

**PENGEMBANGAN MEDIA *CULTURE BOX* (KOTAK KEBUDAYAAN)  
PADA MATERI ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV  
DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL-QODIRI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
GM. Rizka Zannah Ria  
NIM : T20194045  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *CULTURE BOX* (KOTAK KEBUDAYAAN)  
PADA MATERI ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV  
DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL-QODIRI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

**GM. Rizka Zannah Ria**  
**NIM : T20194045**



Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I**  
**NIP. 198610022015032003**

**PENGEMBANGAN MEDIA *CULTURE BOX* (KOTAK KEBUDAYAAN)  
PADA MATERI ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV  
DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AL-QODIRI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu  
Tanggal : 4 Oktober 2023

Tim Penguji

  
Dr. H. Murtadho, M.Pd.  
NIP. 1963020120115031001

  
Erlina Efendi, M.Pd.I  
NIP. 201603165

Anggota :

1. Dr. H. Murtadho, S.Ag, M.Pd.I
2. Muhammad Sawiguna Prayogo, M.Pd.I

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

**J E M B E R**  
Mentor  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
Prof. Dr. H. Murtadho, M.Pd.I  
NIP. 1963020120115031001

## MOTTO

يٰۤاَيُّهَا الْاِنْسَانُ اِنَّا خَلَقْنَاكَ مِنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكَ 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 bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.” (Q.S. AL – Hujurat[49]:13)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Semarang: Asy-Syifa, 2000),412 .

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan rahmat dan Karunia-Nya hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya.

Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang tercinta :

1. Ayahanda tercinta Alm. Gigih Restu Hadi, yang membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini saya bisa berada di tahap ini, menyelesaikan skripsi. Terima kasih sudah memberikan pengalaman hidup yang berarti dan bekerja keras untuk saya, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa kau temani lagi.
2. Ibunda tercinta Siti Mutmainnah, perempuan hebat yang telah mendidik, merawat, dan tidak pernah lelah memberikan dukungan dan materi sehingga menjadi penyemangat saya. Terima kasih atas segala do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang tak terhingga, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Kelurga besar Bani Soedjono, yang selalu mendukung dan mendo'akan sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas do'a dan dukungannya.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Plus AL-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan sarana dan prasarana yang memadai selama menuntut ilmu.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq serta Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan dilingkup jurusan.

4. Dr. Hartono, M.Pd, Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
5. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan waktu, tenaga, dan pikiran serta arahan untuk melancarkan proses dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli media yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
7. Depict Pristine Adi, M.Pd, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
8. Mohammad Kholil, M.Pd, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator instrumen soal yang sudah memberikan arahan dan masukan.
9. Segenap Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan ilmu sehingga dapat terselesainya skripsi ini.
10. Bapak Imam Muhtadin, S.Pd, Selaku Kepala Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan fasilitas terkait penelitian.
11. Siti Rofi'ah, S.Pd, Selaku Guru Kelas IV B Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember yang memberikan arahan selama melakukan kegiatan penelitian.

12. Peserta Didik kelas IV B Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember yang bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
13. Teman-teman seperjuangan penulis Febri, Ikma, Neneng, Elok, Ni'am, Nadya, Baiti, Naini yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan motivasi bagi penulis.
14. Sahabat-sahabat penulis Yumna, Sofi, Qory, Nadiya, Tasya, Bella, Jeany, Novi, Fio, Rida, Lita, Fira, Farah yang telah memberikan semangat dan do'a bagi penulis
15. Seluruh teman-teman PGMI kelas D2 Angkatan 2019 yang telah memberikan semangat dukungan dan do'a bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Jember, 1 September 2023

Penulis



## ABSTRAK

**GM. Rizka Zannah Ria, 2023:** *Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Plus AL-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.*

**Kata Kunci :** Media, *Culture Box* (Kotak Kebudayaan), Pembelajaran IPAS

Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru menyebabkan kesulitan dalam memusatkan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi dalam Pembelajaran IPAS. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan semangat peserta didik dan antusias dalam belajar agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Media *culture box* (kotak kebudayaan) merupakan media yang dapat diterapkan pada pembelajaran dikelas IV B pada SDS Plus AL-Qodiri Jember.

Dalam pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) memiliki beberapa rumusan masalah yaitu (1) Bagaimana pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?, (2) Bagaimana kelayakan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?, (3) Bagaimana keefektifan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, (2) Untuk mengetahui kelayakan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, (3) Untuk menguji keefektifan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari metode Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket (kuisisioner), dan dokumentasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan jika (1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media *culture box* (kotak kebudayaan) yang digunakan pada kelas IV B materi IPAS Bab 6 Topik B (2) Hasil kelayakan media *culture box* (kotak kebudayaan) berdasarkan uji validasi yaitu validasi dari ahli media sebesar 88 %. Validasi oleh ahli materi sebesar 90,67 %, validasi instrumen soal 94 % serta validasi ahli pembelajaran sebesar 92,38%. (3) Hasil uji keefektifan berdasarkan hasil soal pretest dan post test sebesar 80 % sedangkan hasil analisis peserta didik sebesar 96,66 %.

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	12
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	13
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	16
G. Definisi Istilah .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>19</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	19
B. Kajian Teori .....	26

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>46</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	48
C. Uji Coba Produk .....	51
D. Desain Uji Coba.....	51
1. Subyek Uji Coba .....	53
2. Jenis Data .....	55
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
4. Teknik Analisis Data.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>64</b>
A. Profil SDS Plus Al-Qodiri .....	64
B. Penyajian Data Uji Coba.....	68
C. Analisis Data .....	96
D. Revisi Produk .....	103
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>106</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi .....	106
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	111
C. Kesimpulan.....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	24
3.1	Skala Likert Analisis Kelayakan.....	59
3.2	Kriteria Uji Kelayakan .....	60
3.3	Skala Likert Analisis Peserta Didik .....	62
3.4	Kriteria Respon Peserta Didik.....	63
4.1	Data Siswa Kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember .....	66
4.2	Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Culture Box</i> .....	75
4.3	Hasil Validasi Ahli Media.....	84
4.4	Hasil Validasi Ahli Materi .....	85
4.5	Hasil Validasi Instrumen Soal.....	87
4.6	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	88
4.7	Hasil <i>Prestest</i> Peserta Didik Kelas IV .....	94
4.8	Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas IV.....	95
4.9	Hasil Validasi Validator.....	97
4.10	Kriteria Normalis Gain.....	99
4.11	Kategori Tampilan Efektivitas N-Gain .....	99
4.12	Analisis Data Menggunakan N-Gain Score .....	99
4.13	Hasil Angket Peserta Didik.....	101
4.14	Hasil Respon Peserta Didik.....	102
4.15	Revisi Produk Oleh Ahli Materi dan Ahli Media .....	103

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
1.1	Bentuk Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan) .....	14
4.1	Rapat Dewan Guru dengan Kepala Sekolah .....	70
4.2	Workhsop Peningkatan Kompetensi Guru .....	73
4.3	Gambar Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan).....	83
4.4	Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> .....	91
4.5	Pengenalan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan) .....	92
4.6	Pelaksanaan Penggunaan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan) .....	92
4.7	Mengerjakan Soal <i>Postest</i> .....	93
4.8	Diagram Peningkatan Pretest-Postest Peserta Didik.....	101
4.9	Peserta Didik Mengisi Angket .....	101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan di Indonesia mulai berkembang pesat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah meningkat, tanpa terkecuali pada bidang pendidikan. Oleh karena itu perkembangan dan penyesuaian terhadap kurikulum dilakukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik di dalam kelas. Maka dari itu guru dituntut mampu melakukan penyeimbangan baik itu dari segi teknologi yang digunakan dalam pendidikan dan juga sistem pembelajaran, agar memberikan inovasi terkait pembelajaran kuno atau pembelajaran modern. Menurut Permendikbud Ristek No. 5 Tahun 2022 yang berbunyi:

“Menjelaskan Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Standar Kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal tentang kesatuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang menunjukkan capaian kemampuan peserta didik dari hasil pembelajarannya pada akhir jenjang pendidikan. SKL menjadi acuan untuk kurikulum 2013, kurikulum darurat dan kurikulum Merdeka.”<sup>1</sup>

Berdasarkan hal diatas, dapat kita ketahui bahwa sistem pendidikan di Indonesia hingga saat ini telah banyak mengalami perubahan. Mulai dari perubahan kurikulum, pengembangan sistem proses belajar mengajar,

---

<sup>1</sup>Saryanto et al., “Inovasi Pembelajaran Merdeka Belajar,” (Bandung: CV Media Sains INDONESIA, 2022), 41,  
[https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi\\_Pembelajaran\\_Merdeka\\_Belajar/HiSIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Permendikbudristek+No.+5+Tahun+2022&pg=PA159&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran_Merdeka_Belajar/HiSIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Permendikbudristek+No.+5+Tahun+2022&pg=PA159&printsec=frontcover)

pemanfaatan sarana prasarana bagi sistem pendidikan bahkan peningkatan kualitas guru sebagai seorang pendidik serta peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan yang dimilikinya sejalan dengan nilai-nilai yang berlaku.

Berbagai studi menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis pembelajaran yang cukup lama. Temuan ini menunjukkan bahwa banyak dari calon generasi Indonesia belum mampu memahami bacaan sederhana. Oleh karena itu kemendikbudristek mengembangkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya memulihkan pembelajaran dari krisis yang sudah lama kita alami.

Saat ini terdapat kurikulum baru yang sedang ramai di perbincangkan di lingkungan Pendidikan Indonesia, yaitu Implementasi kurikulum merdeka.<sup>2</sup> Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, isinya akan lebih optimal sehingga peserta didik mempunyai waktu yang cukup untuk memahami konsep dan mengembangkan kompetensinya. Untuk mempersonalisasi pengajaran sesuai minat dan kebutuhan belajar peserta didik, guru dibebaskan untuk memilih berbagai perangkat ajar. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah.

Pada jenjang sekolah dasar merupakan salah satu yang menerapkan kurikulum merdeka belajar, saat ini mulai diterapkan pada peserta didik kelas 1, 2, 3, 4, 5 dan 6. Kurikulum merdeka yaitu memerdekakan unit pendidikan, memerdekakan guru, memerdekakan peserta didik. Guru dibebaskan untuk

---

<sup>2</sup> Rizky Satria et al., "Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia," 33.

memilih metode dan perangkat ajar. Dengan demikian guru atau pendidik diharapkan profesional dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik yang profesional adalah manusia yang memiliki pengetahuan lebih yang terlatih dengan baik, menguasai materi pelajaran, modul ajar, bijak, mampu bersosialisasi dengan baik, dapat mengarahkan dan memotivasi peserta didik serta mampu mendidik peserta didik agar memiliki moral yang baik.

Kurikulum merdeka memiliki 3 struktur yaitu kegiatan intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, dan ekstrakurikuler. Pertama, kegiatan intrakurikuler dilakukan menggunakan alokasi waktu yang telah ditentukan oleh sekolah dan kegiatannya pun didalam ruangan (kelas). Kedua, pada proyek penguatan profil pancasila peserta didik dapat berkompeten, berkarakter dan berperilaku sesuai nilai-nilai pancasila seperti, Beriman Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Kemudian yang ketiga kegiatan ekstrakurikuler, yaitu kegiatan untuk mengembangkan minat dan bakat dari peserta didik.<sup>3</sup>

Adapun beberapa muatan pada pembelajaran kurikulum merdeka belajar yaitu : Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni dan Budaya, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), Bahasa Inggris dan Muatan Lokal (Bahasa Daerah).

---

<sup>3</sup> Rizky Satria et al., "Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila," 2022, 3.



Berbagai muatan pelajaran di sekolah telah diajarkan salah satunya yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan bidang studi yang sangat penting, baik bagi peserta didik maupun bagi pengembangan bidang keilmuan yang lain. Kedudukan IPAS dalam dunia pendidikan sangat besar manfaatnya karena dapat membantu kemampuan peserta didik dalam mengembangkan serta membekali pengetahuannya. Pada kurikulum merdeka ini diharapkan peserta didik dapat memperkuat karakter bukan hanya sekedar teori dan pengetahuan saja, karena pada umumnya pembelajaran IPAS sangat mudah akan tetapi membingungkan bagi peserta didik. Oleh karena itu diperlukannya bimbingan dari guru dalam penyampaian materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga guru membutuhkan media yang cocok dalam pembelajaran salah satunya yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, atau dibaca yang dapat dipergunakan dengan baik.<sup>4</sup> Media dapat menggugah pikiran dan memotivasi peserta didik untuk menunjang proses belajar dalam diri. Dengan demikian, guru dituntut kreatif, profesional dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

---

<sup>4</sup> Santrianawati, Media dan Sumber Belajar, Yogyakarta: Deepublish, 2018),6.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_dan\\_Sumber\\_Belajar/23NRDwAAQBAJ?hl=id&bpv=1&dq=Media+sebagai+benda+yang+dapat+dilihat,+didengar,+atau+dibaca&pg=PA6&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Sumber_Belajar/23NRDwAAQBAJ?hl=id&bpv=1&dq=Media+sebagai+benda+yang+dapat+dilihat,+didengar,+atau+dibaca&pg=PA6&printsec=frontcover)

أَمْ أَلْقَىٰ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ۝

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS.Al-Alaq 1-5).<sup>5</sup>

Ayat ini menunjukkan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat kita lihat pada kata “bilqalam” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara qalam (pena) maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT memberikan amanah kepada Nabi Muhammad SAW untuk memerintahkan manusia dalam penggunaan pena sebagai salah satu alat pembelajaran, termasuk kemampuan membaca dan menulis. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pengajarannya akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>6</sup> Sedangkan

<sup>5</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Semarang: Asy-Syifa, 2000), 597.

<sup>6</sup> Septy Nurfadhillah, M.Pd, *Media Pembelajaran*, (Cetakan 1: Yayasan Kita Menulis, CV Jejak, 2021), 8,

pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.<sup>7</sup> Media pembelajaran dijadikan sebagai alat bantu yang digunakan oleh seorang guru ketika mengajar.

Pada implementasi kurikulum merdeka belajar (IKM) saat ini peserta didik dibebaskan untuk belajar dimana saja, kapan saja dan dari sumber mana saja. Maka dari itu hal ini dijadikan sebagai peningkatan pembelajaran dengan tujuan peserta didik dapat mencari tau materi dengan mudah dan tanpa merasa bosan.

Media itu bisa berupa film, video, gambar, modul, dan jenis media lainnya yang dapat dimasukkan dalam koleksi ini. Tujuan pengaplikasian media pembelajaran guna membantu peserta didik dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatiannya, sehingga proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu mencari, memilih, dan menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Media pembelajaran khususnya pada tingkat sekolah dasar tentu harus bersifat menarik karena sifat dari peserta didik sekolah dasar yang lebih senang dan lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media

---

[https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Pengertian\\_Media\\_Pemb/zPQ4EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&printsec=frontcover).

<sup>7</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 1,

<https://books.google.co.id/books?id=yqHAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas materi yang diajarkan, menyampaikan informasi dan memperlancar proses belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran IPAS yaitu media *culture box* (kotak kebudayaan). Media *culture box* (kotak kebudayaan) yaitu media yang berbahan dasar PVC lembaran yang kemudian di bentuk kotak.<sup>8</sup> Pada media *culture box* (kotak kebudayaan)terdapat 6 sisi yaitu sisi pertama, terdapat gambar yang menunjukkan materi dan tujuan pembelajaran serta pada bagian sisi ini terdapat pintu yang dapat ditarik keatas, sehingga dalam kotak dapat digunakan untuk bahan-bahan yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Sisi kedua, terdapat gambar barcode yang dapat menampilkan video dari youtube yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sisi ketiga, terdapat mainan roda berputar yang berisikan beberapa pertanyaan. Sisi keempat, terdapat rangkaian puzzle yang dapat dilepas pasang melalui gambar yang telah di print. Pada sisi kelima (sisi atas) terdapat tulisan media *culture box* (kotak kebudayaan) dan pada sisi ke enam sebagai permukaan.

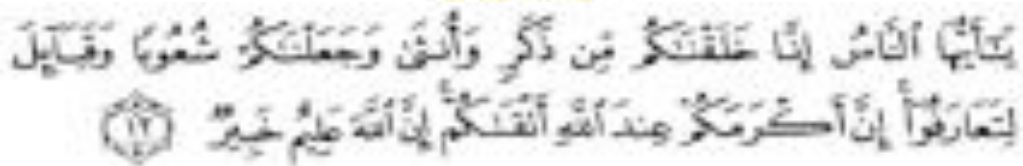
Media ini digunakan untuk kelas IV pada materi bab 6 yaitu Indonesiaku Kaya Budaya. Pada semester dua (genap) materi pembelajaran IPAS hanya membahas tentang materi Ilmu Pengetahuan Sosial saja karena untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terdapat pada semester

---

<sup>8</sup> Farah Vidya Ayu Wardani, "Pengembangan Media Culture Box (Kotak kebudayaan) Pada Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku SISwa Kelas IV Sekolah Dasar" (Skripsi, UNMUH, 2022), 3.

sebelumnya yaitu semester satu (ganjil). Dengan adanya media *culture box* (kotak kebudayaan) diharapkan peserta didik kelas IV dengan mudah mempelajari kekayaan budaya yang ada di seluruh Indonesia. Media *culture box* (kotak kebudayaan) dapat secara efektif membantu peserta didik dalam memahami materi karena melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dengan cara bermain sambil belajar.

Dalam Q.S AL-Hujurat ayat 13 yang berbunyi :



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 bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.” (Q.S. AL – Hujurat[49]:13)<sup>9</sup>

Berdasarkan ayat diatas menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia untuk dijadikan berbangsa-bangsa dan bersuku-suku untuk saling mengenal serta saling menghargai. Ayat diatas berkaitan dengan materi yang dibahas oleh peneliti yang terdapat pada Bab 6 yaitu tentang Indonesiaku Kaya Budaya yang terdapat pada topik B yaitu Kekayaan Budaya Indonesia yang didalam materi ini menjelaskan keragaman budaya di Indonesia yang bermacam-macam. Materi ini akan di Implementasikan pada peserta didik kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember.

<sup>9</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Semarang: Asy-Syifa, 2000), 412 .

Pada implementasi kurikulum merdeka belajar (IKM) saat ini peserta didik dibebaskan untuk belajar dimana saja, kapan saja dan dari sumber mana saja. Maka dari itu hal ini dijadikan sebagai peningkatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dikelas dapat menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik serta tidak merasa bosan. Hal ini di paparkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru kelas dan Peserta didik kelas IV di SDS Plus AL-Qodiri Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV B yaitu Nanda selaku ketua kelas, diketahui bahwa pembelajaran IPAS jarang diminati oleh peserta didik. Karena mata pelajaran IPAS banyak penjelasan dan banyak materi yang harus dipahami, serta banyak kosa kata asing dan sejarah yang perlu diingat.

Nanda juga mengatakan bahwa:

“pelajaran ipas itu membosankan karena di bukuku isinya hanya teks bacaan saja dan warnanya abu-abu jadi aku suka bosan waktu pelajaran, kadang aku bingung sama isi pelajarannya”.

Menurut peserta didik tersebut dengan penggunaan media cetak LKS pembelajaran dikelas terkesan membosankan dan kurang menarik. Namun peserta didik juga masih merasa kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menjelaskan isi pelajaran dan menciptakan suasana yang menarik sehingga lebih diminati dan materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Agha Intan Putri, diwawancara oleh peneliti, Jember 9 Januari 2023

Berdasarkan wawancara dengan Guru kelas IV B di SD Plus Al-Qodiri Jember pada tanggal 9 Januari 2023, diperoleh informasi bahwa dikelas IV guru menggunakan kurikulum merdeka belajar. Pada pembelajaran IKM penggunaan media pembelajaran masih minim digunakan. Guru lebih sering menggunakan media cetak seperti buku LKS dan hanya sesekali menggunakan media gambar atau video yang ditampilkan melalui proyektor. Proses pembelajaran menggunakan media tersebut jarang digunakan karena kendala dengan waktu dan terbatasnya penyediaan media serta sarana prasarana disekolah. Selain itu metode yang digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab.

Bu Rofi'ah juga mengatakan bahwa :

“anak-anak lebih antusias jika menggunakan media pembelajaran yang berbagai macam bentuk atau kreasi karena menurut mereka itu hal baru dan peserta didik juga aktif saat proses pembelajaran, jika tidak menggunakan media yang mendukung terkadang terdapat peserta didik yang asik dengan kesibukannya sendiri”.<sup>11</sup>

Disini guru hanya memanfaatkan media sederhana seperti gambar dari segi materi, media gambar dalam penyampaiannya tidak jelas karna hanya berupa gambar. Sedangkan yang dibutuhkan peserta didik media yang lebih menarik dan peserta didik juga dapat terlibat aktif dalam proses belajar mengajar .

Pada muatan pelajaran IPAS tepatnya pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang dijadikan objek observasi oleh peneliti dihasilkan beberapa data yaitu, kebutuhan guru terhadap media, kurangnya media dalam mendukung

---

<sup>11</sup> Siti Rofi'ah, S.Pd., diwawancara oleh peneliti, Jember 9 Januari 2023

proses pembelajaran, Pembelajaran guru di kelas juga masih belum pernah menggunakan media *culture box* (Kotak Kebudayaan).

Berdasarkan analisis kebutuhan, bahwa kurangnya media pembelajaran menyebabkan kesulitan dalam memusatkan perhatian peserta didik pada proses belajar mengajar, sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi. Dengan adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik, peneliti mengembangkan media pembelajaran *culture box* (Kotak Kebudayaan) yang dikemas dengan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media yang dapat memfokuskan pada materi dan mengambil perhatian peserta didik untuk belajar dan bermain bersama sehingga peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran, serta pembelajaran menjadi lebih efektif.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan judul **“Pengembangan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Plus AL-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

---

<sup>12</sup> Observasi, SDS Plus Al-Qodiri Jember, Jember 17 Januari 2023.



1. Bagaimana pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana kelayakan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
3. Bagaimana keefektifan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Untuk mengetahui kelayakan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
3. Untuk menguji keefektifan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

#### D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian, bahwa penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk media *culture box* (kotak kebudayaan) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat digunakan pada kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Bab 6. Adapun spesifikasi produk Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) yaitu :

##### 1. Berdasarkan Kontennya (Isi)

Media *culture box* (kotak kebudayaan) digunakan pada kelas IV B Bab 6 yang memuat pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) :

- a. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
- b. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
- c. Fase / kelas : B / 4
- d. Bab 6 : Indonesiaku Kaya Budaya
- e. Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

##### 2. Berdasarkan Kontruksnya (Tampilan)

Media *culture box* (kotak kebudayaan) memiliki tampilan sebagai berikut :

- a. Media *culture box* (kotak kebudayaan) berbentuk kotak persegi (kubus)
- b. Media *culture box* (kotak kebudayaan) memiliki ukuran 31 cm x 31 cm
- c. Media *culture box* (kotak kebudayaan) terbuat dari bahan papan lembaran pabrikan yang di produksi dari bahan polyvinyl chloride yang memiliki kedua permukaan yang keras dengan bentuk persegi panjang. Bahan ini biasa disebut papan PVC lembaran.

d. *Media culture box* (kotak kebudayaan) memiliki 6 sisi. Pada sisi pertama dan keempat terdapat kantong plastik yang dapat dimasukkan lembaran kertas yang berisi materi mata pelajaran. Lembaran kertas tersebut dapat kita kreasikan semenarik mungkin baik dari segi warna dan tulisan, sehingga lembaran tersebut tidak permanen dan dapat dilepas pasang menyesuaikan materi yang akan diajarkan.



