai ukuran pada kertas pola.

Gambar 4.2 Membentuk Pola

3) Menjahit

Potongan kain yang sudah sesuai dengan ukuran dijahit dan disatukan tiap bagian-bagiannya. Ada dua cara menjahit yaitu menggunakan mesin jahit dan dijahit menggunakan tangan.

Gambar 4.3 Menjahit Baju

4) Pemasangan manik-manik

Kain yang sudah berbentuk baju dan celana dipasang manik-manik dengan menggunakan benang dan jarum jahit sesuai deangan *storyboard* dan gambar refrensi.

Gambar 4.4 Memasang Manik-Manik

5) Pemasangan baju pada boneka

Baju dan celana yang sudah bermanik-manik dipasang ke boneka. Aksesoris di kepala, anting-anting, dan sepatu juga dipasang. Pemasangan baju dan celana beberapa bagian perlu dijahit lagi dengan menggunakan benang dan jarum jahit.

Gambar 4.5 Memasang baju ke boneka

d. Implementasi

Setelah produk selesai dikembangkan langkah berikutnya dilakukan implementasi yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi.ahli media diambil dari dosen yang ahli dalam media, sedangkan ahli materi adalah dosen yang berkompeten dalam menguji materi dari media yang dikembangkan. Uji coba lapangan oleh peserta didik kelas IV dengan mengisi angket yang sudah disediakan.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil angket penilaian dengan skala likert sedangkan data kualitatif berupa penilaian atau saran dari validator dan hasil observasi uji coba siswa.

Dari hasil validasi dapat diketahui layak tidaknya media digunakan. Adapun tahap validasi sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh validator bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I. Pelaksanaan validasi pertama pada tanggal 18 Novemer 2021. Berikut hasil penilaian data angket oleh ahli media:

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media pada validasi pertama sebelum direvisi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Kategori	%	Kelayakan
		4	3	2	1			
A.	**Aspek Tampilan Produk**							
1.	Kelengkapan detail media boneka baju adat.				√	Tidak Baik	25	Tidak Layak
2.	Kesesuaian media dengan bentuk nyata.		√			Baik	75	Layak
3.	Pemilihan warna yang digunakan boneka baju adat.		√			Baik	75	Layak
4.	Kesesuaian ukuran media sedang (tidak terlalu kecil/besar) jelas untuk di lihat.		√			Baik	75	Layak
B.	**Kualitas Media**							
5.	Kemenarikan tampilan media		√			Baik	75	Layak

	boneka baju adat.							
6.	Kreativitas media boneka baju adat.		√			Baik	75	Layak
7.	Kepraktisan dalam penggunaan media.		√			Baik	75	Layak
8.	Kemudahan peserta didik mengetahui dan memahami materi dengan menggunaan media.			√		Kurang Baik	50	Kurang Layak
9.	Daya tahan media (tidak mudah rusak).		√			Baik	75	Layak
C.	**Aspek Keamanan Media**							
10.	Keaamanan media digunakan untuk peserta didik			√		Kurang Baik	50	Kurang Layak
11.	Keamanan bahan pembuatan media untuk peserta didik		√			Baik	75	Layak
D.	**Aspek Pengoprasian Media**							
12.	Kemudahan penggunaan media saat pembelajaran.			√		Kurang Baik	50	Kurang Layak
13.	Kepraktisan media untuk digunakan dimanapun dan kapanpun.		√			Baik	75	Layak
14.	Kejelasan media baju adat dapat dilihat dari jarak 1 meter.		√			Baik	75	Layak
	Jumlah Skor	37						
	Skor Maksimal	56						
	Presentase Kelayakan	66,07%						

∑ skor yang diperoleh = skor hasil skala penilaian dijumlahkan

∑ skor maksimal = jumlah pernyataan x skala penilaian

Presentase kelayakan (%) $= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \, skor \, maksimal} \, x \, 100$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, maka pengembangan media maket boneka baju adat materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV mendapatkan presentse kelayakan 66,07% dinyatakan layak digunakan dengan revisi perbaikan. Angket validasi media merupakan alat untuk memperoleh data pada tahap implementasi.

Pernyataan poin 1 kelengkapan detail media boneka baju adat mendapatkan skala penilaian 1 dengan kategori tidak baik dikarenakan media baju adat belum lengkap dengan aksesorisnya berupa Mandau daan talawang, pada poin no 8 skala penilaian 2 dengan kategori kurang baik karena pada materi tidak terdapat baju adat Kalimantan jadi guru harus menjelaskan mengenai baju adat Kalimantan, pada poin 10 dengan kategori kurang baik karena

Adapun saran dari ahli media sebagai berikut:

a) Sesuaikan media dengan materi pembelajaran.
b) Sesuaikan media dengan tujuan pembelajaran.
c) Buat materi tambahan baju adat Kalimantan Tengah.
d) Tambahkan aksesoris berupa Mandau dan talawang pada boneka baju adat.