**Gambar 1.1**  
**Bentuk *media culture box* (kotak kebudayaan)**

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDS Plus Al-Qodiri Jember menunjukkan bahwa keterbatasan media yang menjadi masalah utama yang perlu diperhatikan. Adanya penerapan kurikulum baru mengharuskan guru mampu menggunakan dan mengembangkan media yang dapat menunjang dan membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi efektif. Terlebih dalam mendukung penyampaian materi Indonesiaku Kaya Budaya, media yang digunakan harus menarik, menyenangkan dan bermakna sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta memotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini

pengembangan media sangat penting untuk dilakukan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media adalah dengan mengembangkan media *culture box* (kotak kebudayaan) untuk mempelajari Indonesiaku Kaya Budaya.<sup>13</sup>

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menyalurkan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan inovasi pada dunia pendidikan mengenai pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) di kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah melalui masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata dan dapat mengembangkan kreativitas dalam pembuatan media *culture box* (kotak kebudayaan) yang menarik serta meningkatkan keterampilan peneliti kelak dalam mengajar.

#### b. Bagi Guru

Untuk membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar dan menambah variasi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.

---

<sup>13</sup> Farah Vidya Ayu Wardani, "Pengembangan Media Culture Box (Kotak kebudayaan) Pada Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku SISwa Kelas IV Sekolah Dasar" (Skripsi, UNMUH, 2022), 6.

c. Bagi Peserta Didik

Untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat melatih fokus belajar.

d. Bagi Sekolah

Untuk dijadikan bahan referensi media di sekolah dan memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih optimal dan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dari produk yang akan dihasilkan sebagai berikut :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran menggunakan media *culture box* (kotak kebudayaan) dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, antara lain:

a. Peserta didik mampu membaca dengan baik.

b. Sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar.

c. Belum tersedianya Media *Culture Box*.

d. Pihak sekolah bersedia menerima pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

e. Media *culture box* (kotak kebudayaan) dapat di gunakan pada materi apa saja .

f. Media *culture box* (kotak kebudayaan) dapat melibatkan pembelajaran dengan cara bermain bersama sehingga peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media yang dikembangkan peneliti hanya sebatas pada jenjang sekolah dasar yaitu Kelas IV Bab 6 tentang Indonesiaku Kaya Budaya.
- b. Media yang dikembangkan hanya terdapat pada Mata Pelajaran IPAS .
- c. Waktu yang diperlukan dalam membuat media cukup lama.
- d. Proses pembuatan produk membutuhkan ketelitian dan ketelatenan.

## G. Definisi Istilah

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang berupa produk, baik produk yang sudah ada atau yang belum pernah ada. Proses ini bertujuan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk ini berarti mengembangkan produk yang telah ada atau menciptakan produk baru dahulu kemudian di uji keefektifannya.

### 2. Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan)

Merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Media ini berbentuk kotak persegi (kubus) yang setiap sisinya berisikan materi pembelajaran dan permainan yang dapat digunakan oleh peserta didik.

### 3. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Salah satu mata pelajaran yang diimplementasikan pada kurikulum merdeka belajar yaitu IPAS. IPAS merupakan gabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pembelajaran IPAS dirancang dengan sejumlah Bab. Khususnya pada Kelas IV semester 2 tentang Indonesiaku Kaya Budaya. Dengan adanya pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong peserta didik menjadi warga negara yang baik serta dapat mengetahui keragaman dan mempraktikkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian yang dimaksud Pengembangan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan cara belajar dan bermain bersama dengan tujuan pembelajaran lebih efektif dan peserta didik dapat berperan aktif serta dapat mengembangkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada tahap ini, banyak penelitian sebelumnya yang menjadi landasan penelitian ini, namun setiap penelitian memiliki ciri khasnya masing-masing. Berikut penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Penelitian yang ditulis oleh Dania Nurul Tsanidya yang berjudul Pengembangan Media *Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora.<sup>14</sup>

Pada penelitian ini di latar belakang dengan adanya temuan bahwa kurang ketersediaannya media ajar, peserta didik hanya menggunakan gambar dua dimensi untuk menunjang pembelajarannya, penggunaan media dalam pembelajaran di bawah standart, peserta didik kesulitan memahami pembelajaran IPA dan terdapat beberapa peserta didik yang mendapat nilai IPA dibawah KKM. Temuan ini menunjukkan kurangnya media pengajaran yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mengkaji kelayakan, dan menguji keefektifan media IPA *Magic Box* terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V SDN 3 Kunduran Blora.

Penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode

---

<sup>14</sup> Dania Nurul Tsanidya, "Pengembangan Media *Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora," (Skripsi, UNNES Semarang, 2019),



*Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE dan sama-sama mengembangkan media *box* (kotak). Adapun perbedaannya yaitu media ditujukan pada kelas III Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam sedangkan peneliti pada kelas IV Mata Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Serta lokasi penelitian ini terletak di Kota Kandangan Blora Semarang sedangkan peneliti di Kota Jember.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Raudatul Munawarah yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII di MTsN Bondowoso Tahun pelajaran 2021/2022.<sup>15</sup>

Pada penelitian ini di latar belakang dengan adanya temuan bahwa pada materi sejarah mengandung fakta kompleks kosa-kata asing. Untuk mengatasi masalah ini, diharapkan guru menggunakan alat pengajaran baru untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar. Sehingga ketika proses pembelajaran di kelas guru dapat menggunakan media dalam menjelaskan materi. Kondisi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung cenderung terlihat membosankan, pasif dan tidak kondusif. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih menyenangkan dan menarik. Hal tersebut menimbulkan sebuah ide gagasan untuk mengembangkan media *explosion box*.

Penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode

---

<sup>15</sup> Raudatul Munawarah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII di MTsN Bondowoso Tahun pelajaran 2021/2022," (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022),

*Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE dan sama-sama mengembangkan media *box* (kotak) dan sama-sama membahas pada materi ilmu pengetahuan sosial. Adapun perbedaannya yaitu media ditujukan ada kelas VII sedangkan peneliti pada kelas IV Serta lokasi penelitian ini terletak di Kota Bondowos sedangkan peneliti di Kota Jember.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Armianti Bru Bancin yang berjudul Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.<sup>16</sup>

Pada penelitian ini di latar belakang dengan adanya temuan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan konsep nilai moral anak tidak tercapai. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kotak pintar yang membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran pengenalan konsep nilai moral anak usia dini 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

Penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE dan sama-sama mengembangkan media kotak. Adapun perbedaannya yaitu media penelitian ini ditujukan pada anak-anak usia dini (AUD) sedangkan peneliti yaitu pada kelas IV SD dan media penelitian ini digunakan pada

---

<sup>16</sup> Armianti Bru Bancin, "Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh". (Skripsi, UIN AR-Raniry, 2022),

Mata pelajaran pada kelas Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Lokasi penelitian ini terletak di Kota Banda Aceh sedangkan peneliti di Kota Jember.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Jaharia Husain, Muhammad Tahir, Heri Setiawan yang berjudul Pengembangan Media Kotak Kata Dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa kelas IV SDN 3 Cakranegara.<sup>17</sup>

Pada penelitian ini di latar belakang dengan adanya temuan bahwa terdapat siswa yang masih belum bisa membaca atau susah dalam memahami pelajaran, sehingga siswa SDN 2 Wakul harus di ajarkan dengan cara mengenalkan media media pembelajaran agar pembelajaran di kelas tidak merasa bosan serta siswa lebih semangat dalam melakukan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media kotak kata yang valid dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan antusias siswa untuk belajar.

Penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE dan sama-sama mengembangkan media kotak serta ditujukan pada peserta didik kelas IV SD. Adapun perbedaannya yaitu media penelitian ini terdapat pada materi menulis puisi sedangkan peneliti pada terdapat pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Lokasi

---

<sup>17</sup> Jaharia Husain, Muhammad Tahir, Heri Setiawan, "Pengembangan Media Kotak Kata Dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa kelas IV SDN 3 Cakranegara," Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan , Vol.6 No. 4 (Desember 2021).

Penelitian ini terletak di Cakranegara Mataram sedangkan peneliti di Kota Jember.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dewi Sartika, Samsul Bahri yang berjudul Pengembangan Media *Magic Box* Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo.<sup>18</sup>

Pada penelitian ini di latar belakang dengan adanya temuan bahwa dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal atau bervariasi dan guru juga lebih melibatkan buku paket saja tanpa adanya media variasi yang digunakan saat proses pembelajaran. sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPA yang dapat menarik perhatian siswa, yang menyenangkan dan media yang dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE dan sama-sama mengembangkan media *box* (kotak) serta ditujukan pada peserta didik kelas IV. Adapun perbedaannya yaitu terdapat pada materi pembelajaran IPA sedangkan peneliti pada

---

<sup>18</sup> Ayu Dewi Sartika, Samsul Bahri, "Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri Sumberjo," *Journal of Education and Social Analysis*, Vol. 3 No 1, (Januari 2022).

Kelas IV Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Serta lokasi penelitian ini terletak di Sumberejo sedangkan peneliti di Kota Jember.

**Tabel. 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Dania Nurul Tsanidya	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora	a. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD) dengan model ADDIE b. Mengembangkan media <i>mengembangkan media Box</i> (Kotak).	a. Media ditujukan pada kelas III Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan alam sedangkan peneliti pada kelas IV Mata Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). b. Lokasi penelitian ini terletak di Kota Kunduran Blora Semarang sedangkan peneliti di Kota Jember.
2.	Raudatul Munawarah	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Explosion Box</i> Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII di MTsN Bondowoso Tahun pelajaran 2021/2022	a. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD) dengan model ADDIE b. Mengembangkan media <i>Box</i> (Kotak) c. Membahas pada materi ilmu pengetahuan sosial.	a. Media ditujukan pada kelas VII sedangkan peneliti pada kelas IV b. Lokasi penelitian ini terletak di Kota Bondowoso sedangkan peneliti di Kota Jember.

3.	Armianti Bru Bancin	Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.	<p>a. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD) dengan model pengembangan ADDIE</p> <p>b. Mengembangkan media kotak</p>	<p>a. Ditujukan pada anak-anak usia dini (AUD) sedangkan peneliti yaitu pada kelas IV SD</p> <p>b. Media penelitian ini digunakan pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).</p> <p>c. Lokasi penelitian ini terletak di Kota Banda Aceh sedangkan peneliti di Kota Jember.</p>
4.	Jaharia Husain, Muhammad Tahir, Heri Setiawan	Pengembangan Media Kotak Kata Dalam Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa kelas IV SDN 3 Cakranegara.	<p>a. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD) dengan model ADDIE</p> <p>b. Mengembangkan media kotak</p> <p>c. Ditujukan pada peserta didik kelas IV</p>	<p>a. Materi menulis puisi sedangkan peneliti pada terdapat pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).</p> <p>b. Lokasi Penelitian ini terletak di Cakranegara Mataram sedangkan peneliti di Kota Jember.</p>
5.	Ayu Dewi Sartika, Samsul Bahri	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo.	<p>a. Menggunakan metode <i>Research and Development</i> (RnD) dengan model ADDIE</p> <p>b. Mengembangkan media kotak</p> <p>c. Ditujukan pada peserta didik kelas IV</p>	<p>a. Terdapat pada materi pembelajaran IPA sedangkan peneliti pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).</p> <p>b. Lokasi penelitian ini terletak di Sumberejo sedangkan peneliti di Kota Jember.</p>

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, diketahui bahwa terdapat persamaan dan perbedaan yang dilakukan peneliti dengan terdahulu. Adapun persamaan tersebut terletak pada pengembangan media *box* (kotak), menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Adapun perbedaan penelitian tersebut terletak pada subjek peneliti yaitu kelas IV sedangkan penelitian terdahulu TK, SD, SMP/MTs. Materi penelitian yang diterapkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), sedangkan penelitian terdahulu diterapkan pada materi IPA, Bahasa Indonesia dan lokasi penelitian yang berbeda-beda.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan proses penterjemahan spesifikasi desain ke bentuk fisik. Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan pembelajaran.<sup>19</sup> Pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong desain, pesan maupun strategi pembelajaran. Maka teori pengembangan ini menggunakan teori ADDIE.

Penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian. *Borg and Gall* menggunakan nama *Research and Development / R&D* yang dapat

---

<sup>19</sup> Yudi H ariyanto dan Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2," Lembaga Academic : Pasuruan hlm. 21  
[https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN\\_PENGEMBANGAN\\_MODEL\\_ADDIE\\_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penelitian+Pengembangan+Model+ADDIE+dan+R2D2&pg=PR6&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penelitian+Pengembangan+Model+ADDIE+dan+R2D2&pg=PR6&printsec=frontcover)

diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. *Borg and Gall* menyatakan bahwa “*What is research and development ?. it is a process used to develop and validate aducational product*”. Apakah penelitian dan pengembangan itu ? Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>20</sup>

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>21</sup> Media ialah sekumpulan materi yang tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan, media sering didefinisikan sebagai peralatan grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyusun data visual atau audio. Dari media peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata “pembelajaran” diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung : ALFABETA, 2019), 28

<sup>21</sup> Septy Nurfadhillah, M.Pd, *Media Pembelajaran*, (Cetakan 1: Yayasan Kita Menulis, CV Jejak, 2021), 8,

[https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Pengertian\\_Media\\_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&printsec=frontcover).



belajar.<sup>22</sup> Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, baik dari lingkungan rumah, sekolah atau masyarakat. Proses pembelajaran perlu adanya perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan diawasi agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.<sup>23</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses pembuatan bahan atau alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan dan membantu peserta didik dalam memahami informasi melalui proses pembelajaran, dengan harapan pembelajaran terlaksana secara efektif dan menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>22</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013), 19.

<sup>23</sup> Rusman, "Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan," (Jakarta : Kencana, 2017), 62.

[https://www.google.co.id/books/edition/Belajar\\_Pembelajaran/mKhADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Belajar+dan+Pembelajaran+Berorientasi+Standar+Proses+Pendidikan.&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Pembelajaran/mKhADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Belajar+dan+Pembelajaran+Berorientasi+Standar+Proses+Pendidikan.&printsec=frontcover)

## b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi 4 yaitu:<sup>24</sup>

### 1) Media visual

Media visual merupakan bentuk media berbasis penglihatan. Contohnya, media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

### 2) Media audio

Media audio merupakan bentuk media yang mengandalkan indra pendengaran sebagai salurannya. Contohnya suara : musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

### 3) Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan media yang dapat di dengar dan dilihat. Bentuk media ini secara bersamaan merangsang indera aural dan visual. Contohnya : media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur yaitu VCD.

### 4) Media Multimedia

Media Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya : internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk media pembelajaran jarak jauh.

---

<sup>24</sup> Santrianawati, Media dan Sumber Belajar, Yogyakarta: Deepublish, 2018), 10. [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_dan\\_Sumber\\_Belajar/23NRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+sebagai+benda+yang+dapat+dilihat,+didengar,+atau+dibaca&pg=PA6&printscc=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Sumber_Belajar/23NRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+sebagai+benda+yang+dapat+dilihat,+didengar,+atau+dibaca&pg=PA6&printscc=frontcover)

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut *Gerlach & Ely* (1971) yaitu :<sup>25</sup>

1) Ciri fiksatif (*fixative property*).

Ciri fiksatif yaitu kemampuan untuk merekam, menyimpulkan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Contoh media yang dikembangkan seperti *photography, video tape, audio tape, disket komputer, dan film*.

2) Ciri manipulatif (*manipulatif property*).

Ciri manipulatif yaitu media yang memungkinkan mengubah suatu peristiwa atau suatu benda dengan menggunakan teknik pengambilan gambar atau perekaman. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu 2 (dua) menit sampai 15 (lima belas) menit dengan teknik pengambilan gambar atau *time - lapse recording*.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif yaitu kemampuan media untuk mengubah suatu objek atau peristiwa melalui ruang sekaligus menyajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian ini. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat di produksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan

---

<sup>25</sup> Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jember: Cv Pustaka Abadi, 2016), 10.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Anak\\_BerkebutUhan\\_Khu/YJplDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ciriciri+media+pembelajaran&pg=PA10&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Anak_BerkebutUhan_Khu/YJplDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ciriciri+media+pembelajaran&pg=PA10&printsec=frontcover)

di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.<sup>26</sup>

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi Media pembelajaran secara umum memiliki 4 fungsi yaitu :<sup>27</sup>

- 1) Fungsi Atensi, yaitu tampilan isi materi pelajaran dapat membantu mengarahkan dan meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi dengan tampilan visual yang menampilkan teks isi materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu kemampuan dalam menjaga sikap dan emosi peserta didik contohnya yaitu informasi yang berkaitan dengan masalah sosial dan ras.
- 3) Fungsi Kognitif, yaitu media dapat menjadikan tujuan pembelajaran mudah tercapai serta menjadikan materi lebih mudah diingat oleh peserta didik.
- 4) Fungsi Kompensatoris, yaitu media menjadikan peserta didik cepat memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Manfaat Media pembelajaran yaitu :<sup>28</sup>

- 1) Mendorong peserta didik untuk lebih menunjukkan rasa simpati dan empati di kelas.

---

<sup>26</sup> Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, 10.

<sup>27</sup> Raudatul Munawarah, "Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII Di MTsN Bondowoso Tahun pelajaran 2021/2022," (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022), 24.

<sup>28</sup> Dania Nurul Tsanidya, "Pengembangan Media *Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora" (Skripsi, UNNES Semarang, 2019), 24.

- 2) Mendukung terjalannya perubahan perilaku yang substansial pada diri peserta didik.
- 3) Tercapainya hubungan antar materi, kebutuhan, dan minat siswa sehingga meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 4) Memberi variasi pengalaman belajar peserta didik.
- 5) Meningkatkan kesan belajar bermakna bagi peserta didik.
- 6) Mendorong peserta didik untuk berperan aktif pada proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik untuk membantu peserta didik mengetahui seberapa banyak informasi yang dipelajari.
- 8) Menambah pengalaman siswa mengenai suatu konsep sehingga dapat dikembangkan terus-menerus.
- 9) Memperluas pengetahuan dan pengalaman peserta didik.

## **2. Media *Culture Box* ( Kotak Kebudayaan)**

### **a. Pengertian Media *Culture Box* ( Kotak Kebudayaan)**

Media adalah suatu alat untuk membantu guru menyampaikan pesan dan membantu peserta didik dalam memahami informasi melalui proses pembelajaran. Peneliti menemukan media *culture box* berdasarkan inspirasi penelitian yang dikuatkan oleh Dania Nurul Tsanidya. Dania Nurul Tsanidya menghasilkan bahwa media *magic box* merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. *Magic Box* disebut juga dengan kotak ajaib. Kotak mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang,

dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Ajaib karena memiliki solusi untuk memecahkan masalah. Dari problem yang ditemukan oleh Dania Nurul Tsanidya pada materi yang dijadikan penelitian menemukan bahwa media *magic box* dapat mengetahui keefektifan pada pembelajaran.<sup>29</sup>

Peneliti juga diperkuat dari teori Tesya Chayani Kusuma dan heni Listiana, bahwa media *magic box* berdasarkan aspek bahasa dapat melatih dalam kemampuan berkomunikasi dan aspek perkembangan fisik yaitu memungkinkan anak akan menggerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecapaian motorik.<sup>30</sup>

Dengan demikian peneliti menemukan media yang cocok berdasarkan problem yang terjadi di sekolah yaitu media *culture box* (kotak kebudayaan) berdasarkan materi yang diteliti yaitu tentang Indonesiaku Kaya Budaya. Media *culture box* (kotak kebudayaan) merupakan media berbentuk visual. *Culture box* terdiri dari dua kata yaitu *culture* yang berarti kebudayaan dan *box* yang berarti kotak. Jadi *culture box* adalah kotak kebudayaan. Media *culture box* (kotak Kebudayaan) terbuat dari bahan papan lembaran pabrikan yang di produksi dari bahan polyvinyl chloride yang memiliki kedua permukaan yang keras dengan bentuk persegi panjang. Bahan ini biasa

---

<sup>29</sup> Dania Nurul Tsanidya, "Pengembangan Media *Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora" (Skripsi, UNNES Semarang, 2019), 28.

<sup>30</sup> Tesya Chayani Kusuma dan heni Listiana, "Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini", (Jakarta: Kencana, 2021), 28.

disebut papan PVC lembaran. Media *culture box* (kotak Kebudayaan) memiliki ukuran 31 cm x 31 cm.

Media *culture box* (kotak Kebudayaan) memiliki 6 sisi. Pada sisi pertama dan keempat terdapat kantong plastik yang dapat dimasukkan lembaran kertas yang berisi materi mata pelajaran. Lembaran kertas tersebut dapat kita kreasikan semenarik mungkin baik dari segi warna dan tulisan, sehingga lembaran tersebut tidak permanen dan dapat dilepas pasang menyesuaikan materi yang akan diajarkan, seperti :

- 1) Sisi pertama, terdapat gambar tampilan awal yang menunjukkan materi dan tujuan pembelajaran Indonesiaku Kaya Budaya serta pada bagian sisi ini terdapat pintu yang dapat ditarik keatas, sehingga bagian dalam kotak dapat digunakan untuk menyimpan bahan-bahan yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- 2) Sisi kedua, terdapat gambar barcode yang dapat menampilkan video materi pembelajaran dari youtube yang dapat ditampilkan melalui proyektor.
- 3) Sisi ketiga, terdapat mainan roda berputar yang berbentuk lingkaran dengan diameter 27 cm. Pada sisi ini terdapat potongan lembaran soal yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 4) Sisi keempat, terdapat rangkaian kertas puzzle yang dapat dilepas pasang melalui gambar yang telah di print.

5) Pada sisi kelima (sisi atas) terdapat tulisan *Media Culture Box* (Kotak Kebudayaan).

6) Pada sisi ke enam sebagai permukaan.

b. Kelebihan dan Kelemahan *Media Culture Box* (Kotak Kebudayaan)

Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Adapun *Media culture box* (kotak Kebudayaan) yang masih belum banyak dilakukan dalam penelitian. Berdasarkan penelitian terdahulu yang diperkuat oleh Dania Nurul Tsanidya. *Media magic box* memiliki kelebihan yaitu membuat peserta didik tertarik untuk menebak apa saja isi dalam *media magic box* sehingga media ini sangat relevansi dalam kondisi perkembangan siswa saat ini.

*Media magic box* ini juga terdapat *game* yang dapat membantu peserta didik memahami materi serta membuat peserta didik lebih aktif di dalam kelas sehingga pembelajaran akan produktif dan menyenangkan. Maka dari itu kelebihan *media magic box* terdapat kesamaan pada pengembangan *media culture box* (kotak kebudayaan).

Berikut adalah beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *media culture box* (kotak kebudayaan) diantaranya :

- 1) Meningkatkan gairah karena peserta didik dapat bermain sambil belajar sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.<sup>31</sup>
- 2) Penggunaan media pada setiap sisi bervariasi sehingga memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan.

---

<sup>31</sup> Dania Nurul Tsanidya, "Pengembangan *Media Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora" (Skripsi, UNNES Semarang, 2019), 30 .



- 3) Melalui media ini, peserta didik belajar berbagai konsep warna, bentuk dan ukuran sehingga menstimulus perkembangan peserta didik.<sup>32</sup>
- 4) Terdapat roda berputar dan puzzle yang dapat dimainkan
- 5) Terdapat ruang atau dalam kotak yang dapat dibuka sehingga dapat digunakan menyimpan bahan-bahan yang akan digunakan pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran *culture box* (kotak kebudayaan) juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Waktu yang diperlukan dalam membuat media cukup lama.
- 2) Harus memiliki pemikiran, kreativitas, dan perhitungan untuk dapat membuat media yang menarik.<sup>33</sup>
- 3) Bahan yang digunakan relatif mahal.
- 4) Jika bahan yang digunakan adalah kardus, maka media akan cepat rusak atau tidak awet.

#### c. Langkah-langkah Pembuatan Media *Culture Box*

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diperkuat oleh Dania Nurul Tsanidya media *magic box* memiliki langkah-langkah pembuatannya yaitu Alat dan Bahan yang dibutuhkan :<sup>34</sup>

<sup>32</sup> Tesya Cahyani kusuma, Heni Listiana, "Pengembangan Pembuatan APE bagi anak usia dini," (Jakarta: Kencana, 2021), 28.

<sup>33</sup> Raudatul Munawarah, "Pengembangan Media Pembelajaran Exploxion Box Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII Di MTsN Bondowoso Tahun pelajaran 2021/2022," (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022), 27.

<sup>34</sup> Dania Nurul Tsanidya, "Pengembangan Media *Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora" (Skripsi, UNNES Semarang, 2019), 30

- 1) Papan partikel
- 2) Papan duplet
- 3) Kertas emas dan kertas kado
- 4) Lem kertas (stick glue) dan lem kayu
- 5) Kain flanel
- 6) Magnet
- 7) Gunting
- 8) Cutter
- 9) Double Tape atau selotip
- 10) Penggaris
- 11) Lempengan seng

Langkah-langkah pembuatan *magic box*, adalah:

- 1) Siapkan papan partikel dan papan duplet.
- 2) Potong papan partikel untuk *box* besar dengan 3 ukuran tanpa tutup, yaitu panjang 33 cm, lebar 30 cm (1 buah); panjang 33 cm, tinggi 21 cm (2 buah); dan lebar 30 cm, tinggi 21 cm (2 buah)
- 3) Potonglah papan duplet untuk *box* besar dengan 3 ukuran tanpa tutup, yaitu dengan panjang 24 cm, lebar 20 cm (1 buah); panjang 24 cm, tinggi 18 cm (2 buah); dan lebar 20 cm x tinggi 18 cm (2 buah).
- 4) Buatlah 2 tutup dengan ukuran besar 33,5 x 30,5 x 2 cm, dan ukuran tutup *box* kecil 24,5 x 20,5 x 2 cm.

- 5) Satukan setiap potongan papan untuk *box* besar dan *box* kecil sehingga membentuk jaring-jaring balok dengan menggunakan lem kayu.
- 6) Lapsi sisi luar *box* besar dengan menggunakan kertas kado.
- 7) Siapkan kertas emas dengan 4 warna yang berbeda. Setiap warnanya digunakan untuk melapsi bagian sisi dalam *box* besar, sisi luar *box* kecil, dan sisi dalam *box* kecil. Aturan melapsinya dapat dilihat pada gambar produk.
- 8) Lapsi tutup *box* dengan kertas kado dengan lem *stick*
- 9) Siapkan papan dengan ukuran panjang 20 cm dan lebar 28 cm sebanyak 2 potong. Kemudian satukan dengan isolasi agar dapat dibuka dan ditutup. Berilah lempengan seng yang ditempel dengan lem alteco (khusus halaman 2, 3, dan 4), kemudian lapsi dengan kertas emas. *Box* sudah siap diisi dengan materi pembelajaran yaitu materi perubahan wujud benda dan sifatnya.

Dari langkah-langkah pembuatan media *magic box* terdapat kesamaan dan perbedaan pada pembuatan media *culture box* (kotak kebudayaan).

Alat dan Bahan yang dibutuhkan media *culture box* (kotak kebudayaan) :

- 1) 7 PVC Lembaran
- 2) Lis siku alumunium
- 3) Plastik mika

- 4) Gambar-gambar keragaman budaya kertas A3 tebal
- 5) Gambar bertuliskan Media *Culture Box*
- 6) Gambar *barcode* video pembelajaran
- 7) Kertas origami
- 8) Penggaris
- 9) Gunting
- 10) Cutter
- 11) Lem
- 12) Bola jahit
- 13) Matras
- 14) Rotari bekas jam yang tidak terpakai
- 15) Baut kecil dan besar
- 16) Pengkait Map
- 17) Musik mainan anak-anak
- 18) Lampu kecil
- 19) Stiker dinding

Langkah-langkah pembuatan media *media culture box* (kotak kebudayaan) :

- 1) Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu
- 2) Potong 6 buah PVC lembaran untuk *box* (kotak) dengan ukuran 31 cm x 31 cm.
- 3) Potong lis siku alumunium dengan ukuran 31 cm

- 4) Satukan atau gabungkan setiap potongan PVC lembaran pada 5 sisi sehingga membentuk kotak dan di pasangkan lis siku alumunium pada tiap rusuk, kemudian di eratkan dengan baut kecil dan lem agar tidak lepas.
- 5) Kemudian pada sisi yang belum terpasang digabungkan PVC lembaran yang dapat dibuka dengan cara ditarik ke atas.
- 6) Lalu membuat bagian roda berputar yang terdapat pada sisi samping ke 3 untuk membuat lingkaran dibutuhkan diameter dengan ukuran 27 cm dari PVC lembaran.
- 7) Buatlah lubang pada bagian tengah dan pasangkan lingkaran tersebut ke bagian sisi samping ke 3 dengan cara memasangkan rotasi bekas jam yang tak terpakai terlebih dahulu kemudian kaitkan dengan lingkaran yang telah dibuat.
- 8) Kemudian buatlah anak panah dengan ukuran 7 cm dan pasangkan menggunakan baut besar.
- 9) Kemudian pasang musik mainan anak-anak yang sudah disambungkan dengan lampu kelap-kelip kecil, pada bagian dalam *box* yang kemudian lampu tersebut dapat terlihat dari luar *box*.
- 10) Siapkan gambar-gambar keragaman budaya, gambar barcode dan gambar tulisan yang akan di tempel pada bagian sisi *box*, kemudian tempel pada matras dan potong sesuai ukuran agar terlihat lebih timbul.

- 11) Selanjutnya pada bagian sisi di lapisi kertas HVS dengan tujuan warna putihnya terlihat lebih cerah dan tiap-tiap siku dilapisi stiker dinding agar warna lis siku tertutupi dan lebih menarik.
- 12) Pada bagian dalam box juga dilapisi dengan stiker dinding agar warna dalam *box* lebih menarik.
- 13) Kemudian pada sisi atas di tempelkan gambar yang bertulisan *MEDIA CULTURE BOX* yang sudah dicetak.
- 14) Lalu buatlah angka 1-4 untuk ditempel pada tiap sisi kotak dengan tujuan dapat menggunakan media sesuai urutan angka.
- 15) Selanjutnya pada bagian sisi samping ke 1 di buat kantung dari plastik mika yang ditempel menggunakan lem, lalu di pasang gambar yang bertuliskan tujuan materi serta beberapa gambar keragaman. Dan pasang pengait map pada bagian atas siku dengan tujuan agar lebih aman saat digunakan.
- 16) Pada bagian sisi ke 2 tempel gambar barcode dan tulisan yang sesuai isi barcode serta beberapa gambar keragaman.
- 17) Pada bagian sisi samping ke 3 yaitu roda berputar, siapkan kertas origami dengan bentuk anak panah dan segitiga. Lalu gunting menjadi 12 bagian kemudian tempel dan berilah angka 1-12.
- 18) Pada bagian sisi samping ke 4 yaitu *puzzle*. Buatlah kantung yang terdiri dari 5 kantong. 1 kantong berbentuk persegi Panjang diatas dan 4 kantong kecil berbentuk persegi. Caranya yaitu siapkan 2 mika, 1 mika di potong dengan ukuran 4,5 cm x 29,5 kemudian 1

mika lagi bagi menjadi 4 bagian dengan dijahit tengah sebagai pembatas hingga membentuk persegi panjang. Jika sudah selesai tempelkan pada kotak yang telah disiapkan.

19) Kemudian pasang tulisan nama-nama keragaman budaya dan gambar-gambar dapat ditaruh pada bagian sisi keempat

20) Selanjutnya tempelkan gambar-gambar macam-macam keragaman budaya seperti, rumah adat, pakaian ada, alat musik pada bagian yang masih kosong dari sisi ke 1,2 dan 3

### **3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

#### **a. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Berdasarkan perubahan kurikulum 13 ke kurikulum merdeka belajar terdapat perbedaan dalam penyebutan mata pelajaran. Seperti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada kurikulum 13 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial terpisah sedangkan pada kurikulum merdeka belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) digabungkan menjadi satu karena pada jenjang Sekolah dasar anak usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Perubahan ini terjadi dengan adanya perubahan kurikulum dari Kurikulum 13 ke Kurikulum merdeka belajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di

alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>35</sup>

Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS dapat membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan keingintahuannya terhadap lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPAS pada jenjang tingkat Sekolah Dasar terdapat 3 Fase yaitu Fase A (Kelas 1-2), Fase B (Kelas 3-4), Fase C (Kelas 5-6). Pada Fase B tepatnya Kelas 4 Terdapat Bab 1-8. Pada Bab 1-4 yaitu terdapat pada semester 1 (ganjil) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan pada semester 2 (genap) membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pada Semester 2 (genap) terdapat 4 bab yang terdiri dari Bab 5 sampai 8. Peneliti mengambil materi Bab 6 tentang Indonesiaku Kaya Budaya. Bab ini membahas 3 sub bab yaitu sub bab pertama : Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, sub bab kedua : Kekayaan Budaya Indonesia, dan sub bab ketiga : Manfaat

---

<sup>35</sup> Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian pembelajaran.



Keberagaman dan Melestarikan keberagaman Budaya. Peneliti mengambil pada sub bab kedua yaitu materi Kekayaan Budaya Indonesia yang terdiri atas :

- 1) Berbagai keberagaman Budaya Bangsa Indonesia.
- 2) Faktor Yang menyebabkan Keragaman Budaya.
- 3) Keragaman Suku Bangsa dan Ras Indonesia.<sup>36</sup>

b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila seperti:<sup>37</sup>

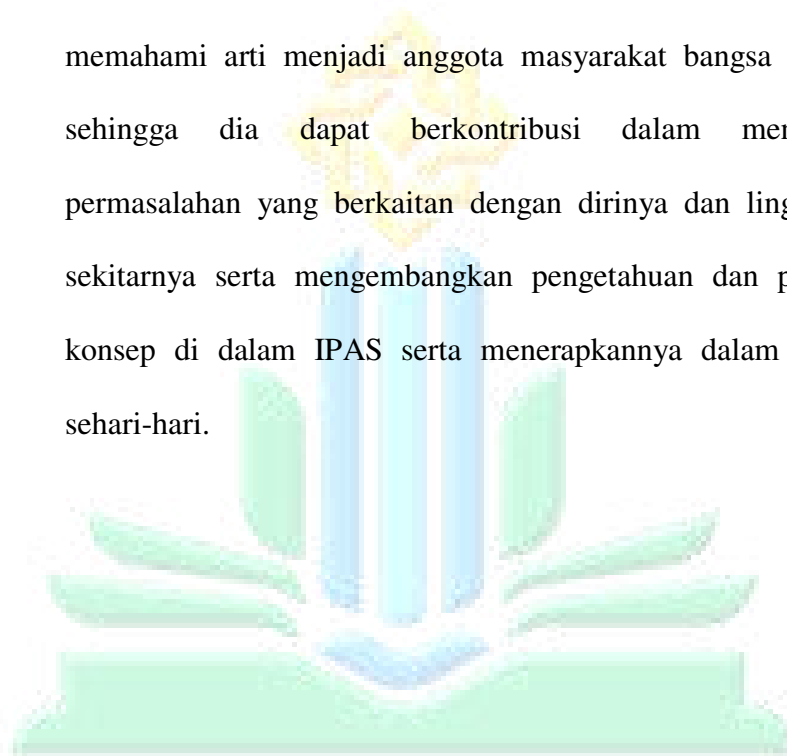
- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi.
- 4) Merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

---

<sup>36</sup> Amalia Fitri, et al, 2021. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi .Republik Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV.

<sup>37</sup> Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian pembelajaran.

- 5) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 6) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *Research & Development* (RnD). Penelitian dan Pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>38</sup> Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk maksudnya yaitu menyempurnakan produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efisien dan efektif atau menciptakan produk baru.

Kegiatan penelitian menggunakan metode *Research & Development* ini dimulai dengan *research* atau penelitian dan diteruskan dengan *development* atau pengembangan. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan produk.

Penelitian dan Pengembangan mempunyai empat level yaitu:<sup>39</sup>

##### 1. Penelitian dan Pengembangan Level 1

Peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk dan mengujinya.

---

<sup>38</sup> Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, (Bandung: ALfabeta, 2019), 28.

<sup>39</sup> Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, 32.

## 2. Penelitian dan Pengembangan Level 2

Peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada.

## 3. Penelitian dan Pengembangan Level 3

Peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

## 4. Penelitian dan Pengembangan Level 4

Peneliti melakukan penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan level 4 yaitu menciptakan produk baru *Media Culture Box* dan diuji keefektifannya pada peserta didik kelas IV B di SDS Plus Al-Qodiri Jember. Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model ADDIE dikemukakan oleh *Robert Maribe Branch*.<sup>40</sup> Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, 38.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan pada media *culture box* (kotak kebudayaan) menggunakan Model ADDIE yang terdapat 5 tahap pengembangan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.<sup>41</sup>

### 1. Analisis (*Analysis*)

Analisa yaitu proses menganalisis sekolah dan menganalisis kebutuhan. Data diperoleh melalui pra observasi, obseravsi dan wawancara di sekolah.

#### a. Analisis Sekolah

Analisis sekolah adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui data yang terdapat pada lingkup sekolah yang berkaitan dengan bahan penelitian. Data ini di dapat berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah.

#### b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tepatnya di dalam kelas yang berkaitan dengan materi pelajaran dengan menerapkan kurikulum baru yaitu merdeka belajar untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. Hal ini berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran yaitu media *culture box* (kotak kebudayaan) yang terdapat pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam

---

<sup>41</sup> Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, 38.

dan sosial yaitu materi Indonesiaku Kaya Budaya, topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Analisis kebutuhan dapat diuraikan berdasarkan tujuan pembelajaran, metode yang digunakan didalam kelas, media yang digunakan, dan sumber belajar yang digunakan serta bagaimana proses pembelajaran didalam kelas melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV B.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain). Tahap desain atau perancangan produk meliputi perancangan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, penyusunan aturan permainan, soal dan jawaban serta menyusun instrument penilaian produk.<sup>42</sup> Desain yang telah dibuat peneliti yaitu media *culture box* (kotak kebudayaan) pada Bab 6 materi Budayaku Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

## 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran dan memproduksi produk secara lengkap. Pengembangan media pembelajaran juga membuat instrumen yang dapat digunakan untuk mengecek kualitas media pembelajaran. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *culture box* (kotak kebudayaan) adalah:

---

<sup>42</sup> Sajidan, "Dwija Utama Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik", Jurnal Pendidikan, vol.9,no. 35, (Mei 2017), 8.

[https://www.google.co.id/books/edition/Jurnal\\_Pendidikan\\_Dwija\\_Utama/DaWDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Prosedur+Penelitian+dan+Pengembangan+menggunakan+Model+ADDIE+yang+terdapat+5+tahap+pengembangan+yaitu:+Analysis,+Design,+Development,+Implementation+dan+Evaluation.&pg=PA10&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Jurnal_Pendidikan_Dwija_Utama/DaWDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Prosedur+Penelitian+dan+Pengembangan+menggunakan+Model+ADDIE+yang+terdapat+5+tahap+pengembangan+yaitu:+Analysis,+Design,+Development,+Implementation+dan+Evaluation.&pg=PA10&printsec=frontcover)

- a. Memilih bahan-bahan yang akan digunakan untuk pembuatan media *culture box* (kotak kebudayaan).
  - b. Pembuatan media dilihat dari segi desain .
  - c. Melakukan review media pembelajaran dengan membuat angket validasi dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sebelum instrumen divalidasi oleh validator dan uji coba pengguna. Pengembangan ini difokuskan dalam empat kegiatan yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi instrumen soal serta uji media.<sup>43</sup>
  - d. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi. Setelah dinyatakan valid oleh para ahli maka media akan diimplementasikan di sekolah.
4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yaitu tahapan uji coba media pembelajaran di kelas IV B SDS AL-Qodiri Jember. Uji coba ini dilakukan dengan peserta didik yang berjumlah 24. Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang harus disusun, melainkan diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga, kevalidan bisa terukur dan teruji seperti uji ahli dan uji lapangan.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Ayu Dewi Sartika, Samsul Bahri, "Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri Sumberjo," *Journal of Education and Social Analysis* , Vol. 3 No 1, (Januari 2022). 85.

<sup>44</sup> Yudi Ari R dan Sugiarti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D : Teori an Praktek", (Pasuruan : Lembaga Academis & Research Institute, 2020), 36.  
[https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN\\_PENGEMBANGAN\\_MODEL\\_ADDIE\\_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengembangan+rmd&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengembangan+rmd&printsec=frontcover)

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu Evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan proses melihat dan mengamati sistem pembelajaran yang telah dibuat berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.<sup>45</sup> Tujuannya untuk mengetahui respon dari penggunaan produk serta mengetahui keefektifan dalam proses pembelajaran.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan dari produk media *culture box* (kotak kebudayaan) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan digunakan.

### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media *culture box* (kotak kebudayaan) melalui gambaran penilaian produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini tingkat pengembangan, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

#### 1. Desain Produk

Produk yang dihasilkan yaitu media *culture box* (kotak kebudayaan) yang berbentuk kubus atau kotak pesergi. Media ini merupakan media multi fungsi karena setiap sisinya memiliki fungsi masing-masing dan juga

---

<sup>45</sup> Armianti Bru Bancin, "Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh". (Skripsi, UIN AR-Raniry, 2022), 35.



berkaitan dengan teknologi, sehingga produk ini berkualitas, menarik dan bermanfaat.

## 2. Pembuatan produk

Tahapan pembuatan produk, peneliti menyiapkan semua alat dan bahan yang dibutuhkan. Mulai dari gambar, warna, materi dan desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 3. Tahap Konsultasi

Tahap konsultasi adalah tahap pengecekan dengan dosen pembimbing terhadap media *culture box* (kotak kebudayaan) untuk memberikan arahan dan saran perbaikan dari pengembangan media yang kurang.

## 4. Tahap Uji Ahli

Tahap uji coba terdiri dari beberapa kegiatan yaitu :

- a. Peneliti menunjukkan hasil media kepada dosen para ahli yaitu 1 dosen ahli media dan 1 dosen ahli materi serta 1 ahli validitas instrumen soal.
- b. Peneliti dan uji ahli melakukan analisis terhadap penilaian berupa kritik dan saran yang diberikan.
- c. Peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap media *culture box* (kotak kebudayaan) berdasarkan kritik dan saran.
- d. Uji Ahli (Validator) memberikan penilaian melalui angket dan memberikan masukan yang berfungsi untuk membuktikan apakah produk yang dikembangkan layak untuk di implementasikan dalam tahap berikutnya.

## 5. Tahap Uji Lapangan

Tahap uji lapangan adalah mencoba produk pada peserta didik didampingi guru kelas untuk mengetahui keefektifan media *culture box* (kotak kebudayaan) yang dilakukan di kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember. Kelas IV B yang berjumlah 24 siswa.

### 1. Subyek Uji Coba

Subjek uji coba pada pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) terdiri dari 3 dosen ahli validator, 1 guru kelas, dan juga peserta didik kelas IV B di SDS Plus AL-Qodiri Jember tahun pelajaran 2022/2023. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang terdiri dari 3 ahli validasi yaitu 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli instrumen soal yang masing-masing mempunyai kriteria di bidangnya untuk menentukan kelayakan media yang telah dibuat.

#### a. Dosen (Ahli media)

Ahli media adalah seseorang yang ahli dalam bidang media pembelajaran, Penilai ahli media yaitu dilakukan oleh Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, merupakan dosen yang ahli media pembelajaran.

#### b. Dosen (Ahli materi)

Ahli materi adalah seseorang yang ahli dalam bidang materi, Penilai ahli materi yaitu dilakukan oleh Bapak Depict Pristine Adi, M.Pd. Validator ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah Dosen

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang merupakan dosen paham terkait materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tepatnya materi kekayaan budaya Indonesia.

c. Dosen Ahli (Instrumen Soal)

Ahli Instrumen soal adalah seseorang yang ahli dalam bidang validitas, Penilai ahli validitas yaitu dilakukan oleh Bapak Mohammad Kholil, M.Pd. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, merupakan dosen yang ahli media pembelajaran.

d. Guru (Ahli Pembelajaran)

Ahli pembelajaran adalah Guru kelas IV SDS Plus AL-Qodiri Jember untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan produk. Beliau adalah guru kelas yang mengajar pembelajaran umum seperti Bahasa, matematika, IPAS, SBdP, B.Inggris, PKN dan Bahasa Daerah yaitu Ibu Siti Rofi'ah S.Pd.

e. Peserta didik

Peserta didik kelas IV B SD Plus AL-Qodiri Jember yang merupakan subjek utama dalam penelitian yang berjumlah 24 siswa. Peserta didik ialah untuk mengukur pemahaman materi dan keefektifan melalui pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan).

## 2. Jenis Data

Jenis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif :<sup>46</sup>

### a. Data Kualitatif

Jenis data ini digunakan untuk menganalisis data berupa hasil observasi, catatan saran, catatan komentar hasil penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan sebjek uji coba produk dan lembar observasi, lembar validasi dan review dari ahli. Analisis data ini dapat dijadikan sebagai pijakan dan dasar untuk merevisi produk media *culture box* (kotak kebudayaan). Data kualitatif di dapat dari buku, jurnal dan peneitian lainnya dengan dilengkapi hasil observasi dan wawancara di SDS Plus Al-Qodiri Jember.

### b. Data Kuantitatif

Jenis data ini digunakan untuk menganalisis data hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli instrument soal, ahli pembelajaran, hasil soal *pretest* dan soal *postest*, serta angket peserta didik. Hal ini diperlukan untuk menentukan kelayakan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. Data kuantitatif adalah data yang menggunakan angka dan rumus.

---

<sup>46</sup> Yudi Hariyanto dan Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dam R2D2," Lembaga Academic : Pasuruan hlm. 39-40  
[https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN\\_PENGEMBANGAN\\_MODEL\\_ADDIE\\_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=,+Penelitian+Pengembangan+Model+ADDIE+dam+R&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=,+Penelitian+Pengembangan+Model+ADDIE+dam+R&printsec=frontcover)

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>47</sup>

#### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran.<sup>48</sup> Observasi dilakukan secara langsung dalam rangka mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan kendala media yang ada di sekolah. Melalui observasi ini diperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran dikelas.

#### b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara bertanya langsung (berkomunikasi langsung) dengan responden. Dalam berwawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dengan responden. Melalui wawancara dengan Bapak Imam Muhtadin, S.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Siti Rofiah, S.Pd selaku guru kelas dan salah satu peserta didik yaitu Intan selaku ketua kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember.

---

<sup>47</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2022), 156.

<sup>48</sup> Ahmad Lutfi, Sri Kasnelly, Abd Hamid, "Metodologi Penelitian Ekonomi," (Sumatra Barat : PT Insan Cendekia Mandiri, 2022), 95.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Ekonomi/5ISWEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metodologi+Penelitian+Ekonomi+ahmad+lutfi&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Ekonomi/5ISWEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metodologi+Penelitian+Ekonomi+ahmad+lutfi&pg=PR3&printsec=frontcover)

### c. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui pemberian seperangkat pertanyaan dan pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>49</sup> Instrumen yang akan digunakan terdapat validator ahli media Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd, ahli materi yaitu Bapak Depict Pristine Adi, M.Pd, ahli validitas instrumen soal yaitu Bapak Mohammad Kholil, M.Pd. dan guru kelas IV B yaitu Ibu Siti Rofiah, S.Pd serta seluruh peserta didik kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember. Tujuan penggunaan angket atau kuesioner untuk mengetahui tanggapan para ahli media, guru dan peserta didik mengenai kevalidan dan keefektifan terhadap produk sehingga diperoleh skor sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut.

### d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang.<sup>50</sup> Dokumen yang berbentuk tulisan seperti catatan harian atau dokumen yang berbentuk gambar seperti foto gambar hidup sketsa dan lain-lain. Peneliti mendokumentasikan temuan mereka melalui penggunaan foto yang diambil selama wawancara dengan pendidik yang mengajar di kelas dan selama prosedur pengujian

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta CV, 2019), 216.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta CV, 2019), 239.

media. Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan untuk memperkuat data pendukung dari observasi dan wawancara seperti :

- 1) Dokumen rapat dewan guru dengan kepala sekolah.
- 2) Dokumen kegiatan workshp peningkatan kompetensi guru.
- 3) Dokumen peserta didik mengerjakan soal *pretest*.
- 4) Dokumen pengenalan media *culture box* (kotak kebudayaan).
- 5) Dokumen pelaksanaan penggunaan media *culture box* (kotak kebudayaan).
- 6) Dokumen peserta didik mengerjakan soal *posttest*.
- 7) Dokumen peserta didik mengisi angket.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah data yang terkumpul yang akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

##### a. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data dan kesimpulan atau verifikasi.<sup>51</sup>

- 1) Pengumpulan data dilakukan pada saat pembelajaran di kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember.