Berikut hasil revisi boneka baju adat pada validasi pertama.

Gambar 4.6 Sebelum dievisi

Gambar 4.7 Setelah direvisi

Berikut hasil penilaian pada validasi kedua setelah revisi oleh validator ahli media pada tanggal 29 Novemer 2021.

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media pada validasi kedua sesudah revisi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Kategori	%	Kelayakan
		4	3	2	1			
A.	**Aspek Tampilan Produk**							
1.	Kelengkapan detail media boneka baju adat.		√			Baik	75	Layak
2.	Kesesuaian media dengan bentuk nyata.		√			Baik	75	Layak
3.	Pemilihan warna yang digunakan boneka baju adat.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
4.	Kesesuaian ukuran media sedang (tidak terlalu kecil/besar) jelas untuk di lihat.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
B.	**Kualitas Media**							
5.	Kemenarikan tampilan media boneka baju adat.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
6.	Kreativitas media boneka baju adat.		√			Baik	75	Layak
7.	Kepraktisan dalam penggunaan media.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
8.	Kemudahan peserta didik mengetahui dan memahami materi dengan menggunaan media.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
9.	Daya tahan media (tidak mudah rusak).	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
C.	**Aspek Keamanan Media**							

10.	Keaamanan media digunakan untuk peserta didik	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
11.	Keamanan bahan pembuatan media untuk peserta didik	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
D.	**Aspek Pengoprasian Media**							
12.	Kemudahan penggunaan media saat pembelajaran.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
13.	Kepraktisan media untuk digunakan dimanapun dan kapanpun.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
14.	Kejelasan media baju adat dapat dilihat dari jarak 1 meter.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
	Jumlah Skor	53						
	Skor Maksimal	56						
	Presentase Kelayakan	94,64%						

∑ skor yang diperoleh = skor hasil skala penilaian dijumlahkan

∑ skor maksimal = jumlah pernyataan x skala penilaian

Presentase kelayakan (%) = $\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \, skor \, maksimal} \, x \, 100$

Adapun hasil validasi ahli media kedua terhadap media boneka baju adat yang sudah direvisi sudah dan mampu menjadi media dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, berdasarkan revisi sesuai saran dan tambahan dari validasi ahli media, maka pengembangan media boneka baju adat dinyatakan sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

2) Validasi Ahli Materi

Proses validasi dilakukan oleh validator bapak H. Fimeir Liadi, M.Pd. Pelaksanaan validasi pertama pada tanggal 22 November 2021. Berikut hasil penilaian data angket oleh ahli media:

Tabel 4.5 validasi ahli materi pada validasi pertama

No	Pernyataan	Skala Penilaian				kategori	%	kelayakan
		4	3	2	1			
A.	**Kualitas aspek materi pembelajaran**							
1.	Kesesuaian media dengan Kompetensi Inti.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
2.	Kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar.		√			Baik	75	Layak
3.	Kesesuaian media dengan Indikator.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
4.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.		√			Baik	75	Layak
5.	Kesesuaian media dengan isi materi.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
6.	Kejelasan materi yang disajikan melalui media.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
7.	Kedalaman dan keluasan materi yang disajikan media.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
B.	**Kesesuaian media dengan peserta didik**							
8.	Ketepatan media untuk karakteristik tingkat perkembangan peserta didik kelas 4 sekolah dasar.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak

9.	Kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik		√			Baik	75	Layak
10.	Keterlibatan peserta didik secara aktif dengan media.		√			Baik	75	Layak
11.	Kemenarikan media dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
12.	Peningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam menerima materi dengan menggunakan media.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
13.	Kemudahan siswa dalam m.emahami materi dengan menggunakan media.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
	Jumlah Skor	48						
	Skor Maksimal	52						
	Presentase Kelayakan	92,30%						

∑ skor yang diperoleh = skor hasil skala penilaian dijumlahkan

∑ skor maksimal = jumlah pernyataan x skala penilaian

Presentase kelayakan (%)= $\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \, skor \, maksimal} \, x \, 100$

Adapun komentar pada media boneka baju adat oleh validator ahli materi yaitu materi yang disajikan sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. Kemudian, boneka baju adat ini dapat digunakan sesuai kebutuhan peneliti dan juga dalam pembelajaran. Kesimpulannya, bahwa media boneka

baju adat materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV dinyatakan layak digunkan tanpa revisi.