---

<sup>51</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung:Alfabeta, 2022), 321

- 2) Setelah memperoleh data, data ditulis dan dirinci sehingga menjadi kompleks. Oleh karena itu diperlukan data melalui reduksi data
  - 3) Setelah reduksi selanjutnya menyajikan data.
- b. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu pengumpula data angket yang telah dibuat oleh peneliti untuk mengetahui data berdasarkan hasil respon para ahli, hasil *pretest* dan *posttest*, serta hasil angket peserta didik.

1) Analisis kelayakan

Analisis kelayakan dalam pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) diperoleh dari hasil 4 ahli validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli validitas instrumen soal serta ahli pembelajaran. Data kuantitatif didapat berdasarkan hasil *checklist* pada lembar validator yaitu :<sup>52</sup>

**Tabel 3.1**  
**Skala Likert Analisis Kelayakan**

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Ragu-Ragu
4	2	Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

<sup>52</sup> Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165



Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert diatas dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan rumus :<sup>53</sup>

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-ah =Validasi ahli

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor yang diharapkan

Setelah dilakukan perhitungan pada tiap komponen, selanjutnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayakan produk media *culture box* (kotak kebudayaan). Berikut tabel kriteria uji kelayakan yaitu :

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Uji Kelayakan**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	81- 100 %	Sangat Setuju	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 100%	Setuju	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 100%	Ragu-Ragu	Cukup layak, perlu direvisi
4	21- 100%	Tidak Setuju	Tidak layak, perlu direvisi
5	< 21%	Sangat Tidak Setuju	Sangat tidak layak, perlu direvisi

<sup>53</sup> Sa'adun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

2) Analisis keefektifan dalam media *culture box* (kotak kebudayaan) ditentukan berdasarkan hasil soal *pretest*, hasil soal *post test* dan angket respon peserta didik.

a) Analisis hasil soal *pretest* dan soal *post test*

Analisis soal diketahui berdasarkan soal *pretest* yang terdiri dari 10 soal *essay* dan 5 soal pilihan ganda serta soal *post test* terdiri dari 10 soal *essay* dan 5 soal pilihan ganda dengan jumlah 24 peserta didik. Analisis hasil soal *pretest* dan soal *post test* dilakukan dengan perhitungan *N-Gain Score*. Keefektifan hasil soal *pretest* dan soal *post test* peserta didik dilihat dari selisih antara skor awal dan tes akhir, sehingga dapat diketahui yang mana dikategorikan gain tinggi dan yang aman dikategorikan gain rendah.<sup>54</sup>

$$N\text{-Gain Score} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

b) Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik dalam pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) diketahui dari pemberian angket yang diperoleh berdasarkan presentase respon peserta didik terhadap media *culture box* (kotak kebudayaan).

---

<sup>54</sup> Richard R Hake, Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics With Gender, High-School Physics and Pretest Score on Mathematics and Spatial Visulation: Jurnal Physics Education Research Conference, (Agustus 2022),114  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citati](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citati)

**Tabel 3.3**  
**Skala Likert Analisis Respon Peserta Didik**

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Ragu-Ragu
4	2	Tidak Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert diatas dapat dihitung presentase rata-rata tiapkomponen dengan rumus :<sup>55</sup>

$$V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-au =Validasi presentase audience/siswa

TSe = Total Skor Empirik

TSh = Total Skor yang diharapkan

Setelah dilakukan perhitungan pada tiap komponen, selanjtnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayaan produk media *culture box* (kotak kebudayaan). Berikut tabel

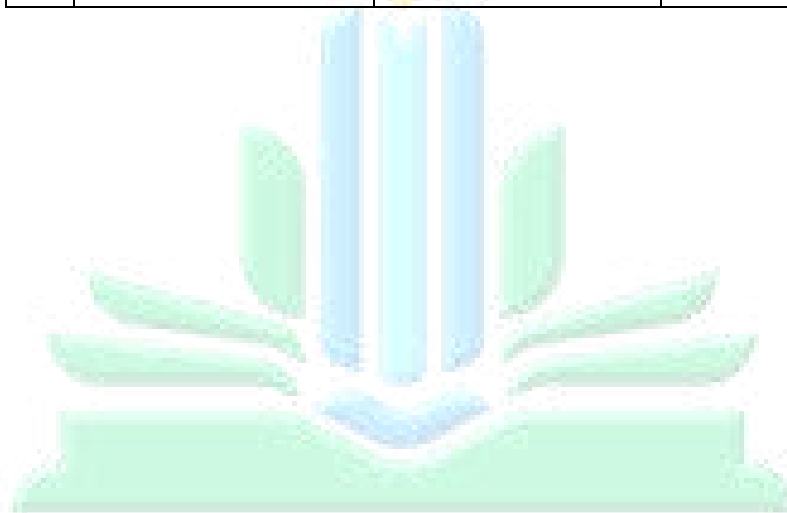
kriteria uji kelayakan yaitu :<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Sa'adun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

<sup>56</sup> Sa'adun Akbar, 82.

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Respon Peserta Didik**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	81- 100 %	Sangat Setuju	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 100%	Setuju	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 100%	Ragu-Ragu	Cukup layak, perlu direvisi
4	21- 100%	Tidak Setuju	Tidak layak, perlu direvisi
5	< 21%	Sangat TidakSetuju	Sangat tidak layak, perlu direvisi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Profil SDS Plus Al-Qodiri**

SDS Plus Al-Qodiri merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang terletak di kota Jember. SDS Plus Al-Qodiri berada di bawah kepemilikan yayasan yang terkenal di Jember yaitu Pondok Pesantren AL-Qodiri yang didirikan oleh Kiyai Muzakki Syah. SDS Plus AL-Qodiri terletak di Jl. Manggar 139 A Kelurahan Gebang, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember RT 2 RW 14 dengan kode pos 68117.

SDS Plus Al-Qodiri dibawah pimpinan kepala sekolah Bapak Imam Muhtadin, S.Pd. SDS Plus Al-Qodiri memiliki akreditasi dengan nilai A yang mempunyai visi yaitu “Mencetak Generasi Unggul Dengan Menanamkan Nilai-Nilai Islami dan misi diantaranya sebaai berikut: <sup>57</sup>

1. Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
2. Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melaui cara berinteraksi di sekolah.
3. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong.

---

<sup>57</sup> SDS Plus AL-Qodiri Jember, “Profil SDS Plus Al-Qodiri Jember”, 4 Januari, 2023.

4. Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
5. Mengembangkan program sekolah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi.
6. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama dengan orang tua.

### **1. Tujuan Sekolah**

Tujuan yang diharapkan oleh SDS Plus Al-qodiri dalam implementasi kurikulum sebagai bentuk dan cara mewujudkan misi sekolah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:<sup>58</sup>

- a. Mengoptimalkan sarana prasana sekolah untuk menunjang rancangan pembelajaran yang memotivasi keinginan selalu belajar.
- b. Menyelenggarakan sistem penilaian dengan sistem digitalisasi.
- c. Membentuk peserta didik yang taat dan tepat waktu melaksanakan ibadah.
- d. Meningkatkan simpati dan empati peserta didik dalam kepedulian sosial.

### **2. Data Guru**

Sekolah Dasar Al-Qodiri Jember dalam proses pelaksanaan pendidikan melibatkan tenaga guru yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar sebanyak 19 Guru di SD Plus Al-Qodiri jember. Dari 20 guru tersebut memiliki gelar sarjana jenjang pendidikan Starta (S1),

---

<sup>58</sup> SDS Plus AL-Qodiri Jember, "Profil SDS Plus Al-Qodiri Jember", 4 Januari, 2023.

Guru berstatus GTY (Guru Tetap Yayasan) berjumlah 12, Guru honorer berjumlah 2 dan Guru sertifikasi 5.

Peneliti melakukan penelitian didampingi oleh Ibu Siti Rofiah, S.Pd. selaku guru kelas IV B dengan pendidikan jenjang S1 Pendidikan Agama Islam alumni kampus Universitas Islam Negeri K.H Achmad Siddiq dan saat ini sedang menempuh S1 PGSD di Universitas Terbuka.

### 3. Data Siswa Kelas IV B

Penelitian ini menemukan data peserta didik SDS Plus Al-Qodiri Jember. Sebagaimana peneliti mengetahui jumlah peserta didik didalam kelasnya. Adapun data jumlah peserta didik kelas IV B SDS Plus AL-Qodiri Jember.<sup>59</sup>

**Tabel 4.1**  
**Daftar Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1	Abrraham Alexi Pratama	L
2	Agha Intan Putri B. H	P
3	Ahmad Fatir	L
4	Bagus Adi	L
5	Dirga Ghassani	L
6	Elang	L
7	Maulana Alfin	L
8	Muhammad Zainul	L
9	Ramadhan Arya	L
10	Reza Ferdiansyah	L
11	Rifki Febrianto	L
12	Yakin Ridho Nur M.	L
13	Romi Okto	L
14	Amira Dwi Putri	P
15	Aynun	P
16	Dian Nur Dida	P
17	Dida Ayu Safitri	P

<sup>59</sup> SDS Plus AL-Qodiri Jember, "Profil SDS Plus Al-Qodiri Jember", 4 Januari, 2023.

18	Kayla Putri	P
19	Melani Dea	P
20	Nayla Zafarani	P
21	Nuril Hidayat	L
22	Siti Fatimatus Zahro	P
23	Vindy Callysta	P
24	Zennora Hofsyah	P

Data diatas dinyatakan bahwa banyaknya peserta didik dikelas IV B berjumlah 24 siswa yaitu 13 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Di SD Plus Al-Qodiri Jember tiap kelasnya terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Akan tetapi peneliti terfokus pada kelas IV B yang menjadi uji coba peneliti karena kelas IV B lebih aktif pada saat pembelajaran dan lebih mudah diarahkan.

#### 4. Data Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data profil yang dimiliki peneliti bahwasanya SDS Plus Al-Qodiri Jember berdiri pada tahun 1969 dengan Nomor SK Pendirian Sekolah 5998/104/32/DS/1998 pada tanggal 13 November 1998.<sup>60</sup> SDS Plus Al-Qodiri Jember memiliki fasilitas yang cukup memadai, sehingga menjadi alasan salah satu peneliti untuk mengambil penelitian yang disesuaikan pada suatu permasalahan dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah yaitu memiliki 2 LCD dan proyektor yang dapat digunakan pada saat pembelajaran jika dibutuhkan, memiliki 12 Ruang Kelas 1-6, 1 Ruang Kepala Sekolah, 1 Ruang Guru, 1 UKS, 1 Ruang TU, 1 Ruang Perpustakaan, 1 Aula, 1 Masjid, serta 4 Kamar Mandi.

<sup>60</sup> SDS Plus AL-Qodiri Jember, "Profil SDS Plus Al-Qodiri Jember", 4 Januari, 2023.



## 5. Program Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti memperoleh data bahwa di SDS Plus Al-Qodiri Jember harus sudah berada di sekolah pukul 07.00 kemudian diarahkan ke masjid untuk sholat dhuha berjamaah. Setelah itu peserta didik masuk kelas masing-masing, sebelum memulai pembelajaran di SDS AL-Qodiri membiasakan untuk BTQ (Baca Tulis Al-Qur'an) terlebih dahulu lalu melanjutkan pembelajaran. Begitupun saat dzuhur tiba peserta didik diarahkan untuk sholat berjamaah di Masjid. Selain itu terdapat ekstrakurikuler yang menjadi tambahan diluar jam pelajaran yang dapat diikuti oleh semua peserta didik SDS Plus Al-Qodiri Jember untuk menambah wawasan serta kemampuan peserta didik seperti: tahfid, tartil, drum band, menyanyi, menari dan pramuka.<sup>61</sup>

### B. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba pada pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi budaya bangsaku kelas IV SDS Plus Al-Qodiri Jember. Penyajian data uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta peserta didik dengan tujuan mengetahui hasil kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan). Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Adapun tahap dalam penelitian model pengembangan ADDIE sebagai berikut :

---

<sup>61</sup> Imam Muhtadin, S.Pd , diwawancara oleh peneliti, Jember 4 Januari, 2023

## 1. Hasil Analisis

Tahap pertama yang dilakukan peneliti dalam pengembangan model ADDIE adalah Analisis. Tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan dan mempelajari informasi yaitu berkaitan dengan proses analisis sekolah, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menjadi acuan dalam pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan). Data diperoleh melalui pra observasi, observasi dan wawancara di sekolah.

Dengan demikian proses analisis yang dilakukan yaitu analisis sekolah dan analisis kebutuhan.

### a. Analisis Sekolah

Pada tahap analisis sekolah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui data yang terdapat pada lingkup sekolah yang berkaitan dengan penelitian. Pada tanggal 4 Januari 2023 peneliti melakukan pra observasi dan wawancara dengan kepala sekolah SDS Plus Al-Qodiri Jember untuk mengetahui perkembangan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah. Kepala sekolah menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dan fasilitas sekolah yang belum lengkap. Pendidikan di Indonesia saat ini juga menerapkan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar, yang dimana pendidik dituntut untuk bisa mengembangkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan sistem pemerintahan.



**Gambar 4.1**  
**Rapat Dewan Guru dengan Kepala Sekolah**

Berdasarkan hasil rapat dewan guru dengan kepala sekolah mengenai perkembangan SDS Plus AL-Qodiri Jember. Kepala sekolah ingin menjadikan sekolah menjadi lembaga yang maju dengan memberikan SDM yang professional dengan tujuan tersampainya strategi sekolah kepada peserta didik dan dapat memberikan fasilitas yang dibutuhkan oleh peserta didik. Lembaga juga memberikan fasilitas terbuka kepada peserta didik untuk mengembangkan potensinya walaupun fasilitas disekolah belum lengkap. Untuk perkembangan media pembelajaran sudah berjalan, tetapi belum maksimal karena menyesuaikan juga dengan regulasi sekolah. Saat ini juga berubahnya kurikulum yang menjadikan kepala sekolah dan guru-guru untuk memikirkan ulang terkait hal-hal yang dibutuhkan oleh peserta didik, sehingga perlu adanya regulasi yang disesuaikan dengan sistem pemerintahan dan sekolah.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> SDS Plus AL-Qodiri Jember, "Rapat Dewan Guru dengan Kepala Sekolah", 30 Januari, 2023.

## b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tepatnya di dalam kelas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pada dasarnya kebutuhan peserta didik merupakan kesenjangan atau ketidak seimbangan antara tujuan belajar yang ingin dicapai dengan kondisi peserta didik yang ada sekarang. Dengan kata lain, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui tujuan belajar yang belum dicapai dan hal-hal yang harus dicapai. Dalam mengetahui hal tersebut maka hal yang perlu dilakukan yakni mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yaitu materi Indonesiaku Kaya Budaya, topik B Kekayaan Budaya Indonesia.

Pada tanggal 9 Januari 2023 peneliti melakukan wawancara dan observasi di kelas dengan guru kelas atau wali kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember. Wawancara dilakukan secara keseluruhan menjawab mengenai apa saja masalah yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran tepatnya materi IPS berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran, bahan ajar, dan media yang digunakan.

Ibu Siti Rofi'ah selaku guru kelas mengatakan bahwa:

“Pada saat pembelajaran terkadang saya merasa kesulitan dalam memfokuskan peserta didik karena peserta didik kurang fokus. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menjadi pusat perhatian peserta didik. Penggunaan media

pembelajaran beberapa kali menggunakan media gambar, globe dan audio visual. Pada pembelajaran IPAS sendiri tepatnya Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang kurang diminati karena pembelajaran dikelas hanya menggunakan buku pembelajarn LKS saja dan itu terkesan membosankan. Jadi guru harus pintar-pintar dalam mengelola pembelajaran dikelas agar peserta didik lebih aktif saat pembelajaran.”<sup>63</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas, peserta didik cenderung lebih aktif menggunakan media pembelajaran dan sarana prasarana di dalam kelas, karena masih kurang yakni tidak ada LCD proyektor yang tersedia didalam kelas. LCD dan proyektor tersedia di sekolah akan tetapi bisa digunakan selagi dibutuhkan saja dengan meminjam di ruang guru. Pada hasil wawancara tersebut diketahui bahwa materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS memang sulit karena didalamnya memuat kosa-kata asing yang sulit dimengerti oleh peserta didik. Hal yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut yakni menggunakan berbagai macam metode pembelajaran seperti ceramah diskusi dan tanya jawab. Selain menggunakan berbagai macam metode pembelajaran guru terkadang menggunakan berbagai macam media seperti gambar dan globe.

---

<sup>63</sup> Siti Rofi'ah S.Pd, diwawancara oleh penulis, Jember, 9 Januari 2023.



**Gambar 4.2**  
**Workshsop Peningkatan Kompetensi Guru**

Gambar diatas menunjukkan kegiatan workshop yang dilakukan kepala sekolah dengan guru kelas dan guru mata pelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru seperti kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Selain itu guru kelas juga menyampaikan perkembangan anak didiknya dari tiap masing-masing kelas.<sup>64</sup>

Dengan demikian berdasarkan analisis sekolah dan analisis kebutuhan peserta didik dapat diketahui bahwa peneliti dapat membuat media pembelajaran atau produk yang dapat mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV B SDS Plus A-Qodiri jember sehingga peneliti dapat mengembangkan produk dari yang sebelumnya pernah menggunakan media seadanya dengan menjadi lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran saat ini tepatnya sesuai dengan kurikulum merdeka belajar. Peneliti memilih menggunakan

---

<sup>64</sup> SDS Plus AL-Qodiri Jember, "Rapat Dewan Guru dengan Kepala Sekolah," 2 Mei, 2023.

mengembangkan media culture box (kotak kebudayaan) dalam pembelajaran IPAS untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

## 2. Hasil Desain

Tahap kedua yang dilakukan peneliti dalam pengembangan model ADDIE adalah Desain. Tahap desain memiliki tujuan untuk merancang suatu produk yang dikembangkan yaitu media *culture box* (kotak kebudayaan). Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan desain sebagai berikut :

### a. Merumuskan Materi Pembelajaran

Sebelum membuat media pembelajaran, peneliti menentukan materi terlebih dahulu yang akan dijadikan penelitian. Peneliti menganalisis materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam media *culture box* (kotak kebudayaan). Peneliti memilih materi di Bab 6 Topik B yaitu Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia tentang keragaman budaya dikelas IV B pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

### b. Menyesuaikan Materi dengan Media

Pemilihan media berdasarkan analisis kurikulum yang berlaku di sekolah khususnya pada kelas IV yaitu IKM (implementasi kurikulum merdeka) dengan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik. Setelah dilakukan penyesuaian peneliti merancang desain yang






disertakan materi dengan cara belajar sambil bermain berdasarkan referensi modul guru dan gambar-gambar yang di unduh atau *download* melalui *canva* atau *google* dan pada media *culture box* (kotak kebudayaan) dapat pula menampilkan video dari youtube berupa barcode.

- c. Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar dalam Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan)

**Tabel 4.2**  
**Langkah-Langkah Pembuatan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan)**

No	Langkah-Langkah	Gambar
1.	Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu seperti : 7 PVC lembaran, lis siku alumunium, plastik mika, gambar-gambar keragaman budaya menggunakan kertas A3 tebal, gambar bertuliskan Media <i>Culture Box</i> , gambar <i>barcode</i> video pembelajaran, kertas origami, penggaris, gunting, cutter, lem, bola jahit, matras, rotari bekas jam yang tidak terpakai, baut kecil dan besar, pengkait map, musik mainan anak-anak dan lampu kecil.	
2.	Potong 6 buah PVC lembaran untuk <i>box</i> (kotak) dengan ukuran 31 cm x 31 cm.	
3.	Potong lis siku alumunium dengan ukuran 31 cm	
4.	Satukan atau gabungkan setiap potongan PVC lembaran pada 5 sisi sehingga membentuk kotak dan di pasangkan lis siku alumunium pada tiap rusuk, kemudiang di eratkan dengan baut kecil dan lem agar tidak lepas.	



5.	Kemudian pada sisi yang belum terpasang digabungkan PVC lembaran yang dapat dibuka dengan cara ditarik ke atas.	
6.	Lalu membuat bagian roda berputar yang terdapat pada sisi samping ke 3 untuk membuat lingkaran dibutuhkan diameter dengan ukuran 27 cm dari PVC lembaran.	
7.	Buatlah lubang pada bagian tengah dan pasangkan lingkaran tersebut ke bagian sisi samping ke 3 dengan cara memasangkan rotasi bekas jam yang tak terpakai terlebih dahulu kemudian kaitkan dengan lingkaran yang telah dibuat.	
8.	Kemudian buatlah anak panah dengan ukuran 7 cm dan pasangkan menggunakan baut besar.	
9.	Kemudian pasang musik mainan anak-anak yang sudah disamungkan dengan lampu kelap-kelip kecil. pada bagian dalam <i>box</i> yang kemudian lampu tersebut dapat terlihat dari luar <i>box</i>	
10.	Siapkan gambar-gambar keragaman budaya, gambar barcode dan gambar tulisan yang akan di tempel pada bagian sisi box. kemudian tempel pada matras dan potong sesuai ukuran agar terlihat lebih timbul.	 
11.	Selanjutnya pada bagian sisi di lapiasi kertas HVS dengan tujuan warna putihnya terlihat lebih cerah dan tiap-tiap siku dilapisi stiker madding agar	

	warna lis siku tertutupi dan lebih menarik.	
12.	Pada bagian dalam <i>box</i> juga dilapisi dengan stiker dinding agar warna dalam <i>box</i> lebih menarik.	
13.	Kemudian pada sisi atas di tempelkan gambar yang bertulisan <i>MEDIA CULTURE BOX</i> yang sudah dicetak.	
14.	Lalu buatlah angka 1-4 untuk ditempel pada tiap sisi kotak dengan tujuan dapat menggunakan media sesuai urutan angka.	
15.	Selanjutnya pada bagian sisi samping ke 1 di buat kantung dari plastik mika yang ditempel menggunakan lem, lalu di pasangkan gambar yang bertuliskan tujuan materi serta beberapa gambar keragaman dan pasangkan pengait map pada bagian atas siku dengan tujuan agar lebih aman saat digunakan.	
16.	Pada bagian sisi ke 2 tempel gambar barcode dan tulisan yang sesuai isi barcode serta beberapa gambar keragaman.	
17.	Pada bagian sisi samping ke 3 yaitu roda berputar. Siapkan kertas origami dengan bentuk anak panah dan segitiga. Lalu gunting menjadi 12 bagian kemudian tempel dan berilah angka 1-12.	

18.	<p>Pada bagian sisi samping ke 4 yaitu puzzle. Buatlah kantung yang terdiri dari 5 kantong. 1 kantong berbentuk persegi panjang dan 4 kantong kecil berbentuk persegi. Caranya yaitu siapkan 2 mika, 1 mika di potong dengan ukuran 4,5 cm x 29,5 kemudian 1 mika lagi bagi menjadi 4 bagian dengan dijahit tengah sebagai pembatas hingga membentuk persegi panjang. Jika sudah selesai tempelkan pada kotak yang telah disiapkan.</p>	
19.	<p>Kemudian pasang tulisan nama-nama keragaman budaya dan gambar-gambar dapat ditaruh pada bagian sisi keempat.</p>	
20.	<p>Selanjutnya tempelkan gambar-gambar macam-macam keragaman budaya seperti, rumah adat, pakaian ada, alat musik pada bagian yang masih kosong dari sisi ke 1,2 dan 3.</p>	

### 3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

#### a. Bentuk Produk

Media *culture box* (kotak kebudayaan) merupakan media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media seperti aspek keawetan, praktis, dan lain sebagainya.

Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV yaitu tentang materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat pada kurikulum merdeka. Media ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 validator yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan ahli pembelajaran yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi dan uji coba produk.

#### b. Komponen-komponen Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan)

Media *culture box* (kotak kebudayaan) dapat di produksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi juga harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Berikut ini bahan yang digunakan dalam pembuatan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) :

Alat dan Bahan yang dibutuhkan media *culture box* (kotak kebudayaan) :

- 1) 7 PVC Lembaran
- 2) Lis siku alumunium
- 3) Plastik mika
- 4) Gambar-gambar keragaman budaya kertas A3 tebal
- 5) Gambar bertuliskan Media *Culture Box*
- 6) Gambar *barcode* video pembelajaran
- 7) Kertas origami
- 8) Penggaris
- 9) Gunting
- 10) Cuter
- 11) Lem
- 12) Bola jahit
- 13) Matras
- 14) Rotari bekas jam yang tidak terpakai
- 15) Baut kecil dan besar
- 16) Pengkait Map
- 17) Musik mainan anak-anak
- 18) Lampu kecil
- 19) Stiker dinding

Langkah-langkah pembuatan media *media culture box* (kotak kebudayaan) :

- 1) Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu
- 2) Potong 6 buah PVC lembaran untuk *box* (kotak) dengan ukuran 31 cm x 31 cm.
- 3) Potong lis siku alumunium dengan ukuran 31 cm
- 4) Satukan atau gabungkan setiap potongan PVC lembaran pada 5 sisi sehingga membentuk kotak dan di pasangkan lis siku alumunium pada tiap rusuk, kemudian di eratkan dengan baut kecil dan lem agar tidak lepas.
- 5) Kemudian pada sisi yang belum terpasang digabungkan PVC lembaran yang dapat dibuka dengan cara ditarik ke atas.
- 6) Lalu membuat bagian roda berputar yang terdapat pada sisi samping ke 3 untuk membuat lingkaran dibutuhkan diameter dengan ukuran 27 cm dari PVC lembaran.
- 7) Buatlah lubang pada bagian tengah dan pasangkan lingkaran tersebut ke bagian sisi samping ke 3 dengan cara memasang rotasi bekas jam yang tak terpakai terlebih dahulu kemudian kaitkan dengan lingkaran yang telah dibuat.
- 8) Kemudian buatlah anak panah dengan ukuran 7 cm dan pasangkan menggunakan baut besar.
- 9) Kemudian pasang musik mainan anak-anak yang sudah disambungkan dengan lampu kelap-kelip kecil. Pada bagian dalam *box* yang kemudian lampu tersebut dapat terlihat dari luar *box*.

- 10) Siapkan gambar-gambar keragaman budaya, gambar barcode dan gambar tulisan yang akan di tempel pada bagian sisi box. kemudian tempel pada matras dan potong sesuai ukuran agar terlihat lebih timbul.
- 11) Selanjutnya pada bagian sisi di lapisi kertas HVS dengan tujuan warna putihnya terlihat lebih cerah dan tiap-tiap siku dilapisi stiker dinding agar warna lis siku tertutupi dan lebih menarik.
- 12) Pada bagian dalam box juga dilapisi dengan stiker dinding agar warna dalam *box* lebih menarik.
- 13) Kemudian pada sisi atas di tempelkan gambar yang bertulisan *MEDIA CULTURE BOX* yang sudah dicetak.
- 14) Lalu buatlah angka 1-4 untuk ditempel pada tiap sisi kotak dengan tujuan dapat menggunakan media sesuai urutan angka.
- 15) Selanjutnya pada bagian sisi samping ke 1 di buat kantung dari plastik mika yang ditempel menggunakan lem, lalu di pasangkan gambar yang bertuliskan tujuan materi serta beberapa gambar keragaman. Dan pasangkan pengait map pada bagian atas siku dengan tujuan agar lebih aman saat digunakan.
- 16) Pada bagian sisi ke 2 tempel gambar barcode dan tulisan yang sesuai isi barcode serta beberapa gambar keragaman.
- 17) Pada bagian sisi samping ke 3 yaitu roda berputar. Siapkan kertas origami dengan bentuk anak panah dan segitiga. Lalu gunting menjadi 12 bagian kemudian tempel dan berilah angka 1-12.

- 18) Pada bagian sisi samping ke 4 yaitu *puzzle*. Buatlah kantung yang terdiri dari 5 kantong. 1 kantong berbentuk persegi panjang dan 4 kantong kecil berbentuk persegi. Caranya yaitu siapkan 2 mika, 1 mika di potong dengan ukuran 4,5 cm x 29,5 kemudian 1 mika lagi bagi menjadi 4 bagian dengan dijahit tengah sebagai pembatas hingga membentuk persegi panjang. Jika sudah selesai tempelkan pada kotak yang telah disiapkan.
- 19) Kemudian pasang tulisan nam-nama keragaman budaya dan gambar-gambar dapat ditaruh pada bagian sisi keempat.
- 20) Selanjutnya tempelkan gambar-gambar macam-macam keragaman budaya seperti, rumah adat, pakaian ada, alat musik pada bagian yang masih kosong dari sisi ke 1,2 dan 3.



**Gambar 4.3**  
**Gambar Media Culture Box (Kotak kebudayaan)**

c. Validasi

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 4 validator, yang terdiri dari 3 dosen dan 1 guru kelas. Validasi Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dilakukan oleh Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd, dan validasi materi dilakukan oleh Bapak Depict Pristine



Adi, M.Pd. Validasi instrumen soal oleh Bapak Mohammad Kholil, M.Pd serta validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV V SDS Plus AL-Qodiri Jember yaitu Ibu Siti Rofiah, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan *Media Culture Box* (Kotak Kebudayaan) untuk di implementasikan pada saat proses pembelajaran terutama dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

- 1) Validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi ahli media dilaksanakan Tanggal 21 Maret 2023.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Media memiliki tampilan yang menarik				√	
		Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					√
		Memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah digunakan					√
2.	Isi Materi	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				√	
		Kesesuaian tiap sisi media dengan materi					√
		Kesesuaian pemilihan gambar media dengan materi				√	
		Gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi				√	
		Video Youtube dapat membantu peserta didik dalam memahami materi					√
	Pemakaian	Media mudah digunakan				√	
		Media tidak cepat rusak				√	

Rumus

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{44}{50} \times 100 \%$$

$$= 88 \%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 44 dengan persentase rata rata 88 % dari total keseluruhan 50. Dengan kategori sangat layak dan mendapatkan saran sebagai berikut :

- a) Pedoman penggunaan lebih dirinci
  - b) Tempelan di lem lebih permanen
- 2) Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan Bab Indonesiaku Kaya Budaya dengan sub bab topik Kekayaan Budaya Indonesia pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Validasi ahli materi dilaksanakan Tanggal 20 Maret 2023.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Bahasa	Ketepatan tata bahasa				√	
		Ketepatan penulisan kalimat				√	
		Keefektifan penulis kalimat					√
		Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				√	
		Ketepatan ejaan				√	
1.	Isi Materi	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					√
		Kesesuaian kompetensi inti					√
		Kesesuaian dengan tujuan					√

	pembelajaran					
	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					√
	Kemudahan penyajian materi pada peserta didik					√
	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik				√	
	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				√	
	Video Youtube yang disajikan sesuai dengan materi					√
	Permainan dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu				√	
	Penyampaian materi secara runtut					√

Rumus

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{68}{75} \times 100 \%$$

$$= 90,67 \%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 68 dengan persentase rata rata 90,67 % dari total keseluruhan 75 . Dengan

kategori sangat layak dan mendapatkan saran sebagai berikut :

a) Mengingat banyaknya materi ajar perlu dilakukan penelaahan lebih lanjut untuk mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

3) Validasi Instrumen soal dilakukan oleh ahli validitas dengan tujuan untuk mengukur apakah soal yang dibuat peneliti sudah sesuai dengan kategori soal berdasarkan modul ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mencakup materi Ilmu

Pengetahuan Sosial. validasi Instrumen soal dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2023.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Instrumen Soal**

Alternatif Pilihan	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
1. Kejelasan setiap butir soal pada sisi ketiga <i>media culture box</i> (kotak kebudayaan) dengan materi kekayaan budaya Indonesia					√
2. Kejelasan setiap butir soal pada sisi keempat <i>media culture box</i> (kotak kebudayaan) dengan materi kekayaan budaya Indonesia					√
3. Kejelasan setiap butir soal tes pilihan ganda dengan materi kekayaan budaya Indonesia				√	
4. Kejelasan setiap butir soal tes essay dengan materi kekayaan budaya Indonesia				√	
5. Kejelasan petunjuk pengisian soal					√
6. Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik tingkat sekolah dasar					√
7. Ketepatan bentuk soal dengan capaian pembelajaran yang berkaitan dengan materi kekayaan budaya Indonesia				√	
8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
9. Penulisan sesuai EYD					√
10. Tingkat kevalidan butir soal dengan materi kekayaan budaya Indonesia					√

Rumus

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{47}{50} \times 100 \%$$

$$= 94 \%$$

Validasi oleh ahli validitas instrumen soal memperoleh nilai 47 dengan persentase rata rata 94 % dari total keseluruhan 50 .

Dengan kategori sangat layak diimplementasikan sesuai kategori dan mendapatkan saran sebagai berikut :

- a) Bahan bacaan guru dan siswa diketik
- b) Karakteristik soal masih LOTS.

Menurut peneliti memberikan soal dengan tingkat soal LOTS karena uji soal tujuannya untuk menguji ulang keaktifan dan keefektifan dari materi pembelajaran tentang Keragaman budaya Indonesia yang terdapat pada Bab 6 mata pelajaran IPAS tepatnya Ilmu Pengetahuan Sosial.

- 4) Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV B dilakukan dengan tujuan menilai kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran berdasarkan modul ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mencakup materi Ilmu Pengetahuan Sosial. validasi ahli pembelajaran dilaksanakan Tanggal 15 Mei 2023.

**Tabel 4.6**  
**Hasil validasi Ahli Pembelajaran**

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian kompetensi inti dengan indikator					√
2.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran				√	
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik					√
4.	Media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
5.	Ketepatan isi materi untuk pemahaman peserta didik				√	

	terkait materi yang disampaikan					
6.	Materi yang disampaikan mudah dipahami				√	
7.	Materi pelajaran pada media diuraikan secara rinci				√	
8.	Materi yang disampaikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru					√
9.	Penyampaian materi secara runtut sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru				√	
10.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian EYD				√	
11.	Media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada peserta didik					√
12.	Media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru					√
13.	Media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat membantu tertarik pada peserta didik					√
14.	Media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan					√
15.	Penggunaan kalimat//tata bahasa pada media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) mudah dipahami					√
16.	Media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik				√	
17.	Media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat meningkatkan keefektifan peserta didik					√
18.	Komposisi gambar, video dan tulisan sesuai dengan keperluan					√
19.	Dengan adanya permainan					√

	pada media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat meningkatkan keefektifan peserta didik pada saat pembelajaran					
20	Dengan adanya media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) dapat menjadi lebih menarik dan dapat mengenalkan gambar dan video yang sesuai dengan materi melalui produk buatan				√	
21	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menjadi lebih menarik dengan adanya media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan)					√
<b>Total skor yang diperoleh</b>						

Rumus

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - ah = \frac{97}{105} \times 100 \%$$

$$= 92,38 \%$$

Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV

B memperoleh nilai 97 dengan persentase rata rata 92,38 % dari total

keseluruhan 105 . Dengan kategori sangat layak dan mendapatkan saran sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) dapat digunakan dengan baik.

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahap uji produk pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) untuk peserta didik. Produk yang telah dinyatakan valid dapat dikembangkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap

uji coba produk kepada peserta didik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemudian dilanjutkan pada tahap implementasi yang dilaksanakan tanggal 15 Mei 2023. Pelaksanaan ini dilakukan di SDS Plus Al-Qodiri Jember pada kelas IV B dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang difokuskan pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Bab 6 tentang Indonesiaku Kaya Budaya dengan topik B yaitu Kekayaan Budaya Indonesia.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan dengan 5 kali pertemuan. Pada pertemuan awal kegiatan dilakukan *pretest* kepada peserta didik dengan memberikan butir soal *pretest* dan dilanjutkan pengenalan media dan materi yang akan diuji coba. Pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat penerapan uji coba produk media *culture box* (kotak kebudayaan) yang disesuaikan dengan isi materi berpacu pada modul ajar kurikulum merdeka belajar. Pada pertemuan kelima dilakukan *posttest* kepada peserta didik dengan memberikan butir soal *posttest* dengan jumlah 24 peserta didik dan pengisian angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *culture box* (kotak kebudayaan).



**Gambar 4.4**  
**Mengerjakan Soal *PreTest***



Gambar diatas merupakan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan peserta didik yaitu mengerjakan soal *pretest* untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diuji cobakan.



**Gambar 4.5**  
**Pengenalan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan)**

Gambar diatas merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti dengan didampingi guru kelas dalam pengenalan media dan materi yang akan di uji cobakan dengan menjelaskan manfaat, cara penggunaan media media *culture box* (kotak kebudayaan) dan materi yang akan dipelajari.



**Gambar 4.6**  
**Pelaksanaan penggunaan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan).**

Gambar diatas merupakan proses pelaksanaan media *culture box* (kotak kebudayaan). Peserta didik ikut serta dalam penggunaan media yang tiap sisinya memiliki fungsi yang berbeda-beda. Pada sisi pertama, peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan diulas bersama. Pada sisi kedua, peserta didik menyimak video yang ditayangkan melalui proyektor. Pada sisi ketiga, peserta didik bermain roda berputar yang berisikan nomor soal-soal yang harus di jawab oleh setiap peserta didik. Pada sisi keempat, peserta didik bermain *puzzle* gambar bersama kelompoknya masing-masing yang di simak oleh kelompok lainnya, apakah sudah benar atau salah.



**Gambar 4.7**  
**Mengerjakan Soal *Post Test***

Gambar diatas merupakan kegiatan akhir yang dilakukan oleh peserta didik yaitu mengerjakan butir soal post test untuk memperoleh data keefektifan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang telah diulas bersama serta pengisian angket respon peserta didik berdasarkan hasil penggunaan media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan).

Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh dari masing-masing peserta didik terdapat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.7**  
**Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas IV**

No	Responden	KKM	Nilai
1	Abraham Alexi Pratama	70	75
2	Agha Intan Putri B. H	70	81
3	Ahmad Fatir	70	60
4	Bagus Adi	70	60
5	Dirga Ghassani	70	81
6	Elang	70	53
7	Maulana Alfin	70	75
8	Muhammad Zainul	70	60
9	Ramadhan Arya	70	81
10	Reza Ferdiansyah	70	60
11	Rifki Febrianto	70	49
12	Yakin Ridho Nur M.	70	60
13	Romi Okto	70	70
14	Amira Dwi Putri	70	81
15	Aynun	70	75
16	Dian Nur Dida	70	60
17	Dida Ayu Safitri	70	68
18	Kayla Putri	70	70
19	Melani Dea	70	75
20	Nayla Zafarani	70	68
21	Nuril Hidayat	70	70
22	Siti Fatimatus Zahro	70	68
23	Vindy Callysta	70	75
24	Zennora Hofsyah	70	60

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti pada peserta didik, diperoleh rata-rata nilai peserta didik adalah 68. Pretest dilakukan dalam bentuk soal 15 pilihan ganda dan 5 soal uraian. 15 soal : 5 soal bernilai 5 dan 10 soal bernilai 4 sedangkan 5 soal uraian bernilai 7 . Maka perhitungan skor jumlah nilai hasil peserta didik dibagi jumlah banyaknya peserta didik.

**Tabel 4.8**  
**Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas IV**

No	Responden	KKM	Nilai
1	Abrraham Alexi Pratama	70	91
2	Agha Intan Putri B. H	70	100
3	Ahmad Fatir	70	90
4	Bagus Adi	70	85
5	Dirga Ghassani	70	100
6	Elang	70	85
7	Maulana Alfin	70	95
8	Muhammad Zainul	70	91
9	Ramadhan Arya	70	100
10	Reza Ferdiansyah	70	85
11	Rifki Febrianto	70	80
12	Yakin Ridho Nur M.	70	95
13	Romi Okto	70	85
14	Amira Dwi Putri	70	100
15	Aynun	70	100
16	Dian Nur Dida	70	95
17	Dida Ayu Safitri	70	85
18	Kayla Putri	70	91
19	Melani Dea	70	100
20	Nayla Zafarani	70	95
21	Nuril Hidayat	70	91
22	Siti Fatimatus Zahro	70	95
23	Vindy Callysta	70	100
24	Zennora Hofsyah	70	91

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti pada peserta didik, diperoleh rata-rata nilai peserta didik adalah 92. *Posttest* dilakukan dalam bentuk soal 15 pilihan ganda dan 5 soal uraian. 15 soal : 5 soal bernilai 5 dan 10 soal bernilai 4 sedangkan 5 soal uraian bernilai 7 . Maka perhitungan skor jumlah nilai hasil peserta didik dibagi jumlah banyaknya peserta didik. Dapat diketahui bahwa setelah melakukan uji soal pretest dan *posttest* peserta didik mengalami peningkatan yang efektif. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media yang dilakukan oleh peneliti terhadap

peserta didik yang dapat memudahkan proses belajar mengajar baik dari segi penyampaian materi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan pembelajaran dikelas.

## 5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan akhir pada penelitian pengembangan ADDIE. Evaluasi juga bertujuan guna mengetahui tingkat keberhasilan serta pencapaian peneliti yang dilakukan. Pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV B SDS Plus AL-Qodiri Jember berdasarkan data-data yang diperoleh peneliti bahwa layak dan efektif untuk digunakan. Data yang didapat melalui kegiatan validasi ahli, angket respon peserta didik dan kegiatan *posttest – pretest* yang telah dilakukan dan mendapatkan hasil layak serta efektif.

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan merupakan hasil kelayakan yang dibuktikan dari hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli dalam analisis data ini adalah ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Validator ahli media adalah Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I (Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember). Untuk Validator ahli materi adalah Bapak Depict Pristine Adi, M.Pd. Validator ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam

Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang paham terkait materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tepatnya materi kekayaan budaya Indonesia. Validasi ahli pembelajaran adalah guru kelas IV B SDS Plus AL-Qodiri Jember yaitu Ibu Siti Rofi'ah S.Pd.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel berikut :

**Tabel 4.9**  
**Hasil Validasi Validator**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	88 %	Sangat Valid
2	Validator 2	90,67 %	Sangat Valid
3	Validator 3	94 %	Sangat Valid
4	Validator 4	92,38 %	Sangat Valid
<b>Nilai rata-rata presentate</b>		<b>91 %</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh presentasi dengan nilai rata-rata 90 %. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *culture box* (kotak kebudayaan) telah memenuhi kategori valid atau sangat layak digunakan dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validasi.

Analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media *culture box* (kotak kebudayaan) dijadikan acuan. Saran-saran dari validator dijadikan acuan untuk perbaikan revisi dengan tujuan dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan media pembelajaran.

Demikian juga hasil wawancara peneliti setelah terlaksananya penggunaan media *culture box* (kotak kebudayaan) dengan Ibu Siti Rofi'ah S.Pd selaku guru kelas IV B menyatakan bahwa :

- a. Mediana bagus sekali dan sangat menarik , sehingga anak-anak senang pada saat KBM pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tepatnya materi Kekayaan Budaya Indonesia.
- b. Mediana juga berupa audio visual yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta penggunaan media yang setiap anak-anak sangat antusias untuk bermain dan belajar menggunakan media *culture box* (kotak kebudayaan). Media tersebut memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mengingat banyaknya keragaman budaya melalui gambar yang terdapat pada media, sehingga peserta didik tidak bosan dalam mempelajari materi IPAS. Selama ini, di kelas IV B masih jarang menggunakan media, pernah akan tetapi hanya menggunakan media gambar ketika dibutuhkan.

## 2. Analisis keefektifan

Analisis keefektifan media pada penelitian ini diperoleh dari pemberian hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, angket pada peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri dengan jumlah 24 peserta didik. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023.

Sedangkan analisis uji keefektifan dari media ini dilakukan dengan perhitungan *N-Gain Score*. Keefektifan peserta didik dilihat dari selisih antara skor tes awal dan tes akhir, sehingga dapat diketahui yang mana dikategorikan gain tinggi dan yang aman dikategorikan gain rendah.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Richard R Hake, Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics With Gender, High-School Physics and Pretest Score on Mathematics and Spatial Visualtion: Jurnal Physics Education Research Conference, (Agustus 2022), [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citati](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citati)

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Kategori Gain disajikan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.10**  
**Kriteria Normalis Gain**

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 \leq N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} \geq 0,70$	Tinggi

**Tabel 4.11**  
**Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score**

Presentase (%)	Tafsiran
$\leq 40$	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
65 – 75	Cukup Efektif
$\geq 76$	Efektif

Berikut data yang disajikan dari hasil pretest dan postes menggunakan pengukuran N-Gain Score yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.12**  
**Analisis Data Menggunakan N-Gain Score**

No	Responded	Pretest	Post test	Post-Pretest	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
1	Abrraham Alexi Pratama	75	91	16	25	0,64	64
2	Agha Intan Putri	81	100	19	19	1	100
3	Ahmad Fatir	60	90	30	40	0,75	75
4	Bagus Adi	60	85	25	40	0,625	62,5
5	Dirga Ghassani	81	100	19	19	1	100
6	Elang	53	85	32	47	0,6809	68,085106
7	Maulana Alfin	75	95	20	25	0,8	80
8	Muhammad Zainul	60	91	31	40	0,775	77,5
9	Ramadhan	81	100	19	19	1	100

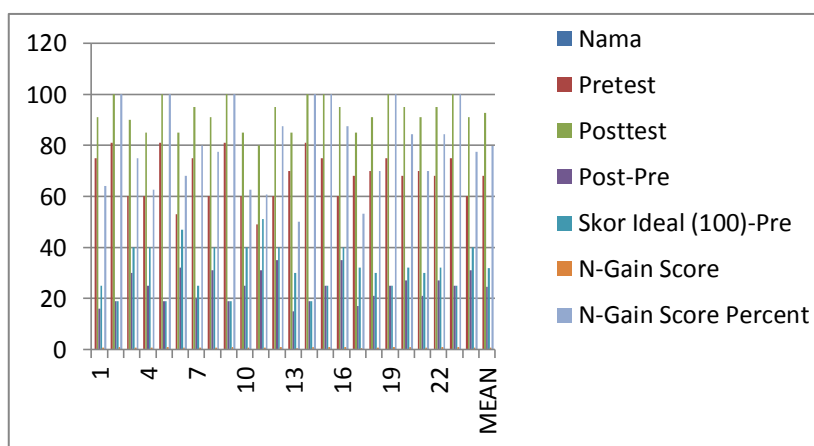


	Arya						
10	Reza Ferdiansyah	60	85	25	40	0,625	62,5
11	Rifki Febrianto	49	80	31	51	0,6078	60,784314
12	Yakin Ridho Nur M.	60	95	35	40	0,875	87,5
13	Romi Okto	70	85	15	30	0,5	50
14	Amira Dwi Putri	81	100	19	19	1	100
15	Aynun	75	100	25	25	1	100
16	Dian Nur Dida	60	95	35	40	0,875	87,5
17	Dida Ayu Safitri	68	85	17	32	0,5313	53,125
18	Kayla Putri	70	91	21	30	0,7	70
19	Melani Dea	75	100	25	25	1	100
20	Nayla Zafarani	68	95	27	32	0,8438	84,375
21	Nuril Hidayat	70	91	21	30	0,7	70
22	Siti Fatimatus Zahro	68	95	27	32	0,8438	84,375
23	Vindy Callysta	75	100	25	25	1	100
24	Zennora Hofsyah	60	91	31	40	0,775	77,5
	MEAN	68,13	92,708	24,58	31,875	0,798	79,781018

Berdasarkan tabel tersebut, presentase nilai *N-Gain Score* menunjukkan rata-rata presentase 79,781 % yang artinya ada peningkatan sebesar kurang lebih 80 % setelah adanya pengembangan produk media *culture box* (kotak kebudayaan) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal tersebut dapat dikatakan bahwa media *culture box* (kotak kebudayaan) dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Analisis mengenai skor pretest dan juga post test setelah penggunaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) efektif. Hasil rata-rata nilai

pretest dan post test peserta didik kelas IV dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 4.8**  
**Diagram Peningkatan Pretest- Posttest Peserta Didik**



**Gambar 4.9**  
**Peserta Didik Kelas IV B Mengisi Angket**

**Tabel 4.13**  
**Hasil Angket Peserta Didik**

No	Indikator	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya senang belajar menggunakan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
2.	Saya suka tampilan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
3.	Saya merasa mudah memahami materi menggunakan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
4.	Saya tertarik belajar menggunakan Media <i>Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
5.	Dengan adanya Gambar pada Media <i>Culture</i>					√

	<i>Box</i> (Kotak Kebudayaan) memberikan motivasi untuk mempelajari materi					
6.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan <i>Media Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
7.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan <i>Media Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
8.	Saya merasa ingin tahu materi pada <i>Media Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
9.	<i>Media Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan) mudah digunakan				√	
10.	Saya tidak kesulitan menggunakan <i>Media Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)				√	
11.	Saya tidak merasa bosan dengan <i>Media Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√
12.	Saya mudah memahami kata-kata pada <i>Media Culture Box</i> (Kotak Kebudayaan)					√

Rumus :

$$V - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

$$V - au = \frac{58}{60} \times 100 \%$$

$$=96,66 \%S$$

Hasil angket peserta didik ditunjukkan pada tabel

**Tabel 4.14**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

Data	Skor	Kategori Respon Guru Kelas
Ketertarikan respon peserta didik	96,66 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas IV B SDS Plus Al-Qodiri Jember yang bernama Nanda tentang penilaian pembelajaran menggunakan *media culture box* (kotak kebudayaan). Nanda mengatakan “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial salah satu

pelajaran yang tidak disukai karena banyak materi seperti nama-nama daerah, gambar dan lain-lain yang harus dihafal dan diingat sehingga sulit untuk dipahami. Dengan adanya media *culture box* (kotak kebudayaan) saya senang belajar materi IPAS karena didalam media saya bisa belajar sambil bermain bersama. “<sup>66</sup>

Dari hasil wawancara peneliti dapat menilai bahwa penggunaan media pembelajaran mempengaruhi keaktifan dan semangat belajar peserta didik. Selain itu dari hasil wawancara tersebut dibuktikan bahwa peserta didik kelas IV B menyukai pembelajaran IPAS yang menggunakan media *culture box* (kotak kebudayaan) .