3) Hasil Respon Guru

Hasil respon guru dilakukan oleh guru wali kelas IV B MIS Muslimat NU Palangka Raya ibu Mahmudah, S.Pd.I.,M.Pd pada tanggal 1 Desember 2021. Berikut hasil respon guru:

Tabel 4.6 Hasil Respon Guru

No	Pernyataan	Skala Kelayakan				Kategori	%	Kelayakan
		4	3	2	1			
A.	**Aspek Tampilan Produk**							
1.	Tampilan media boneka baju adat menarik.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
2.	Media sesuai dengan bentuk nyata.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
3.	Ukuran media sedang (tidak terlalu kecil/besar) jelas untuk di lihat.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
B.	**Aspek Kualitas Media**							
4.	Media boneka baju adat membantu siswa mengetahui dan memahami materi.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
5.	Saya merasa tertarik mengajar dengan menggunakan media boneka baju adat.		√			Baik	75	Sangat Layak
6.	Media boneka baju adat mudah dalam	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak

	penggunaanya.							
7.	Media boneka baju adat membuat siswa tidak mudah bosan untuk belajar.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
8.	Media boneka baju adat membantu meningkatkan semangat belajar siswa.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
9.	Media boneka baju adat membuat siswa termotivasi dalam belajar.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
10.	Media boneka baju adat mendukung siswa mengauasai materi,	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
11.	Media praktis digunakan.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
12.	Saya dapat melihat media dengan jelas dari jarak 1 meter.	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
C.	**Aspek Kemanan Media**							
13.	Media boneka baju adat aman digunakan	√				Sangat Baik	100	Sangat Layak
	Skor yang diperoleh	51						
	Skor maksimal	52						
	Presentase Kelayakan	98,07%						

∑skor yang diperoleh= skor hasil skala penilaian dijumlahkan

∑ skor maksimal = jumlah pernyataan x skala penilaian

Presentase kelayakan (%) $= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \, skor \, maksimal} \, x \, 100$

Berdasarkan hasil validasi pada uji coba oleh wali kelas IV MIS muslimat NU Palangka Raya, maka pengembangan media boneka baju adat dinyatakan layak di gunakan dengan hasil presentase kelayakan 92,30%.

4) Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar dilakukam di kelas IV B MIS Muslimat NU Palangka Raya yang berjumlah 27 siswa yang memiliki kemampuan tingkat tingskat tinggi, sedang dan tingkat rendah pada kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya. Uji coba dilakukan pada tanggal 01 Desember 2021. Berikut hasil uji coba perorangan:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Kelayakan	%	Kelayakan
A.	**Aspek Tampilan Produk**				
1.	Tampilan media boneka baju adat menarik.	102	108	94,44	Sangat Layak
2.	Media sesuai dengan bentuk nyata.	92	108	85,18	Sangat Layak
3.	Ukuran media sedang (tidak terlalu kecil/besar) jelas untuk di lihat.	103	108	95,37	Sangat Layak
B.	**Aspek Kualitas Media**				
4.	Media boneka baju adat membantu saya mengetahui dan memahami materi.	104	108	96,29	Sangat Layak

5.	Saya merasa tertarik belajar dengan menggunakan media boneka baju adat.	97	108	89,81	Sangat Layak
6.	Media boneka baju adat mudah dalam penggunaanya.	88	108	81,48	Sangat Layak
7.	Media boneka baju adat membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar.	96	108	88,88	Sangat Layak
8.	Media boneka baju adat membantu meningkatkan semangat belajar saya.	93	108	86,11	Sangat Layak
9.	Media boneka baju adat membuat saya termotivasi dalam belajar.	92	108	85,18	Sangat Layak
10.	Media boneka baju adat mendukung saya mengauasai materi,	94	108	87,03	Sangat Layak
11.	Media praktis digunakan.	94	108	87,03	Sangat Layak
12.	Saya dapat melihat media dengan jelas dari jarak 1 meter.	94	108	87,03	Sangat Layak
C.	**Aspek Kemanan Media**				
13.	Media boneka baju adat aman digunakan	96	108	88,88	Sangat Layak
	Skor yang diperoleh	1245			
	Skor maksimal	1404			
	Presentase Kelayakan	88,67%			

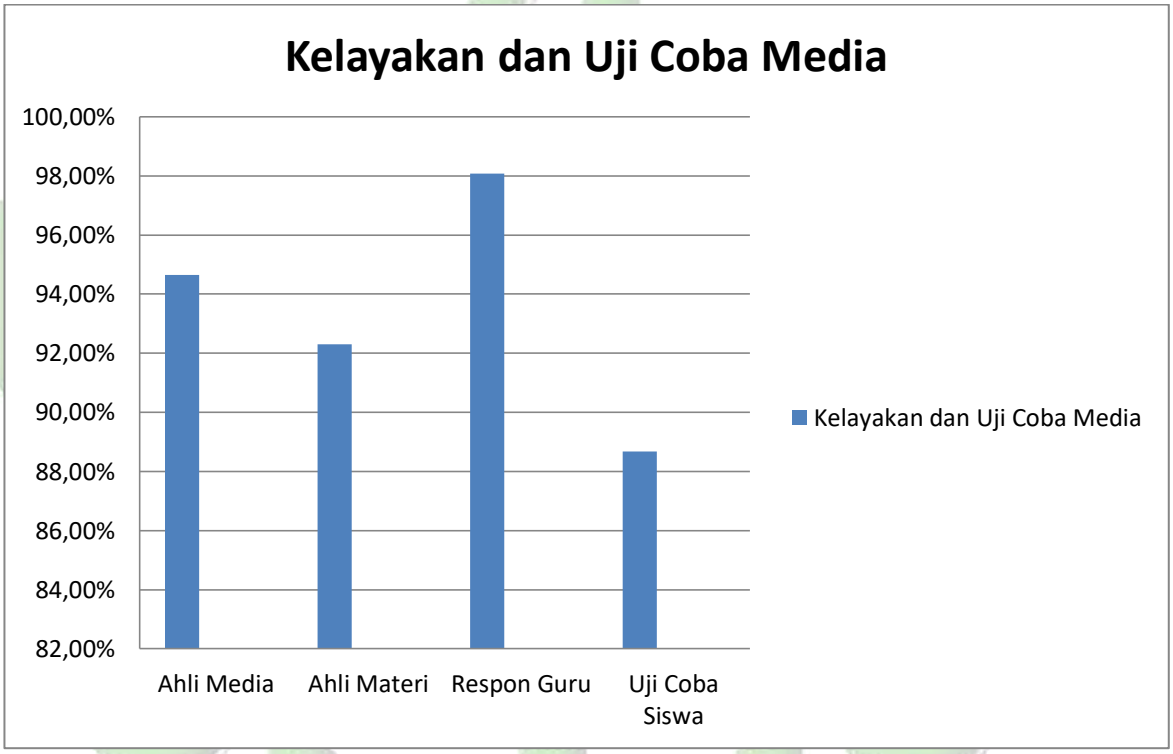
∑ skor yang diperoleh = skor hasil skala penilaian dijumlahkan

∑ skor maksimal = jumlah pernyataan x skala penilaian

Presentase kelayakan (%) = $\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \, skor \, maksimal} \, x \, 100$

Adapun hasil dari uji coba siswa kelompok besar terhadap media boneka baju adat dinyatakan layak digunakan dengan hasil presentase kelayakan 88,67% berada pada kategori sangat layak.

Gambar 4.8 Diagram kelayakan dan uji coba media



e. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi formatif.. Menurut Yaumi (2017:21) evaluasi formtif bertujuan untuk mengetahui atau mengurangi kesalahan yang memerlukan perbaikan. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru kelas IV serta uji coba lapangan yang dilakukan dengan uji coba

kelompok besar oleh peserta didik kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya.

Uji coba lapangan dilakukan dengan skala besar dengan peserta didik kelas IVB MIS Muslimat NU Palangka Raya, dimana penyeberan angket penilaian dilakukan secara langsung di ruang kelas pada tanggal 1 Desember 2021. Pada saat uji coba siswa pembelajaran dilakukan pembelajaran tatap muka dengan 2 sesi. Siswa berjumlah 27 terbagi menjadi 2 sesi, sesi pertama berjumlah 14 siswa dan sesi ke dua berjumlah 13 siswa.

Sebelum siswa mengisi angket dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka baju adat. Berdasarkan pengamatan observasi siswa mengamati dan menyimak penjelasan guru saat menggunakan media, siswa berantusias belajar menggunakan media boneka baju adat karna siswa merasa tertarik untuk mengetahui media, siswa berinteraksi dengan guru seperti menjawab pertanyaan dari guru siswa bertanya ketika ada yang belum diketahui atau dipahami.

Observasi tersebut menunjukkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan proses pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket yang sudah disediakan. Uji coba siswa memperoleh hasil penilaian 88,67% berada pada kategori sangat layak. Respon guru dilakukan setelah guru menggunakan media saat proses

pembelajaran kemudian guru mengisi angket yang sudah disediakan, mendapatkan hasil penilaian 98,07% dikategorikan sangat layak.

Dari hasil uji coba yang telah didapat, disimpulkan bahwa media boneka baju adat sangat layak digunakan dengan beberapa hasil yang telah dipaparkan di atas.

2. Kelayakan Media Boneka Baju Adat

Data hasil pengembangan yang telah diperoleh dari validasi media, validasi materi, dan uji coba lapangan untuk menentukan kelayakan pengembangan media boneka baju adat materi keberagaman budaya bangsaku di kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya. Analisis kelayakan pengembangan media boneka baju adat sebagai berikut:

a. Kelayakan Media Boneka Baju Adat Menurut Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media validasi pertama pada media boneka baju adat sebagaimana dicantumkan pada table 4.3 sebelum di revisi, maka dapat dihitung prsentase kelayakan pengembangan media boneka baju adat sebagai berikut.