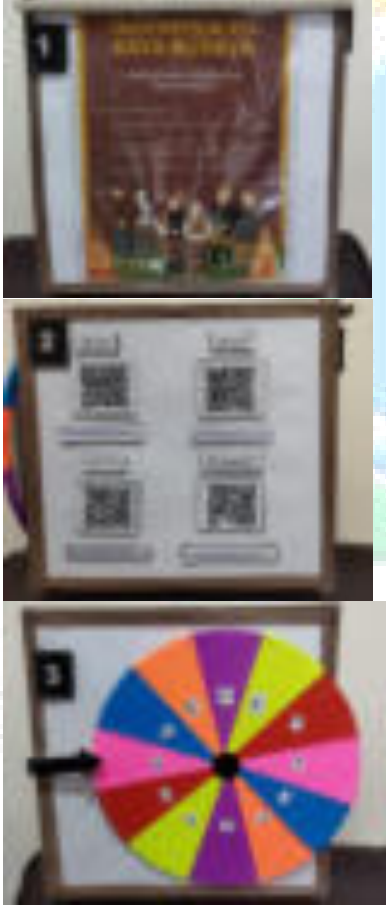

#### D. Revisi Produk

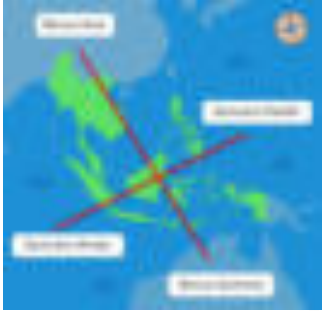

Setelah melakukan proses validasi produk, kemudian dilanjutkan revisi produk sesuai dengan saran validator. Adapun perubahan media *culture box* (kotak kebudayaan) sebelum revisi dan setelah direvisi sebagai berikut :

**Tabel 4.15**  
**Revisi Produk Oleh Ahli Materi dan Ahli Media**

No	Komentar dan Saran	Revisi
1.	Buku panduan petunjuk penggunaan media lebih diperjelas untuk guru dan peserta didik saat menggunakan media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan)	Menambahkan petunjuk penggunaan media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) baik dari segi guru dan peserta didik

<sup>66</sup> Agha Intan Putri, diwawancara oleh peneliti, Jember 24 Mei 2023

No	Komentar dan Saran	Revisi
		
2.	<p data-bbox="391 748 842 819">Gambar tempelan-tempelan media masih belum dilem permanen</p> 	<p data-bbox="863 748 1337 819">Menambahkan gambar tempelan-tempelan di lem permanen.</p> 
3.	<p data-bbox="391 1749 842 1888">Mengingat banyaknya materi ajar didalam media media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) perlu dilakukan penelaah lebih lanjut seperti :</p> <p data-bbox="391 1888 842 1986">c. Pertanyaan pada permainan roda berputar yaitu : Apa letak geografi Indonesia ?</p>	<p data-bbox="863 1749 1337 1854">Menambahkan materi ajar didalam media media <i>culture box</i> (kotak kebudayaan) sesuai saran seperti :</p> <p data-bbox="863 1854 1337 1986">e. Pertanyaan pada permainan roda berputar yaitu : Dimana letak geografi Indonesia ?</p>

No	Komentar dan Saran	Revisi
	d. Gambar pulau di Indonesia 	f. Gambar pulau di Indonesia 

Berdasarkan tabel diatas, setelah dilakukan revisi produk oleh peneliti, peneliti dapat mengimplmentasikan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada peserta didik kelas IV SDS Plus AL-Qodiri Jember karena validator telah menganggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi**

Definisi media pembelajaran merupakan berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata “pembelajaran” diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.<sup>67</sup> Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan dan membantu peserta didik dalam memahami informasi melalui proses pembelajaran, dengan harapan pembelajaran terlaksana secara efektif dan menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.

#### **Berdasarkan hasil kajian yang telah direvisi**

1. Bagaimana pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

Pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) menggunakan model ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE peneliti menggunakan teori Robert Maribe Branch. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu pertama analisis,, kedua desain atau

---

<sup>67</sup> Ahmad susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013), 19.

perencanaan, ketiga pengembangan, keempat implementasi dan yang kelima adalah evaluasi.

Peneliti menemukan media *culture box* (kotak kebudayaan) berdasarkan inspirasi penelitian yang dikuatkan oleh Dania Nurul Tsanidya. Dania Nurul Tsanidya menghasilkan Media *Magic Box*. Selain itu peneliti juga diperkuat dari teori Tesya Chayani Kusuma dan heni Listiana. bahwa media *Magic Box* berdasarkan aspek bahasa dapat melatih dalam kemampuan berkomunikasi dan aspek perkembangan fisik yaitu memungkinkan anak akan menggerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecapain motorik.<sup>68</sup>

Pengembangan media yang digunakan oleh peneliti sudah sesuai dengan teori yang peneliti gunakan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Borg and Gall yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>69</sup>

Media *culture Box* (Kotak Kebudayaan) tepatnya pada Fase B yaitu Kelas 4 terdapat pada semester genap, Bab 6 Topik B membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial berisi materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan sub bab dan topik Kekayaan Budaya Indonesia pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

---

<sup>68</sup> Tesya Chayani Kusuma dan heni Listiana, "Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini", (Jakarta: Kencana, 2021), 28.

[https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_Pembuatan\\_APE\\_bagi\\_Anak\\_Usi/ZQgtEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengembangan+pembuatan+APE&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Pembuatan_APE_bagi_Anak_Usi/ZQgtEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengembangan+pembuatan+APE&printsec=frontcover)

<sup>69</sup> Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan, (Bandung : ALFABETA, 2019),28



*Media Culture Box* (Kotak Kebudayaan) terdapat gambar-gambar dan permainan yang menarik serta terdapat video yang ditampilkan melalui LCD proyektor sehingga menjadi perhatian peserta didik. Pemilihan ukuran, jenis bahan dan video yang digunakan juga menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

Proses pengembangan *media culture box* (kotak kebudayaan) terdapat kelebihan dan kelemahan masing-masing. Adapun kelebihan *Media culture box* (kotak Kebudayaan) yaitu dapat meningkatkan gairah peserta didik peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.<sup>70</sup> Serta memberikan kesan yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan *media culture box* (kotak kebudayaan) terdapat kelemahan yang menjadi penyebab kesulitan dalam proses pengembangan media seperti waktu yang diperlukan dalam membuat media cukup lama, harus memiliki pemikiran kreativitas dan menarik.<sup>71</sup> Bahan yang digunakan relatif mahal, jika bahan yang digunakan adalah kardus, maka media akan cepat rusak atau tidak awet. Oleh karena itu peneliti telah mempertimbangkan bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan *media culture box* (kotak kebudayaan).

---

<sup>70</sup> Dania Nurul Tsanidya, "Pengembangan *Media Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora" (Skripsi, UNNES Semarang, 2019), 30 .

<sup>71</sup> Raudatul Munawarah, "Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII Di MTsN Bondowoso Tahun pelajaran 2021/2022," (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022), 27.

2. Bagaimana kelayakan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

Pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) Selama proses pengembangan media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) sebelum uji coba, media terlebih dahulu ditunjukkan atau divalidasi oleh validator. Validator dalam pengembangan ini yang terdiri dari validator materi, validator media dan validator pembelajaran.

Validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli media sebesar 88 %. Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 44 dengan persentase rata rata 88 % dari total keseluruhan 50 dengan kategori sangat layak.

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan materi pada Bab 6 yaitu Indonesiaku Kaya Budaya dengan sub bab atau topik B tentang Kekayaan Budaya Indonesia pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tepatnya pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat pada semester genap. Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 68 dengan persentase rata rata 90,67 % dari total keseluruhan 75 dengan kategori sangat layak.

Validasi oleh ahli Instrumen soal dilakukan dengan tujuan untuk mengukur soal yang dibuat peneliti sudah sesuai dengan kategori kriteria soal berdasarkan modul ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS) yang mencakup materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Validasi Instrumen soal oleh ahli validitas diperoleh skor 94% dengan kategori soal LOTS.

Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV B SDS AL-Qodiri Jember dilakukan dengan tujuan menilai kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran berdasarkan modul ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mencakup materi ilmu pengetahuan sosial. Validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas IV memperoleh nilai 97 dengan persentase rata-rata 92,38 % dari total keseluruhan 105 dengan kategori sangat layak

Validator Berdasarkan uji coba pengembangan media, media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) sudah dikategorikan valid (layak) setelah dilakukan validasi oleh validator ahli, dan dikategorikan efektif setelah dilakukan analisis terhadap respon peserta didik.

3. Bagaimana keefektifan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

Berdasarkan uji keefektifan yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media *Culture Box* terdiri dari 2 tahap uji yaitu uji hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada peserta didik serta angket peserta didik. Uji hasil *pretest* diperoleh rata-rata nilai peserta didik adalah 68. *Pretest* dilakukan dalam bentuk soal 15 pilihan ganda dan 5 soal uraian. 15 soal : 5 soal bernilai 5 dan 10 soal bernilai 4 sedangkan 5 soal uraian

bernilai 7 . Maka perhitungan skor jumlah nilai hasil peserta didik dibagi jumlah banyaknya peserta didik.

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti pada peserta didik, diperoleh rata-rata nilai peserta didik adalah 92. *Posttest* dilakukan dalam bentuk soal 15 pilihan ganda dan 5 soal uraian. 15 soal : 5 soal bernilai 5 dan 10 soal bernilai 4 sedangkan 5 soal uraian bernilai 7 . Maka perhitungan skor jumlah nilai hasil peserta didik dibagi jumlah banyaknya peserta didik. Dapat diketahui bahwa setelah melakukan uji soal *pretest* dan *posttest* peserta didik mengalami peningkatan yang efektif dengan hasil uji perhitungan N-Gain Score 79,781018 % atau 80%. Sedangkan hasil analisis angket peserta didik diperoleh skor sebesar 96,66 %.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lenih Lanjut**

### **1. Saran pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan sebagai berikut :

- a. Peserta didik diharapkan lebih tertib dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar secara berlanngsung
- b. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan fasilitas dengan baik dan menjaga saat kegiatan belajar mengajar

### **2. Diseminasi Produk**

Produk pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) terdapat pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat digunakan di semua sekolah dasar maupun sekolah madrasah ibtdaiyah

dam pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Jember dengan memperhatikan serta mengetahui karakteristik peserta didik dan sesuai dengan kategori yang diajarkan, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia dan dapat bermanfaat.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. *Media Culture Box* (Kotak Kebudayaan) yang dikembangkan peneliti di kelas IV pada pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
- b. *Media Culture Box* (Kotak Kebudayaan) yang telah dikembangkan peneliti dilakukan pada kelas IV, akan menjadi lebih baik jika produk dikembangkan dikelas lain ataupun lingkup sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah lainnya,
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik dan dapat memudahkan pemahaman peserta didik.

## C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) di SDS Plus Al-Qodiri Jember mendapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik Kelas IV SDS Plus Al-Qodiri Jember menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5

tahapan yaitu Analisis(*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

2. Kelayakan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikelas IV B SD Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui setelah dilakukan uji validasi kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media di uji cobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi yang dilakukan oleh 4 validator yaitu validator ahli media sebesar 88%, validator ahli materi 90,67% media validator ahli pembelajaran sebesar 92,38% serta validasi instrumen soal sebesar 94 %. Rata-rata hasil presentasi validasi oleh 4 validator adalah 91 % yang artinya media *Media Culture Box* (Kotak Kebudayaan) dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan.
3. Keefektifan Media *Culture Box* (Kotak Kebudayaan) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikelas IV B SD Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 diketahui bahwa dari hasil rata-rata *pretest*, *posttest* dan angket respon peserta didik. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 80 % yang dihitung menggunakan rumus N-Gain Score, yang berarti ada peningkatan sebesar kurang lebih 80 % . Sedangkan untuk hasil analisis respon peserta didik memperoleh skor 96,66 %. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media

*Culture Box* (Kotak Kebudayaan) dikatakan efektif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'adun Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Bancin, Armianti Bru. "Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh." Skripsi, UIN AR-Raniry, 2022.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'a n dan Terjemahan*. Semarang: Asy-Syifa, 2000.
- Fitri, Amalisa ., Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi .Republik Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, 2021.
- Hake, Richard R, Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechnics With Gender, High-School Physics and Pretest Score on Mathematics and Spatial Visualtion: Jurnal Physics Education Research Conference, (Agustus 2022),114  
[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citati](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=10EI2q8AAAAJ&citati)
- Hariyanto Yudi., Sugianti. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dam R2D2, Lembaga Akademik : Pasuruan.  
[https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN\\_PENGEMBANGAN\\_MODEL\\_ADDIE\\_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengembangan+rnd&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN/pJHcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengembangan+rnd&printsec=frontcover)
- Husain, Jaharia, Muhammad Tahir, Heri Setiawan. "Pengembangan Media Kotak Kata Dalam .Pembelajaran Materi Menulis Puisi Siswa kelas IV SDN 3 Cakranegara." Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan , Vol. 6 No. 4 (Desember 2021).
- Kusuma, Tesya Cahyani., Heni Listiana. "Pengembangan Pembuatan APE bagi anak usia dini." Jakarta: Kencana, 2021.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian pembelajaran.



Lutfi, Ahmad., Sri Kasnelly, Abd Hamid. “Metodologi Penelitian Ekonomi.” Sumatra Barat : PT INSAN CEMDEKIA MANDIRI, 2022.

[https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Ekonomi/5ISWEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metodologi+Penelitian+Ekonomi+ahmad+lutfi&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Ekonomi/5ISWEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metodologi+Penelitian+Ekonomi+ahmad+lutfi&pg=PR3&printsec=frontcover)

Mais, Asrorul. Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. Jember: Cv Pustaka Abadi, 2016.

[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Anak\\_Berkebutuhan\\_Khu/YJplDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ciriciri+media+pembelajaran&pg=PA10&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Anak_Berkebutuhan_Khu/YJplDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ciriciri+media+pembelajaran&pg=PA10&printsec=frontcover)

Munawarah, Raudatul. “Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII Di MTsN Bondowoso Tahun pelajaran 2021/2022.” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022.

Nurfadhillah, Septy. Media Pembelajaran. Cetakan 1: Yayasan Kita Menulis, CV Jejak, 2021.

[https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Pengertian\\_Media\\_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&printec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&printec=frontcover).

Rusman. Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Kencana. 2017.

[https://www.google.co.id/books/edition/Belajar\\_Pembelajaran/mKhADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Belajar+dan+Pembelajaran+Berorientasi+Standar+Proses+Pendidikan,&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_Pembelajaran/mKhADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Belajar+dan+Pembelajaran+Berorientasi+Standar+Proses+Pendidikan,&printsec=frontcover)

Sajidan, “Dwija Utama Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidik”, Jurnal Pendidikan,

[https://www.google.co.id/books/edition/Jurnal\\_Pendidikan\\_Dwija\\_Utama/DaWDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Prosedur+Penelitian+dan+Pengembangan+menggunakan+Model+ADDIE+yang+terdapat+5+tahap+pengembangan+yaitu+:+Analysis,+Design,+Development,+Implementation+dan+Evaluation.&pg=PA10&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Jurnal_Pendidikan_Dwija_Utama/DaWDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Prosedur+Penelitian+dan+Pengembangan+menggunakan+Model+ADDIE+yang+terdapat+5+tahap+pengembangan+yaitu+:+Analysis,+Design,+Development,+Implementation+dan+Evaluation.&pg=PA10&printsec=frontcover)

Santrianawati. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish. 2018.

[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_dan\\_Sumber\\_Belajar/23NRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+sebagai+benda+yang+dapat+dilihat,+didengar,+atau+dibaca&pg=PA6&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Sumber_Belajar/23NRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+sebagai+benda+yang+dapat+dilihat,+didengar,+atau+dibaca&pg=PA6&printsec=frontcover)

Saryanto., Inovasi Pembelajaran Merdeka Belajar. Bandung: Cv Media Sains Indonesia, 2022.

[https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi\\_Pembelajaran\\_Merdeka\\_Belajar/HiSIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Permendikbudristek+No.+5+Tahun+2022&pg=PA159&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran_Merdeka_Belajar/HiSIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Permendikbudristek+No.+5+Tahun+2022&pg=PA159&printsec=frontcover).

Satria, Rizky., Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. 2022.

Sartika, Ayu Dewi ., Samsul Bahri. “Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri Sumberjo.”Journal of Education and Social Analysis , Vol.3 No 1, (Januari 2022).

Saryanto., Inovasi Pembelajaran Merdeka Belajar. Bandung: Cv Media Sains Indonesia,2022.

[https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi\\_Pembelajaran\\_Merdeka\\_Belajar/HiSIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Permendikbudristek+No.+5+Tahun+2022&pg=PA159&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pembelajaran_Merdeka_Belajar/HiSIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Permendikbudristek+No.+5+Tahun+2022&pg=PA159&printsec=frontcover).

Satria, Rizky., Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Badan Standar Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. 2022.

Sartika, Ayu Dewi ., Samsul Bahri. “Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri Sumberjo.”Journal of Education and Social Analysis , Vol.3 No 1, (Januari 2022).

Sugiyono. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta CV, 2019.

Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, (Bandung:Alfabeta, 2019), 165

Susanto, Ahmad. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar, PRENADAMEDIA GROUP : Jakarta. 2013.

Susilana, Rudi, Cipi Riyana. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.

<https://books.google.co.id/books?id=yqHawAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=d#v=onepage&q&f=false>

Tsaniya, Dania Nurul. “Pengembangan Media *Magic Box* Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora.” Skripsi, UNNES Semarang, 2019.

Wardani, Farah Vidya Ayu. “Pengembangan Media Culture Box (Kotak kebudayaan) Pada Sub Tema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku SISwa Kelas IV Sekolah Dasar.” Skripsi, UNMUH, 2022.

Lampiran 1

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : GM. Rizka Zannah Riz  
NIM : T201940841  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tadris dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah diterbitkan atau dibuat orang lain, kecuali yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terdapat hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada kelainan dari pihak lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

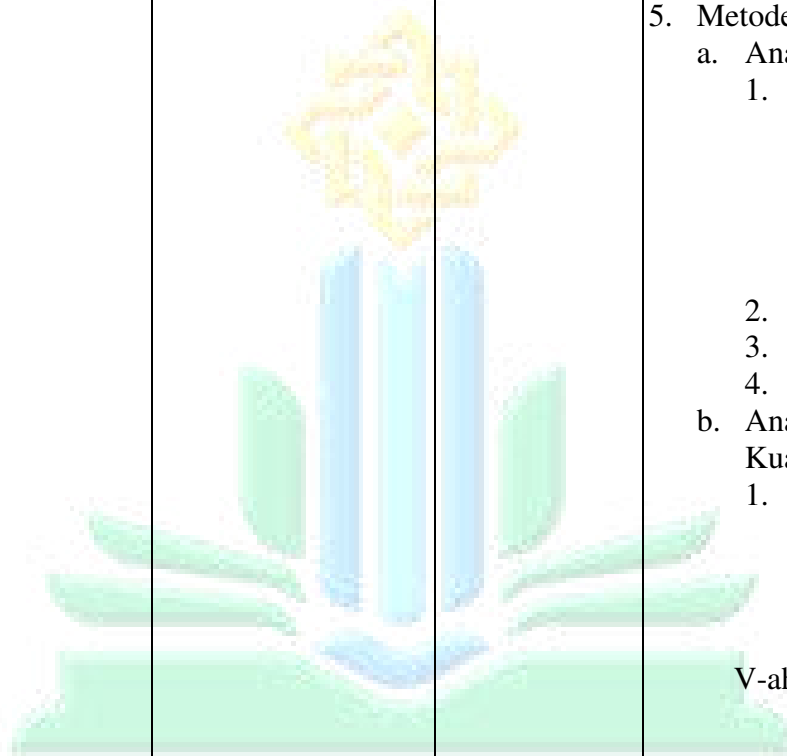
Jember, 18 September 2021

  
GM. Rizka Zannah Riz  
NIM. T201940841

## Lampiran 2

## MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media Culture Box (kotak kebudayaan)</li> <li>Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Konsep Dasar Pengembangan Media Pembelajaran</li> <li>Konsep Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media</li> <li>Pengembangan Media Culture Box (kotak kebudayaan)</li> <li>Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial</li> </ol>	Subjek Penelitian: <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Madrasah</li> <li>Validator ahli materi dan ahli media</li> <li>Guru Kelas IV</li> <li>Peserta Didik Kelas IV</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian: Penelitian R&amp;D</li> <li>Prosedur Penelitian: ADDIE</li> <li>Uji Coba Pengembangan               <ol style="list-style-type: none"> <li>Desain Uji Coba produk penelitian berupa media pembelajaran Culture Box (kotak kebudayaan)</li> <li>Subjek Uji Coba                   <ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan</li> <li>Guru Kelas IV SDS Plus Al-Qodiri Jember</li> <li>Peserta didik Kelas IV SDS Plus Al-Qodiri Jember</li> </ol> </li> <li>Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Untuk mendeskripsikan pengembangan media culture box (kotak kebudayaan) pada materi ilmu pengetahuan alam dan social kelas IV di sekolah dasar swasta plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023</li> <li>Untuk mengetahui kelayakan media culture box (kotak kebudayaan) pada materi ilmu pengetahuan alam dan social kelas IV di sekolah dasar</li> </ol>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

<p>5. Metode Analisis Data:</p> <p>a. Analisis Data Kualitatif</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengumpulan Data melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas</li><li>2. Reduksi Data</li><li>3. Penyajian Data</li><li>4. Kesimpulan</li></ol> <p>b. Analisis Data Kuantitatif</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Analisis Data Angket Validasi ahli media, materi dan bahasa, Guru dan peserta didik</li></ol> $V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$ $V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$ <ol style="list-style-type: none"><li>2. Analisis Data Pretest dan Post test</li></ol>	<p>swasta plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. Untuk menguji keefektifan media culture box (kotak kebudayaan) pada materi ilmu pengetahuan alam dan social kelas IV di sekolah dasar swasta plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023</li></ol>
---	---

### Lampiran 3

#### **PEDOMAN WAWANCARA**

1. Wawancara Dengan Kepala Sekolah
  - a. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru di SDS Plus Al-Qodiri Jember ?
  - b. Bagaimana sarana dan prasarana di SDS Plus Al-Qodiri Jember sudah lengkap ?
  - c. Bagaimana perkembangan penggunaan media pembelajaran di SDS Plus Al-Qodiri Jember
  - d. Apakah ada pembiasaan khusus di SDS Plus Al-Qodiri Jember sebelum kegiatan KBM berlangsung ?
  - e. Upaya apa saja yang saat ini dilakukan oleh Kepala sekolah untuk menjadikan SDS Plus Al-Qodiri Jember lebih maju?
2. Wawancara Dengan Guru Kelas IV B
  - a. Berapa jumlah rombongan belajar kelas IV B di SDS Plus Al-Qodiri Jember ?
  - b. Berapa jumlah peserta didik kelas IV B di SDS Plus Al-Qodiri Jember ?
  - c. Berapakah jumlah peserta didik laki – laki di kelas IV B di SDS Plus Al-Qodiri Jember ?
  - d. Berapakah jumlah peserta didik perempuan di kelas IV B di SDS Plus Al-Qodiri Jember ?
  - e. Bagaimana proses pembelajaran di kelas selama berlangsung?
  - f. Kendala apa yang sering terjadi pada saat pembelajaran di kelas? Apakah pada saat pembelajaran sering menggunakan media pembelajaran atau hanya buku saja?