Diketahui,

∑ skor yang diperoleh = 37

∑ skor maksimal = 56

Presentase kelayakan (%) = $\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma\, skor\ maksimal}\ x\ 100$

Presentase kelayakan (%) = $\frac{37}{56}\ x\ 100$

= 66,07 %

Hasil dari perhitungan presentase kelayakan media boneka baju adat diperoleh dengan hasil 66,07 % berada pada kategori “Layak”. Namun produk tersebut perlu di revisi untuk memperbaiki tampilan media baju adat. Adapun beberapa saran dari ahli media yang perlu di revisi yaitu a) Boneka baju adat ditambahkan aksesoris berupa Mandau dan talawang. b) Tambahkan lembar materi mengenai baju adat Kalimantan.

Komentar dan saran yang diberikan ahli media dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki produk media boneka baju adat. Sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka baju adat dengan baik. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pada validasi kedua pengembangan media boneka baju adat sebagaimana dicantumkan pada table 4.4 sesudah di revisi, dapat dihitung presentase kelayakan pengembangan meda boneka baju adat sebagai berikut.

Diketahui,

∑ skor yang diperoleh = 53

∑ skor maksimal = 56

Presentase kelayakan (%) = $\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma\, skor\ maksimal}\ x\ 100$

Presentase kelayakan (%) = $\frac{53}{56}\ x\ 100$

= 94,64 %

Hasil presentase dari validasi kedua oleh ahli media mengalami kenaikan menjadi 94,64 % berada pada kategori “Sangat Layak” sesuai kaidah-kaidah pengembangan pada validasi ahli media.

b. Kelayakan Media Boneka Baju Adat Menurut Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi validasi pertama pengembangan media boneka baju adat sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5 pada validasi pertama, maka dapat dihitung presentase kelayakan pengembangan media boneka baju adat sebagai berikut.

Diketahui,

∑ skor yang diperoleh = 48

∑ skor maksimal = 52

Presentase kelayakan (%) = $\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \, skor \, maksimal} \, x \, 100$

Presentase kelayakan (%) = $\frac{48}{52} \, x \, 100$

= 92,30 %

Hasil dari perhitungan presentase validasi oleh ahli materi memperoleh hasil 92,30 % berada pada kategori “Sangat Layak”. Materi dalam media boneka baju adat sudah sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran. Maka dari itu pengembangan media boneka baju adat di nyatakan sangat layak tanpa ada revisi.

c. Kelayakan Media Boneka Baju Adat Pada Uji Coba Lapangan

1) Respon Guru

Hasil respon guru dari pengembangan media boneka baju adat sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.6 maka dapat dihitung presentase kelayakan pengembangan media boneka baju adat sebagai berikut:

Diketahui,

∑ skor yang diperoleh = 51

∑ skor maksimal = 52

Presentase kelayakan (%) = $\frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \, skor \, maksimal} \, x \, 100$

Presentase kelayakan (%) = $\frac{51}{52} \, x \, 100$

= 98,07%

Hasil dari perhitungan presentase respon guru oleh guru wali kelas IVB MIS Muslimat NU Palangka Raya memperoleh hasil 98,07% berada pada kategori "Sangat Layak".

2) Uji coba kelompok besar

Hasil respon siswa dari pengembangan media boneka baju adat sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.7 maka dapat dihitung presentase kelayakan pengembangan media boneka baju adat sebagai berikut:

Diketahui,

∑ skor yang diperoleh = 1245

∑ skor maksimal = 1404

Presentase kelayakan (%) $= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma\, skor\ maksimal}\ x\ 100$

Presentase kelayakan (%) $= \frac{1245}{1404}\ x\ 100$

$= 88{,}67\ \%$

Hasil dari perhitungan presentase respon siswa oleh siswa kelas IVB MIS Muslimat NU Palangka Raya memperoleh hasil 88,67% berada pada kategori "Sangat Layak".

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan guna memberikan inovasi dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, inspiratif dan menyenangkan. Media pembelajaran menurut Yaumi, (2018:5) adalah bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana sebagai penyampaian informasi dan memudahkan proses pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan informasi materi pelajaran kepada peserta didik.

Diperlukan sebuah media yang menarik dan sesuai dengan materi sebagai penunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah media boneka baju adat. Boneka baju adat merupakan media dalam bentuk maket 3 dimensi. Prastowo (2013:237) bagi peserta didik, dengan adanya media maket dapat belajar dengan mudah. Mereka dapat mengamati obyek atau benda secara langsung. Penjelasan pendidik dapat dicerna secara langsung oleh mereka dengan membandingkannya dengan model yang mereka amati.

Asyhar (2011:56) kelebihan media maket dapat dibawa keruang kelas dan mampu menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek atau proses seperti media realita. Kekurangan miniatur boneka biaya pembuatannya mahal, membutuhkan waktu dan keterampilan dalam pembuatannya, bahan mudah rusak dan kotor jika tidak dirawat dan disimpan dengan baik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media boneka baju adat materi indahnya kebersamaan muatan IPS di kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya. Menurut Sugiyono (2015: 407) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan tertuju pada proses dan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba.

Dari hasil pengembangan media boneka baju adat dengan melalui 5 tahapan model ADDIE. Menurut Sugiyono (2016:38) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahap yang sistematis meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

1. Analisis

Jasiah ((2019:149) proses pembelajaran sangat terbantu dengan bahan ajar atau media terintegratif, tetapi perlu adanya pemahaman terhadap karakteristik peserta didik. Kemudian dengan adanya pemahaman terhadap karakteristik peserta didik dapat menganalisis kebutuhan. Sebagaimana pada penelitian

analisis kebutuhan bahan ajar memegang pera penting terhadap proses pembelajaran.

Pada tahap pertama yaitu analisis melakukan analisis kurikulum, KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), dan karakteristik peserta didik kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya. Pengembangan media boneka baju adat sesuai dengan materi Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku dimana media boneka baju adat adalah baju adat yang digunakan boneka bertujuan mengambarkan serta memperjelas dari objek sebenarnya yang kemungkinan sulit utuk dibawa ke ruang kelas. Media boneka baju adat dapat digunakan dan dipelajari jika objek terlalu besar dan tidak mudah untuk mendapatkan objek dibawa ke ruang kelas. (Teori kebutuhan boneka baju adat)

Karakteristik peserta didik akan berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran. Peserta didik dalam penelitian berusia 10-11 tahun yang merupakan generasi milenial. Jannah (2016:4)anak berumur 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit, dimana anak dapat menyimpulkan sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, dan maupun mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama. Fakhrudin & Inayati (2015:80) pada anak usia tersebut telah memiliki kemampuan berfikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata.

Tapscoot dalam Lalo (2018:72) menyatakan generasi milenial sering disebut generasi Z dengan ciri suka dengan kebebasan, senang melakukan

personalisasi, mengandalkan kecepatan informasi instan, aktif berkolaborasi dan *hyper tecnologi*. Menurut Papalia dalam Lasapu dan Sutanto (2015) seorang ahli perkembangan manusia,mengatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain, dengan bermain akan menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia di sekitarnya dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak akan menemukan dan mempelajari hal baru.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peserta didik kelas IVB MIS Muslimat NU Palangka Raya lebih mudah memahami apabila materi disajikan secara konkret, jelas dan menarik seperti gambar atau sesuatu yang lebih nyata. Dengan demikian media boneka baju adat dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.

2. Desain

Tahap kedua yaitu desain, Suryani (2020:134) pada tahap ini melakukan mendesain produk media pembelajaran sesuai yang diharapkan. Tahap ini dilakukan merancang media boneka baju adat, peneliti membuat *storyboard* yang sesuai dengan materi yang terdapat pada sub tema 1 keragaman budaya bangsaku yang sudah di analisis sebelumnya memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi. *Storyboard* digunakan sebagai acuan saat membuat media boneka baju adat.

3. pengembangan

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media boneka baju adat sesuai dengan yang sudah dipersiapkan

sebelumnya. Menurut Yakub (2010:23) boneka adalah tiruan dari bentuk manuasia atau binatang. Dalam penggunaannya boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara. Langkah pengembangan media boneka baju adat yaitu mengukur boneka, membuat pola pada kain, menjahit, pemasangan manik-manik pada baju, dan pemasangan baju pada boneka.

4. Implementasi

Tahap keempat yaitu implementasi, dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berupa media boneka baju adat. Pada tahap ini dilakukan validasi yaitu:

a. Validasi media oleh validator ahli media hasil validasi ahli media mendapat skor yang diperoleh 53 dengan jumlah skor maksimal 56 presentase kelayakan 94,64% termasuk kategori "Sangat Layak". Syabrina & Sulistyowati (2020:25) didukung oleh penelitian sebelumnya dimana dengan hasil verifikasi ahli media yaitu sangat layak.

b. Validasi materi Hasil validasi ahli materi dengan skor yang diperoleh 48 dengan skor maksimal 52 presentase kelayakan 92,30%. Zakiyayati (2020:850) didukung dengan penelitian sebelumnya dengan hasil verifikasi ahli materi sangat layak.

c. Respon guru mendapatkan skor 51 dengan skor maksimal 52 presentase kelayakan 98,07% termasuk kategori "Sangat Layak". Fitria

(2021:59) didukung dengan penelitian sebelumnya dengan hasil respon guru sangat layak.

d. Uji coba siswa dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas IV berjumlah 27 siswa, mendapatkan skor 1245 dengan kor maksimal 1404, presentase kelayakan 88,76% termasuk kategori "Sangat Layak". Handayani (2021:54) didukung dengan penelitian sebelumnya dimana dengan hasil uji coba siswa perorangan sangat layak, uji coba kelompok besar sangat layak.