- g. Pelajaran apa yang jarang diminati oleh peserta didik atau materi yang kurang bisa di pahami oleh peserta didik kelas IV B ?
  - h. Bagaimana proses pembelajaran IPAS di kelas IV?
  - i. Apa saja permasalahan dalam mengajar pembelajaran IPAS khususnya materi ilmu pengetahuan sosial?
  - j. Apa saja sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran IPAS?
  - k. Metode apa yang digunakan ?
  - l. Media apa yang digunakan? Jika ada
  - m. Apakah pada saat pembelajaran peserta didik aktif?
  - n. Apa kendala selama pembelajaran sehingga tidak menggunakan media?
3. Wawancara Peserta Didik
- a. Pembelajaran apa yang paling diminati/disukai ?
  - b. Apakah pembelajaran IPAS termasuk materi yang sulit dipahami ?
  - c. Apakah kalian senang jika pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran?

Lampiran 4

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023**

**ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)  
SD/MI KELAS IV**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	: GM. Rizka Zannah Ria
Instansi	: SD Plus
Al-Qodiri Jember Tahun	
Penyusunan	2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase / Kelas : B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: B. Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 27 JP

**B. KOMPETENSI AWAL**

- ❖ Menganalisis keberagaman budaya bangsa Indonesia
- ❖ Mengkategorikan faktor yang menyebabkan keragaman budaya bangsa Indonesia
- ❖ Mengetahui keragaman suku bangsa dan ras Indonesia

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- 2) Berkebinekaan global
- 3) Bergotong – royong
- 4) Mandiri
- 5) Bernalar kritis dan
- 6) Kreatif

**D. SARANA DAN PRASARANA**

- Sumber Belajar : Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan



Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis : Amalia Fitri, dkk dan Internet), Video pembelajaran dari Youtube dan Lembar Kerja Peserta didik

- Pengenalan Tema : Buku guru bagian ide pengajaran dan lingkungan sekitar sekolah
- Lembar informasi kebudayaan Indonesia
- Perlengkapan peserta didik : alat tulis
- Persiapan lokasi : area dalam kelas, pengaturan tempat duduk berkelompok
- Media Culture Box (Kotak Kebudayaan)

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam pembelajaran
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dalam mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan

#### **F. MODEL PEMBELAJARAN**

- ❖ Pembelajaran tatap muka

### **KOMPETENSI INTI**

#### **A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik dapat menganalisis berbagai keragaman budaya bangsa Indonesia
2. Mengkategorikan faktor yang menyebabkan keragaman budaya bangsa Indonesia
3. Mengetahui keragaman suku bangsa dan ras Indonesia

#### **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- ❖ **Topik pengenalan Tema :** Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan, menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini dan membuat rencana belajar.

❖ **Topik B : Meningkatkan kemampuan peserta didik** menganalisis berbagai keragaman budaya bangsa Indonesia, mengkategorikan faktor yang menyebabkan keragaman budaya bangsa Indonesia dan mengetahui keragaman suku bangsa dan ras Indonesia

❖ **Topik Proyek Pembelajaran :** Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara) dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

### **C. PERTANYAAN PEMANTIK**

1. Apa saja keragaman yang ada di tempat tinggal peserta didik ?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan keragaman budaya Indonesia ?
3. Bagaimana keragaman suku bangsa dan ras Indonesia ?

### **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

#### **Kegiatan pendahuluan**

##### Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa bersama
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru

##### Kegiatan Apersepsi

1. Di awal permulaan lakukan ice breaking
2. Setelah itu, tanyakan mengenai apa saja kebiasaan unik dan kebudayaan yang terdapat di lingkungan sekitar kalian ?
3. Lalu guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik “Berasal dari manakah orang tuakalian ?”
4. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk menceritakan tentang bahasa yang mereka gunakan di rumah
5. Gali informasi lebih jauh dari jawaban peserta didik dengan bertanya kebiasaan orangtua yang dilakukan secara turun temurun . Atau bertanya kebiasaan yang menjadi ciri khas keluarga mereka

masing-masing saat momen tertentu. Dapat dilihat dari makanan, bahasa atau kebiasaan dan kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar.

6. Gali pengetahuan di materi sebelumnya pada Topik A untuk diingat kembali
7. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan Media

#### Kegiatan Motivasi

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran selanjutnya yaitu Topik B yang ingin dicapai dalam materi ini mengenai keragaman budaya.
2. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari

#### Kegiatan Inti

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Bab Topik B pada Culture Box (Kotak Kebudayaan)
2. Peserta didik ditunjukkan gambar peta dan dijelaskan bahwa Indonesia tersebar di seluruh wilayah mulai dari sabang sampai merauke yang terdiri dari banyak bahasa, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, kesenian dan upacara adat berdasarkan
3. Kemudian persilahkan untuk membaca buku terlebih dahulu
4. Lalu guru menanyakan apakah setiap daerah memiliki bahasa, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, kesenian dan upacara adat yang berbeda ?
5. Peserta didik di persilahkan untuk mulai bermain bersama melalui Media Culture Box (Kotak kebudayaan) dengan menonton video dari youtube.
6. Selanjutnya peserta didik bermain dan belajar melalui Media Culture Box (Kotak kebudayaan).
7. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai keragaman budaya di Indonesia

8. Diakhir kegiatan diskusi, peserta didik di berikan lembar kerja peserta didik denganmenjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.

#### **E. REFLEKSI**

**(Untuk memandu peserta didik guru dapat memberikan beberapa pertanyaan)**

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam ?

Jawaban : Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi

2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik ?

Jawaban : Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian ?  
Jawaban : Bervariasi

4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?  
Jawaban :

Bervariasi bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.

5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya ?

Jawaban :

Bervariasi seperti merasa bangga terhadap keragaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk local, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.

### Refleksi Guru

1. Apa yang sudah dipelajari pada materi hari ini ?
2. Apakah ada yang ingin ditanyakan ?
3. Bagaimana perasaannya setelah belajar bersama

### F. ASESMEN / PENILAIAN Penilaian

#### Rubrik Penilaian

Kriteria penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Perlengkapan kebudayaan mengenai : - Makanan khas - Rumah adat - Alat music tradisional - Senjata tradisional - Judul lagu - Pakaian adat	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan	Tidak memenuhi 2 kriteria yang diharapkan	Tidak memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan	Tidak memenuhi >5 kriteria yang diharapkan
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatid bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan
Kerjasama	Semua Anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian besar anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian kecil anggota kelompok terlibat kerjasama	Semua anggota kelompok tidak melakukan kerjasama

## Rubrik Penilaian Presentasi

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi : 1. Pembuka salam 2. Menjelaskan gambar	Memenuhi semua kriteria yang baik	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

### LAMPIRAN

#### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Petunjuk !

#### A. Berilah tanda (x) pada jawaban yang paling benar !

- Indonesia merupakan negara yang memiliki beraga suku bangsa Suku-suku bangsa tersebut tersebar di seluruh Nusantara mulai dari ..... sampai .....
  - Jakarta sampai Merauke
  - Bali sampai Kalimantan
  - Sabang sampai Merauke
  - Sabang sampai Papua
- Indonesia memiliki keanekaragaman suku bangsa. Pengertian suku adalah .....
  - Kelompok yang memiliki minat sama
  - Golongan bangsa sebagai bagian dari bangsa yang besar
  - Golongan minoritas dalam suatu bangsa
  - Kelompok profesi
- Keragaman suku suku bangsa di Indonesia di pengaruhi oleh
  - Perbedaan jenis iklim
  - Perbedaan kondisi alam
  - Perbedaan waktu Indonesia
  - Perbedaan kegiatan ekonomi
- Tari yang berasal dari Jawa Timur
  - Tari Piring
  - Tari Kipas

- c. Tari Gandrung
- d. Tari Piring

5.



Tari Jaipong berasal dari .....

- a. Sumatera Barat
  - b. Jawa Barat
  - c. Jawa Tengah
  - d. Maluku
6. Indonesia memiliki keanekaragaman suku bangsa. Pengertian suku adalah .....
- a. Kelompok yang memiliki minat sama
  - b. Golongan bangsa sebagai bagian dari bangsa yang besar
  - c. Golongan minoritas dalam suatu bangsa
  - d. Kelompok profesi

7.



Pernyataan yang tepat berdasarkan gambar tersebut adalah .....

- a. Masyarakat yang mendiami rumah berasal dari Aceh
  - b. Rumah adat tersebut bernama joglo
  - c. Rumah adat tersebut didiami oleh suku Bali
  - d. Rumah tersebut adalah rumah adat daerah Sumatra Barat
8. Lagu Apuse dan Yamko Rambe Yamko berasal dari daerah .....
- a. Maluku
  - b. Papua

- c. Ambon
  - d. Sulawesi
9. Laila sedang menyantap hidangan olahan ikan dan tepung yang disiram dengan kuah cuka. Makanan tersebut berasal dari .....
- a. Solo
  - b. Jakarta
  - c. Papua
  - d. Palembang

10.



Keris merupakan senjata tradisional dari daerah .....

- a. Jawa Timur
  - b. Jawa Tengah
  - c. Jawa Barat
  - d. Sumatra
11. Upacara pemakaman jenazah di Bali dikenal dengan nama .....
- a. Ngaben
  - b. Wiwit
  - c. Legong
  - d. Kecak

12. Berikut yang bukan faktor penyebab keragaman budaya adalah .....

- a. Letak yang strategis
  - b. Banyak pulau
  - c. Kondisi alam
  - d. Jumlah penduduk
  - e. Rumah tersebut adalah rumah adat daerah Sumatra Barat
13. Keberagaman budaya Indonesia dipengaruhi oleh letak wilayah Indonesia yang berada diantara dua Samudra yaitu .....
- a. Samudra Hindia dan Pasifik
  - b. Samudra Pasifik dan Atlantik



- c. Samudra Hindia dan Asia
  - d. Samudra Hindia dan Eropa
14. Indonesia memiliki keragaman suku bangsa dan ras di Indonesia yang terdapat beberapa golongan yaitu.....
- a. Golongan orang Asia, Eropa dan Mongoloid
  - b. Golongan orang Papua Melanosoid, Mongoloid dan Vedoid
  - c. Golongan orang Benua, Vedoid dan Papua
  - d. Golongan orang Asia Mongoloid dan Benua
15. Alat musik biasanya digunakan untuk mengiri lagu atau seni pertunjukan. Alat music gambar disamping berasal dari .....
- a. Papua
  - b. Maluku
  - c. Jawa Barat
  - d. Jawa Timur



**B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar !**

1. Pakaian adat merupakan pakaian yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu. Pakaian adat yang berasal dari Sulawesi Selatan adalah .....
2. Senjata tradisional saat ini banyak digunakan sebagai .....
3. Seni pertunjukan yang berasal dari Jakarta adalah .....
4. Berapakah jumlah bahasa daerah di Indonesia ? .....
5. Penanaman kue lontar berasal dari bahasa Belanda londtart yang artinya .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## **B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK**

Topik

### **B. Kekayaan Budaya Indonesia**

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam suku bangsa. Suku-suku bangsa tersebut tersebar di seluruh wilayah Nusantara dari Sabang sampai Merauke. Setiap suku bangsa memiliki kebiasaan unik dan kebudayaan yang berbeda-beda, sehingga dapat memperkaya budaya Indonesia. Lantas, apa saja keragaman budaya bangsa Indonesia? Mengapa bangsa Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam? Agar kamu dapat menjawabnya, simaklah materi berikut!

#### **1. Berbagai keberagaman Budaya Bangsa Indonesia**

Keberagaman budaya Indonesia menjadi kekayaan yang perlu dilestarikan. Masing-masing bangsa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda-beda. Adapun bentuk-bentuk budaya yang terdapat di setiap suku bangsa sebagai berikut.

##### **a. Bahasa**

Setiap daerah atau suku bangsa memiliki bahasa daerah masing-masing. Bahasa daerah merupakan bahasa yang digunakan dalam pergaulan sehari-hari di suatu daerah. Indonesia memiliki kurang lebih 746 bahasa daerah. Beberapa di antaranya bahasa Jawa, Sunda, Batak, Bugis, dan Minang. Selain itu, ada pula bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia. Fungsi bahasa nasional adalah sebagai bahasa persatuan yang menyatukan bangsa.

##### **b. Rumah Adat**

Setiap suku memiliki rumah adat yang berbeda-beda. Karakteristik rumah adat biasanya disesuaikan dengan kondisi geografis wilayah. Kini rumah adat di setiap daerah mulai jarang ditemui. Hal ini dikarenakan perawatan rumah adat cukup sulit dan biayanya mahal. Berikut beberapa nama rumah adat yang terdapat di Indonesia.

- 1) Rumah krong bade berasal dari Aceh.
- 2) Rumah bolon berasal dari Sumatra Utara.
- 3) Rumah gadang berasal dari Sumatra Barat.
- 4) Rumah panggung berasal dari Jambi.
- 5) Rumah limas berasal dari Sumatra Selatan.

- 6) Rumah bubungan lima berasal dari Bengkulu.
- 7) Rumah joglo berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta.
- 8) Gapura candi bentar berasal dari Bali.
- 9) Rumah panjang berasal dari Kalimantan Barat.
- 10) Rumah betang berasal dari Kalimantan Tengah.
- 11) Rumah lamin berasal dari Kalimantan Timur.
- 12) Rumah adat tongkonan berasal dari Sulawesi Selatan.
- 13) Honai berasal dari Papua dan Papua Barat.

c. Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan pakaian yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu. Pakaian adat mempunyai corak dan model yang beragam serta dilengkapi perhiasan. Pakaian adat sering digunakan dalam upacara perkawinan atau upacara penting lainnya. Setiap daerah mempunyai pakaian adat yang memiliki ciri khas dan model yang berbeda-beda, serta memiliki nama masing-masing. Berikut beberapa nama pakaian adat di Indonesia.

- 1) Elee balang berasal dari Aceh.
- 2) Ulos berasal dari Sumatra Utara.
- 3) Bundo kanduang, limpapeh rumah nan gadang berasal dari Sumatra Barat.
- 4) Pakaian tradisional Melayu berasal dari Riau.
- 5) Teluk belanga berasal dari Kepulauan Riau.
- 6) Aesan gede berasal dari Sumatra D dari Bangka Belitung.
- 7) Paksian berasal
- 8) Baju pangsi berasal dari Banten.
- 9) Kebaya berasal dari Jawa Barat dan Jawa Tengah.
- 10) Kebaya ksatrian berasal dari DI Yogyakarta.
- 11) Pesa'an berasal dari Jawa Timur. dari Kalimantan Barat.
- 12) Perang berasal
- 13) Pengantian bagajah gamuling baular lutut berasal dari Kalimantan Selatan,
- 14) Kulavi (Donggala) berasal dari Sulawesi Utara.
- 15) Baju nggembe berasal dari Sulawesi Tengah.
- 16) bodo berasal dari Sulawesi Selatan.
- 17) Baju cele berasal dari Maluku.

18) Pakaian manteren lamo berasal dari Maluku Utara.

d. Senjata Tradisional

Indonesia kaya senjata tradisional. Setiap daerah memiliki senjata tradisional yang berciri khas. Keunikan senjata tersebut dapat dilihat dari bahan yang digunakan, pembuatan, hiasan, ataupun filosofi yang terkandung dalam senjata tersebut. Adapun beberapa contoh senjata tradisional yang ada di Indonesia, di antaranya golok (parang) dari DKI Jakarta, kujang (Jawa Barat), keris (Jawa Tengah dan DI Yogyakarta), celurit (Jawa Timur), piso surit (Sumatra Utara), rencong (Aceh), mandau (Kalimantan Barat), badik (Sulawesi Selatan), jenawi (Riau), trisula (Sumatra Selatan), karih (Sumatra Barat).

e. Kesenian Daerah

Kesenian tradisional merupakan kesenian yang diwariskan secara turun-temurun. Setiap daerah memiliki kesenian yang berbeda-beda. Beragam bentuk kesenian daerah, antara lain tari tradisional, alat musik, seni pertunjukan, dan lagu daerah.

1) Tarian Daerah

Tiap daerah di Indonesia mempunyai tarian yang khas. Tarian daerah biasanya dipentaskan dalam berbagai acara. Beberapa tarian daerah di Indonesia sebagai berikut.

- a) Aceh : seudati, saman, meusekat.
- b) Riau : zapin, tandak, joged lambak.
- c) Sumatra Barat : piring, payung.
- d) Sumatra Selatan : gending sriwijaya, tanggal, nindai.
- e) Jawa Barat : jaipong, ketuk tilu, topeng kuncaran, merak.
- f) Jawa Tengah : bedhaya.
- g) Kalimantan Barat : gong, perang.
- h) Bali : legong, kecak.
- i) Sulawesi Utara : maengket.
- j) Gorontalo : kipas.
- k) Maluku : cakele
- l) Papua Barat : selamat datang.

2) Alat Musik

Alat musik biasanya digunakan untuk mengiringi lagu atau seni pertunjukan. Beberapa contoh alat musik dari berbagai daerah, antara lain angklung

berasal dari Jawa Barat, gerdek dari Kalimantan, saluang dari Sumatra Barat, aramba dari Sumatra Utara, dan bende dari Lampung.

### 3) Seni Pertunjukan

Salah satu kekayaan seni budaya warisan leluhur adalah keberadaan seni pertunjukan. Berikut beberapa contoh seni pertunjukan dari berbagai daerah.

- a) Lenong adalah teater tradisional asal Jakarta.
- b) Ludruk merupakan seni pertunjukan yang berasal dari Jawa Timur. Biasanya ludruk diawali dengan tari remo.
- c) Makyong merupakan kesenian Melayu, yaitu Kepulauan Riau yang menggabungkan unsur-unsur ritual, tari, nyanyi, dan musik dalam pementasannya.
- d) Mamanda adalah seni pertunjukan teater tradisional yang berasal dari Kalimantan Selatan.
- e) Reog adalah tarian tradisional yang berasal dari Jawa Timur tepatnya Ponorogo.
- f) Tanjidor adalah sebuah kesenian Betawi, Jakarta yang berbentuk orkes. Alat-alat musik yang digunakan, yaitu klarinet, piston, trombon, saksofon tenor, saksofon bas, drum, simbal, dan tambur.
- g) Wayang adalah seni pertunjukan yang berkembang pesat di Pulau Jawa. Terdapat tiga jenis wayang yang sangat terkenal, yaitu wayang kulit, wayang orang, dan wayang golek (Jawa Barat).

### 4) Lagu Daerah

Lagu-lagu daerah umumnya menjadi pengiring seni tari. Berikut beberapa contoh lagu daerah yang terdapat di Indonesia.

- a) Aceh : Bungong Jeumpa, Lembah Alas, Piso Surit
- b) Sumatra Utara : Butet, Lisol.
- c) Sumatra Barat : Kampuang Nan Jauh di Mato.
- d) DKI Jakarta : Jall-Jall, Kicir-Kicir, Keroncong Kemayoran,
- e) Jawa Barat : Bubuy Bulan, Manuk Dadali, Es Lilin.
- f) Jawa Tengah : Jamuran, Hir-Iilir, Gundul Pacul
- g) Kalimantan Barat : Cik-Cik Periuk.
- h) Kalimantan Selatan: Ampar-Ampar pisang
- i) Nusa Tenggara Timur: Anak Kambing, Potong Bebek Angsa.
- j) Sulawesi Utara : O Ina Ni Keke.

- k) Maluku : Burung Tantina, O Ulate, Rasa Sayang- sayange.
- l) Papua : Apuse, Yamko Rambe Yamko.

f. Upacara Adat

Upacara adat adalah upacara yang berhubungan dengan adat dan tradisi masyarakat. Upacara adat berkaitan erat dengan kepercayaan suatu masyarakat. Upacara adat dilakukan secara sederhana, namun ada pula yang dilakukan secara mewah dengan biaya yang sangat besar. Contoh upacara adat sebagai berikut.

- 1) Upacara adat peusijek merupakan sebuah upacara adat dalam budaya masyarakat Aceh. Upacara adat peusijek biasanya dilakukan pada acara pernikahan, syukuran rumah baru, naik haji, hingga kelahiran.
- 2) Upacara adat ngebabali merupakan upacara yang diadakan masyarakat Lampung saat membuka lahan baru untuk berladang dan membuka rumah baru.
- 3) Upacara adat kasada, yaitu upacara yang dilakukan oleh Masyarakat Suku Tengger (Jawa Timur) yang memeluk agama Hindu untuk memohon pengampunan dari Brahma atau Dewa Pencipta. Suku Tengger akan melempar sejumlah sesajen ke kawah Gunung Bromo.
- 4) Upacara ngaben adalah upacara pembakaran jenazah atau kremasi yang dilakukan oleh umat Hindu Bali. Setelah itu, abu jenazah akan dihanyutkan ke laut atau sungai.
- 5) Upacara adat dahau, yaitu upacara yang dilakukan di Kalimantan Timur untuk memberikan nama kepada anak keturunan bangsawan.
- 6) Upacara adat mekikuwa adalah upacara yang dilakukan oleh Masyarakat dari suku Minahasa, Manado, Sulawesi Utara untuk mengungkapkan rasa syukur atas pemeliharaan sepanjang tahun kepada Tuhan YME.
- 7) Pesta bakar batu di Papua adalah upacara yang berlangsung di tanah Papua sebagai ungkapan syukur sekaligus bersilaturahmi. Rangkaian upacara adat ini diadakan dengan membakar sumber makanan dari hewan dan makan secara bersama-sama.

g. Makanan Tradisional

Indonesia dikenal sebagai bangsa yang memiliki masakan atau kuliner yang lezat dan beragam. Berikut ragam kuliner Nusantara.

- 1) Satai Padang berasal dari Padang, Sumatra Barat. Ciri khas satai Padang adalah menggunakan saus kuah kental.

- 2) Kerak telur merupakan makanan tradisional suku Betawi, Jakarta. Kerak telur dibuat dari bahan dasar telur bebek atau ayam.
- 3) Pempek berasal dari Palembang, Sumatra Selatan. Pempek berbahan dasar ikan dan tepung yang disajikan dengan kuah cuka yang khas.
- 4) Kue lontar berasal dari Papua. Penamaan kue lontar berasal dari bahasa Belanda *londtart* yang artinya kue bundar.
- 5) Selat Solo atau lebih dikenal dengan nama bistik Jawa merupakan menu modifikasi daging yang dimasak seperti semur.
- 6) Bebek betutu merupakan masakan yang berasal dari Bali.
- 7) Sup konro berasal dari Makassar, Sulawesi Selatan. Sup konro adalah makanan berbahan dasar iga sapi.
- 8) Rendang berasal dari Sumatra Barat yang dimasak dalam waktu yang cukup lama hingga kuah mengering serta daging empuk dan kecokelatan.
- 9) Gudeg adalah masakan tradisional khas Yogyakarta yang terbuat dari nangka muda.