5. Evaluasi

Tahap kelima yaitu evaluasi dilakukan oleh peneliti menggunakan evaluasi formatif. Menurut Yaumi (2017) evaluasi formatif bertujuan untuk mengetahui atahu mengurangi kesalahan yang memerlukan perbaikan. Kebutuhan revisi perbaikan berdasarkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi serta uji coba lapangan. Pada tahap evaluasi ini media boneka baju adat dinyatakan sangat layak digunakan dengan beberapa komentar dan saran dari validasi ahli media, validasi ahli materi serta guru wali kelas dan peserta didik yang menjadi subjek uji coba.

Beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli valiasi media

a) Boneka baju adat ditambahkan aksesoris berupa Mandau dan talawang.

b) Tambahkan lembar materi mengenai baju adat Kalimantan.

Sedangkan komentar yang diberikan oleh validasi ahli materi adalah Adapun komentar pada media boneka baju adat oleh validator ahli materi

yaitu materi yang disajikan sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. Kemudian, boneka baju adat ini dapat digunakan sesuai kebutuhan peneliti dan juga dalam pembela jaran. Kesimpulannya, bahwa media boneka baju adat materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV dinyatakan layak tanpa revisi.

Berikutnya uji coba lapangan yang dilakukan dengan 2 tahap, yaitu respon guru dan uji coba skala besar oleh peserta didik kelas IVB MIS Muslimat NU Palangka Raya. Respon guru dilakukan secara langsung di sekolah dengan guru mengisi angket yang telah disediakan.

Penyebaran angket dilakukan secara langsung diruang kelas dengan jumlah siswa 27 orang, pada saat uji coba ke siswa pada tanggal 1 Desember 2021 proses pembalajaran di MIS Muslimat NU Palangka Raya dilakukan secara tatap muka setelah pembelajaran online karna pandemi covid-19 dengan itu pembelajaran dibagi menjadi 2 sesi, sesi 1 berjumlah 14 siswa pukul 08:00-09:00 dan sesi 2 pukul 09:00-10:00 bejumlah 13 siswa.

Sebelum siswa mengisi angket dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka baju adat. Saat proses pembelajaran siswa sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran, menyimak penjelasan guru, memperhatikan saat guru menjelaskan setiap detail media boneka baju adat seperti Mandau dan talawang dan dijelaskan juga maknanya. Sebelum pembelajaran di akhiri siswa di beri pertanyaan evaluasi oleh guru. Setelah selesai dilaksanakan proses pembalajaran siswa diberi angket uji coba dan guru diberi angket respon guru.

Hasil dari angket media boneka baju adat respon guru mendapatkan hasil 98,07% dan uji coba peserta didik mendapatkan hasil 88,67% menunjukkan hasil pada kategori “sangat layak”.

IAIN
PALANGKARAYA

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media boneka baju adat kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media boneka baju adat kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya dilakukan 5 tahapan pengembangan yaitu analisis yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, analisis materi, *design* (Pendesaian atau penyusunan *storyboard*), Pengembangan (pelaksanaan pembuatan media boneka baju adat atau proses pengukuran baju, menjahit baju, pemasangan baju ke boneka, pemasangan manik-manik dan atribut lain), implementasi (validasi kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba produk dengan 2 tahapan yaitu uji coba respon guru dan uji coba siswa kelompok besar), dan evaluasi (melakukan perbaikan dengan mengacu pada komentar dan saran oleh ahli media dan ahli materi kemudian media boneka baju adat dinyatakan layak untuk digunakan).
2. Kelayakan media boneka baju adat kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya dilakukan pada validator ahli media dan ahli materi, pada validasi ahli media mendapatkan skor 53 dengan jumlah skor maksimal 56 dan hasil penilaian presentase kelayakan 94,64% berada pada ketegori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi dengan skor 48

dengan jumlah skor maksimal 52 dan hasil penilaian presentase kelayakan 92,30% berada pada kategori “sangat layak”. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan kualitas kelayakan media boneka baju adat kelas IV MIS Muslimat NU Palangka Raya berada pada kategori “sangat layak”. Uji coba respon guru memperoleh skor 51 dengan jumlah skor 52 dan hasil penilaian presentase kelayakan 92,30% berada pada kategori “sangat layak”. Selanjutnya, uji coba kelompok besar memperoleh skor 1245 dengan skor maksimal 1404 dan hasil penelitian presentase kelayakan 88,67% berada pada kategori “sangat layak”.

B. Saran

Berikut saran-saran yang dapat penulis ajukan, yaitu:

1. Para guru diharapkan menggunakan produk media ini jika materi yang disampaikan sama sebagi salah satu contoh variasi produk media pebelajaran dan diharapkan peserta didik agar termotivasi dan lebih bersemangat saat belajar.
2. Kepala sekolah dapat merekomendasikan kepada para guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.
3. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah agar sekiranya dapat mendalamis terkait media pembelajaran khususnya dalam pembuatan media yang kreatif seperti media boneka baju adat.
4. Produk media boneka baju adat bisa dikembangkan lebih lanjut pada baju adat provinsi lain, sehingga tidak terbatas pada Kalimantan saja.

DAFTAR PUSTAKA

Aldjufri, Ghaniy N. 2016. Pengembangan Media Maket 3D Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Hidrosfer Dengan Model 4D Untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Swara Bhumi*. 4 (2).

Arsanti, Meilan. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UISSULA. *Jurnal Kredo* No. (2).

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.

Baharun, Hasan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Jurnal Cendekia*. 14 (2).

Belawati, Tian. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Darmawan, Deni. 2016. *Mobie learning (Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Fakhrudin A., & Inayati A. 2015. Pengembangan Media Boneka Tangan pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang. 1 (2).

Fitria, Elfa. 2021. *Pengembangan Buku Elektronik Materi Iindahnya Kebersamaan Dengan Menggunakan Book Creator di Kelas IV MI*. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Hamalik, Oemar. 1992. *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: CV Mandar Maju.

Hafiz, Muhammad. 2020. *Konsep Belajar Dalam Pemanfaatan Potensi Edukasi (Talaah Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 78)*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Handayani, Putri. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur.* Skripsi tidak dipublikasikan. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Hasanah, Nur. 2020. *Pengembangan Media Pembalajaran Mock-up pada ateri Komponen Ekosistem Kelas V SDN 2 Sembuluh Kecaatan Danau Sembuluh*. Skripsi tidak dipublikasikan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Hayati, Mardia. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press.

Ibda, H. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*. Semarang: Piar Nusantara.

Jannah, Raudatul. 2016. Pengembangan Buku Ajar Tematik Bernuansa Islami Untuk Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1)

Jasiah. 2019. Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal di IAIN Palangka Raya. *Jurnal Anterior* IAIN Palangka Raya.19(I).

Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi.* Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.

Jennah, Rodhatul. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.

Lalo, Kalfaris. 2018. *Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongkong Era Globalisasi, Jurnal Ilmu Kepolisian*, 12(2).

Kustandi, C. & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

_____. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mahmuda, Anisa. dkk. 2017. Pengembangan Uji Coba Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA SMP/MTs Kelas VII pada Materi Karakteristik Zat. *Universitas Ahmad Dahlan Journal Management System.* 9 (1).

Marjono. dkk. 2016. *Penggunaan Bahan Ajar Inovatif Model Maket*. Tarakan: Universitas Borneo Tarakan.

Mudlofir, Ali. 2011. *Aplikasi Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Nurdiyansyah. dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGMI Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.* 1 (1)..

Lasapu, Sutanto. 2015. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi.* 1 (6)

Nababan, N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Geogebra* dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif.* 6 (1).

Nisa, T.C., & Wardhono. A., 2018. Pengembangan Media Maket Pelat Lantai Tipe Knock Down Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan Kelas XI TBG Di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan.* 4 (1).

Nurkholis. 1970. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. J*urnal Jurusan Kependidikan* 1, (2).

Nurrita. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syariah Dan Tarbiyah*. 3, (1).

Purnama, Henny. 2021. *Pengembangan Media Denah dalam Pembelajaran Tematik Kelas III di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.* Skripsi tidak dipublikasikan. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: Diva Press.

_____. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 2 (1).

Rizal, Setria Utama, dkk. 2020. Pengembangan Computer Assisted Instructional Integrated Science Materi Hujan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*. 3, (1).

Rosdjati, Nani. 2015. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlangga.

Rusman. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian & Pengembangan*, Bandung: Alfabeta

Suryani, Nunuk., dkk. 2020. Media *Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuks Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 7(1).

Syar, N. ., & Sulistyowati. (2021). Analysis of Student's Need and Perseption on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).

Tamwifi, Irfan. dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1 Paket 1*. Surabaya: LAPIS-PGMI.

Yaumi. Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group

Yakub, Yenni Patriani. 2010. Mengenal Aneka Teater Boneka. Bogor: Horizon

Zakiyayati, P. 2020. *Pengembangan Media Diorama Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.* Skripsi tidak dipublikasikan. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.