## 2. Faktor yang Menyebabkan Keragaman Budaya Indonesia

Bangsa Indonesia memiliki kekayaan budaya, misalnya beragam bahasa daerah, rumah adat, kesenian daerah, makanan tradisional, dan pakaian adat. Keberagaman budaya masyarakat Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor. Secara umum, keberagaman budaya masyarakat Indonesia disebabkan oleh faktor-faktor berikut.

### a. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Letak Indonesia yang strategis, yaitu di antara Samudra Pasifik dan Samudra Indonesia, serta antara Benua Asia dan Australia. Hal ini mengakibatkan wilayah Indonesia menjadi jalur perdagangan internasional. Lalu lintas perdagangan tidak hanya membawa komoditas dagang, namun juga pengaruh kebudayaan para pendatang terhadap budaya Indonesia. Kedatangan bangsa asing yang berbeda ras, kemudian menetap di Indonesia mengakibatkan kemajemukan ras, agama, dan bahasa.

### b. Kondisi Negara Kepulauan

Negara Indonesia terdiri atas beribu-ribu pulau yang secara fisik terpisah-pisah. Keadaan ini menghambat hubungan antarmasyarakat dari pulau yang berbeda-beda. Setiap masyarakat di kepulauan mengembangkan budaya masing-masing, sesuai tingkat

kemajuan dan lingkungan masing-masing. Hal ini mengakibatkan perbedaan suku bangsa, bahasa, budaya, serta peranan laki-laki dan perempuan.

c. Perbedaan Kondisi Alam

Kondisi alam yang berbeda mengakibatkan perbedaan masyarakat. Juga kondisi kekayaan alam, tanaman yang dapat tumbuh, dan hewan yang hidup di sekitarnya. Masyarakat di daerah pantai berbeda dengan masyarakat pegunungan, misalnya perbedaan bentuk rumah, mata pencaharian, makanan pokok, pakaian, kesenian, bahkan kepercayaan.

d. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemajuan sarana transportasi dan komunikasi memengaruhi perbedaan masyarakat Indonesia. Kemudahan sarana ini membawa masyarakat mudah berhubungan dengan masyarakat lain meskipun jarak dan kondisi alam yang sulit. Sebaliknya, sarana yang terbatas menjadi penyebab keberagaman masyarakat Indonesia,

e. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Sikap masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat akan membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Ada masyarakat yang mudah menerima orang asing atau budaya lain, seperti masyarakat perkotaan. Namun, ada juga sebagian masyarakat yang tetap bertahan pada budaya sendiri sehingga tidak mau menerima budaya luar.

3. Keragaman Suku Bangsa dan Ras di Indonesia

Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas membentang dari Sabang sampai Merauke. Wilayah tersebut didiami oleh berbagai suku bangsa dengan keanekaragaman budaya yang menjadi kekayaan bangsa. Setiap suku dan budaya jika disatukan, akan menjadi kekuatan yang sangat besar.

Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang berbeda. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Berdasarkan perbedaan fisik atau ras, di Indonesia terdapat golongan-golongan fisik penduduk sebagai berikut.

- a. Golongan orang Papua Melanosoid. Golongan penduduk ini bermukim di Pulau Papua, Kei, dan Aru. Mereka mempunyai ciri fisik, seperti rambut keriting, bibir tebal, dan berkulit hitam.



- b. Golongan orang Mongoloid. Golongan ini berdiam di sebagian Kepulauan Indonesia, khususnya di Kepulauan Sunda Besar (kawasan Indonesia Barat). dengan ciri-ciri rambut ikal dan lurus, muka agak bulat, dan kulit putih sampai sawo matang.
- c. Golongan Vedoid, antara lain orang-orang Kubu, Sakai, Mentawai, Enggano, dan Tomura. Ciri-ciri golongan ini, antara lain bertubuh relatif kecil, kulit sawo matang, dan rambut berombak.

Keragaman suku bangsa dan ras di Indonesia berpotensi menyebabkan perpecahan jika tidak disikapi dengan bijaksana. Persatuan harus diutamakan walaupun terdiri atas berbagai suku bangsa, ras, dan budaya yang berbeda. Keragaman suku bangsa dan ras merupakan modal utama dalam mempertahankan negara dan bangsa Indonesia. Keragaman suku bangsa dan ras yang dimiliki merupakan kekayaan bangsa yang tak ternilai.

### **C. GLOSARIUM**

Peserta didik akan mempelajari tentang keragaman budaya di daerahnya masing-masing. Sehingga peserta didik dapat memahami macam-macam keragaman mulai dari bahasa, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, kesenian daerah dan makanan khas daerah, memahami faktor yang menyebabkan keragaman budaya Indonesia serta mengetahui keragaman suku bangsa dan ras Indonesia. Pada materi ini peserta didik dapat menggali informasi berdasarkan buku, materi yang disajikan dan diskusi bersama melalui kegiatan berkelompok serta terdapat penguatan yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran melalui Lembar kerja Peserta Didik yang diberikan oleh guru. Hal ini diharapkan bisa melatih sikap menyimak, menghargai orang lain saat berdiskusi (akhlak mulia). Peserta didik diharapkan dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara kolaboratif, gotong royong dalam memecahkan masalah dan dapat meningkatkan kreativitasnya.

### **D. DAFTAR PUSTAKA**

Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis : Amalia Fitri, dkk dan Internet),

Video pembelajaran dari Youtube :

- <https://youtu.be/Qq67SHLWM-I>
- <https://youtu.be/NyjEQkOxCXg>
- <https://youtu.be/XHmRQmt1eGY>

**MEDIA CULTURE BOX (KOTAK KEBUDAYAAN)**



**Sisi Pertama**



**Sisi Kedua**



**Sisi Ketiga**

SITAS ISLAM NE  
EACHMAD S  
E M B E R



**Sisi Keempat**

Lampiran 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARIQAH DAN ILMU KEAGAMAAN

Jl. Sekeloa Timur 1/1 Jember, Telp. (0331) 429142 Fax. (0331) 427944 Email: Pda@UINJember.ac.id  
www.uin-jember.ac.id website: www.uin-jember.ac.id Email: info@uic.uin-jember.ac.id

Nomor : B-0487/It. 2023/Lu/PP. 00900/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Depdik Pratomo Adi, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program ST pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai syarat akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Depdik Pratomo Adi, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli MIPA, mahasiswa atas nama :

NIM : T20164045

Nama : GM. ROKA ZANDAH RIA

Semester : Semester Sepuluh

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH ISTIDIAIYAH

Judul Skripsi : PENDEMBANGAN MEDIA CULTURE BOX PIKOTAK KEBUDAYAAN KELAS IV PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR PLUS AL-QODIRI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Jember, 23 Maret 2023

.....  
Dekan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 7

### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Kelas / Semester : IV / Ganjil  
Fakultas / Jurusan : Kebayasan Budaya Indonesia  
Program : OM. Rika Zannah Risa  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Di Sekolah Dasar Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023  
Dosen Pembimbing : Muhammad Sawigyo Prayogo, M.Pd.I  
Dosen Validator : Depiet Pratiwi Adh, M.Pd.  
Jurusan / Fakultas : POMIPTEK

Assalamualaikum, Wa. Wa

Dengan Hormat,

Selubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan Media penelitian dengan rangkai angket yang telah disediakan. Angket ini dimanfaatkan untuk mengetahui aspek atau beberapa instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan ketemuhaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET :

1. Lembar Validasi disajikan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak tentang Media Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) pada materi Kebayasan Budaya Indonesia yang dilakukakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
2. Dimohon Bapak memberikan penilaian terhadap Media Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda Checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria

bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

**Keterangan Skala Penilaian :**

1 = Sangat tidak setuju

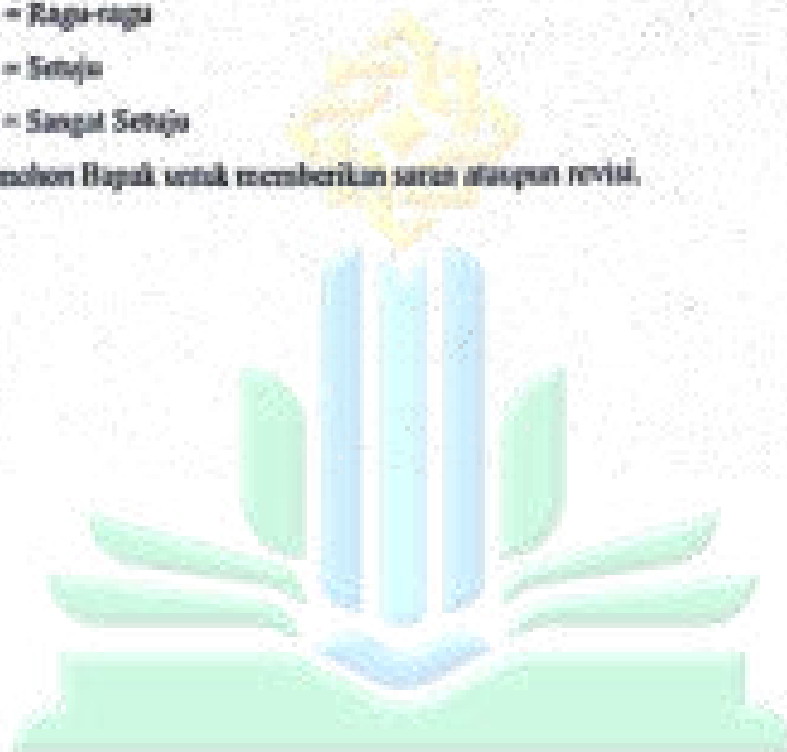
2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

4. Dimohon Bapak untuk memberikan saran ataspen revisi.



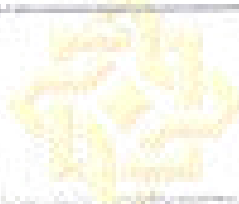
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

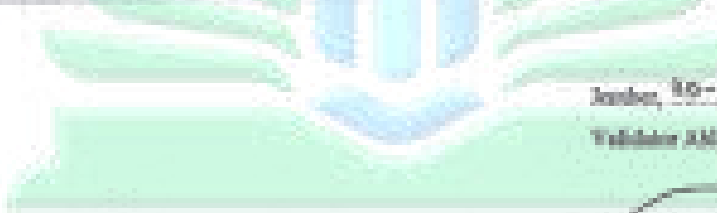
Berilah tanda Ceklist (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No. Butir Angket		Aspek Penelitian	Ahli MIPA (1)				
1.	Bahasa	1. Kecepatan tata bahasa				✓	
		2. Kecepatan penulisan kalimat				✓	
		3. Keefektifan kalimat					✓
		4. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓	
		5. Kecepatan ajaz				✓	
2.	Isi Materi	1. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					✓
		2. Kesesuaian kompetensi int					✓
		3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
		4. Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					✓
		5. Kemudahan penyajian materi pada peserta didik					✓
		6. Isi materi sesuai dengan buku peserta didik				✓	
		7. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
		8. Video Youtube yang disajikan sesuai dengan materi					✓

		9. Promosi di era media dapat mendorong rasa logisitas					✓
		10. Penerimaan materi materi					✓



Nama Validator :  
 Adhanyat Cahaya Alim - Pg  
 Pada tahun ini pelaksanaan lebih banyak  
 untuk memperkaya wawasan siswa dalam  
 memahami materi Alquran.



Jember, 20 - 8 - 2023  
 Validator Adhanyat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

  
 Adhanyat Cahaya Alim, S.Pd  
 NIP. 19921103200210001

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Watorek No. 01 Jember, Telp: 0301-428104 / 428104 Fax: 0301-427880 / 427880  
Website: www.iainjember.ac.id / Email: iainjember@iainjember.ac.id

Nomor : B-0471/An.200.a/PP-008/03/2023  
Sifat : Biasa  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Dr. Inron Fauzi, M.Pd.I  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Inron Fauzi, M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194045  
Nama : GM. ROKA ZANNAH RIA  
Semester : Semester Sepuluh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH ISTIDIAIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA CULTURE BOX (KOTAK KEBUDAYAAN KELAS IV PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR PLUS AL-GODIRI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Demi ini atas kesediaan dan kejasamanya diucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER, 21 Maret 2023

J E M



Dr. M. Masduki, Dekan  
M. Masduki, Dekan Bidang Akademik

MASDUKI



### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kelas / Semester : IV / Ganjil  
Pekabik Bahasan : Kekayaan Budaya Indonesia  
Penyusun : GM, Rizka Zamrah Riz  
Jadual Penelitian : Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IX Sekolah Dasar Plus Al-Qodid Jember Tahun Pelajaran 2022/2023  
Dosen Pembimbing : Muhammad Sawigaya Prayoga, M.Pd.I  
Dosen Validator : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I  
Jurusan / Fakultas : PGMP/PTIK

Assalamualaikum Wa. Wa.

Dengan Hormat,

Selubungan dengan dibatasakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan saran terhadap pengembangan Media penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrument penelitian ini. Atas perhatian dan kerendahaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar Validasi dikumpulkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak tentang Media Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) pada materi Kekayaan Budaya Indonesia yang dibelajarkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
2. Dimohon Bapak memberikan penilaian terhadap Media Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda Check/ (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria

bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/semuai dengan aspek yang disebutkan.

**Keterangan Skala Penilaian :**

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

4. Diharapkan Bapak untuk memberikan saran ataupun revisi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Berilah tanda Check (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No	Kategori	Uraian Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu	Tidak	Ya
1.	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media memiliki tampilan yang menarik</li> <li>Desain layout yang sesuai dengan isi materi</li> <li>Memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah dipelajari</li> </ul>				✓	✓
2.	Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kontent media dengan tujuan pembelajaran</li> <li>Kontent layout yang media dengan materi</li> <li>Kontent parafiter gambar media dengan materi</li> <li>Gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi</li> <li>Video Youtube dapat membantu peserta didik dalam memahami materi</li> </ul>				✓	✓
3.	Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media mudah digunakan</li> <li>Media tidak cepat rusak</li> </ul>				✓	✓

Karya dan Perbaikan :

- Pelamban penggunaan label Arnis
- Tempelan di lem label permain.



Jember, 21 - 01 - 2023

Validator UAS Media

Dr. Jember Fandi, M.Pd.

NIP. 19730210198030002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 10

LEMBAR ANKRET RESPON GURU

Satuan Pendidikan : SD Plus Al-Qadri Jember  
Kelas : IV  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan  
Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)  
Penguasaan : GM, Rikin Zamah Riz  
Jadwal Penelitian : Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Di Sekolah Dasar Plus Al-Qadri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024  
Dosen Pembimbing : Muhammad Sunigaya Prayoga, M.Pd.I  
Validasi : 1

Dengan Hormat,

Selubungan dengan ditemukannya metode pengumpulan data melalui validasi dan pengujian coba, maka melalui instrumen ini, Ibu saya mohon untuk memberi penilaian terhadap instrumen yang telah dibuat. Penilaian ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas instrumen ini sehingga bisa diambil langkah selanjutnya yang diperlukan dalam penelitian mengenai "Pengembangan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial" di SD Plus Al-Qadri Jember. Atas perhatian dan keterbacaannya untuk mengisi angket validasi instrumen ini, saya ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

PATUNJUK PENGEMBAK ANKRET 1

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

1. Lembar Validasi tersebut sudah merupakan pedoman dan penilaian yang penting untuk Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang dibelajarkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
2. Dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda Check (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa

semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/terbaik dengan aspek yang disebutkan.

**Keterangan Skala Penilaian :**

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

4. Ditambah itu untuk memberikan nama dengan resmi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## IDENTITAS

Nama : Lili Rejeki, F.M.  
Instansi : Sekolah Dasar Swasta Nur Mubtadi Jember  
NIP :

Berikut merupakan indikator yang digunakan penelitian sebagai pedoman dalam melakukan validasi angket respon guru.

Table Validasi Angket Respon Guru

Berilah tanda Check (+) pada kolom yang sesuai dengan pendapat masing-masing.

No	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian kompetensi isi dengan indikator					✓
2.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran				✓	
3.	Isi materi sesuai dengan buku peserta didik					✓
4.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Kesepatan isi materi untuk pembahasan peserta didik terkait materi yang disampaikan					✓
6.	Materi yang disampaikan sudah dipahami					✓
7.	Materi pelajaran pada media diberikan secara runtut					✓
8.	Materi yang disampaikan sesuai dengan buku peserta didik dan guru					✓
9.	Penyempaian materi secara runtut sesuai dengan buku peserta didik dan buku guru				✓	
10.	Dokumentasi yang digunakan dalam				✓	

	penyampaian sesuai EYD					
11.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dapat membantu guru dalam mengajarkan kepada peserta didik					✓
12.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru					✓
13.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dapat membuat tertarik pada peserta didik					✓
14.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dapat membantu guru membuat suasana belajar lebih menyenangkan					✓
15.	Penggunaan kalimat/ata bahasa pada Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) mudah dipahami guru					✓
16.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dapat membantu guru dalam memotivasi peserta didik				✓	
17.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik					✓
18.	Komposisi gambar, video dan tulisan sesuai dengan keperluan					✓
19.	Dengan adanya peragaan pada Media Culture Box (Kotak Kebudayaan), dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran					✓
20.	Dengan adanya Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) dapat menjadi lebih menarik dan dapat mengesalkan gambar dan video yang sesuai dengan materi melalui produk buatan				✓	
21.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan					✓



Sosial menjadi lebih menarik dengan adanya Media Cetak Baru (Kotak Kelelawaran)					
---	--	--	--	--	--

Saran dan Perbaikan :



Jember, 9 Mei ..... 2003  
Guru Besar

*[Handwritten Signature]*

*[Handwritten Name]*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 11

**DOKUMENTASI IMPLEMENTASI MEDIA CULTURE BOX (KOTAK  
KEBUDAYAAN) DI KELAS**



Lampiran 12

### DOKUMENTASI PENGISIAN ANGKET



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI Haji Achmad Siddiq  
JEMBER

**HASIL WAWANCARA UJI COBA MEDIA BERDASARKAN RESPON  
GURU KELAS IVB**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media culture box (kotak kebudayaan) sesuai dengan isi materi?	iya sesuai, Itu saya temukan ketika samean melihatkan media Yangsl samean bawa dan di sesuaikan dengan materi yang ada di guru kelas dan siswa kelas 4
2	Apakah peserta didik aktif saat pembelajaran menggunakan media culture box (kotak kebudayaan)	Iyaa peserta didik sangat aktif dan antuis sekali mengikuti pembelajaran didalam kelas, karena memang ini pertama kali menggunakan media seperti ini
3	Bagaimana manfaat media culture box pada peserta djdjm	Media ini sangat bermanfaat sesuai dengan fungsi dari tiap sisinya, anak-anak dapat menangkap media melalui audio visual jadi anak-anak lebih fokus pada materi yang ditampilkan didepan, selain itu di sini peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga memudahkan materi pembelajaran sehingga mudah dipahami
4	Bagaimana tanggapan mengenai media culture box (kotak kebudayaan)	tanggapan saya bagus adanya media tersebut anak anak bisa lebih semangat karena mereka melihat hal baru, mereka penasaran dan akan semangat untuk mencoba dan semangat untuk belajar

Lampiran 14

SOAL PRETEST

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

81

Nama : DI RUA Ghazwa Abdur

Kelas : XI

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

A. Berilah tanda (x) pada jawaban yang paling benar !

1. Indonesia merupakan negara yang memiliki bangsa suku bangsa Suku-suku

4. Bangsa tersebut tersebar di seluruh Nusantara mulai dari .... sampai ....

a. Jawa ke sampai Maluku

b. Bali sampai Kalimantan

x. Sabang sampai Madoera

d. Sabang sampai Papua

7. Indonesia memiliki keanekaragaman suku bangsa. Pergerakan suku adalah

a. Kelompok yang memiliki minat sama

8. Gerakan bangsa sebagai bagian dari bangsa yang besar

c. Gerakan minoritas dalam suatu bangsa

b. Kelompok profesi

9. Keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia di pengaruhi oleh

a. Perbedaan jenis kelamin

10. Perbedaan budaya alam

b. Perbedaan warna Indonesia

d. Perbedaan kegiatan ekonomi

11. Tari yang berasal dari Jawa Timur

12. a. Tari Piring

b. Tari Kipas

x. Tari Gandrung

d. Tari Piring

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIALI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
EMBER

Tari Jipong berasal dari ....

- a. Sumatera Barat
  - b. Jawa Barat
  - c. Jawa Tengah
  - d. Maluku
6. Indonesia memiliki keberagaman suku bangsa. Pengertian suku adalah ....
- a. Kelompok yang memiliki minat sama
  - b. Golongan bangsa sebagai bagian dari bangsa yang besar
  - c. Golongan minoritas dalam suatu bangsa
  - d. Kelompok profesi

7.



Pernyataan yang tepat berdasarkan gambar tersebut adalah ....

- a. Masyarakat yang mendiami rumah berasal dari Aceh
  - b. Rumah adat tersebut bernama joglo
  - c. Rumah adat tersebut didiami oleh suku Bali
  - d. Rumah tersebut adalah rumah adat daerah Sumatera Barat
  - e. Lagu Apote dan Yanko Rambe Yanko berasal dari daerah ....
- a. Maluku
  - b. Papua
  - c. Ambon
  - d. Sulawesi
8. Lala sedang menyirap hidangan cilakan ikan dan tepung yang disiram dengan kuah cuka. Makanan tersebut berasal dari ....
- a. Solo

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HADI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

- b. Jakarta
- c. Papua
- d. Palembang

10.



Keris merupakan senjata tradisional dari daerah ....

- a. Jawa Timur
- b. Jawa Tengah
- c. Jawa Barat
- d. Sumatra

11. Upacara pemakaman jenazah di Bali dikenal dengan nama ....

- a. Ngaben
- b. Wlat
- c. Legong
- d. Kacak

12. Berikut yang bukan faktor penyebab keragaman budaya adalah ....

- a. Letak yang strategis
- b. Banyak pulau
- c. Kondisi alam
- d. Jumlah penduduk

13. Keberagaman budaya Indonesia dipengaruhi oleh letak wilayah Indonesia yang berada diantara dua Samudra yaitu ....

- a. Samudra Hindia dan Pasifik
- b. Samudra Pasifik dan Atlantik
- c. Samudra Hindia dan Asia
- d. Samudra Hindia dan Eropa

14. Indonesia memiliki keragaman suku bangsa (mis. ras) di Indonesia yang terdapat beberapa golongan yaitu

- a. Golongan orang Asia, Eropa dan Mongoloid
- b. Golongan orang Papua Melanesoid, Mongoloid dan Vedoid
- c. Golongan orang Benua, Vedoid dan Papua
- d. Golongan orang Asia Mongoloid dan Benua

15. Alat musik biasanya digunakan untuk mengiringi lagu atau seni pertunjukan. Alat musik gambar di samping berasal dari ....

- a. Papua
- b. Maluku
- c. Jawa Barat
- d. Jawa Timur



B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

- 1. Paksiak adalah menggunakan paksiak yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu. Paksiak asal yang berasal dari Sulawesi Selatan adalah paksiak
- 2. Senjata tradisional saat ini banyak digunakan sebagai senjata
- 3. Seni pertunjukan yang berasal dari Jakarta adalah lenong
- 4. Berapakah jumlah bahasa daerah di Indonesia? 746
- 5. Peranaman tua londa berasal dari bahasa Belanda Konstant yang artinya tanaman

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

100

Nama : Dikri A. Alimatus Solikhah

Kelas : XI

Hari / Tanggal : 14/11/2023

Petunjuk :

A. Berilah tanda (x) pada jawaban yang paling benar !

1. Indonesia merupakan negara yang memiliki bangsa atau bangsa suku bangsa. Bangsa-bangsa tersebut tersebar di seluruh Nusantara mulai dari .... sampai ....
  - a. Jakarta sampai Manado
  - b. Bali sampai Kalimantan
  - c. Sabang sampai Makassar
  - d. Sabang sampai Papua
2. Indonesia memiliki keanekaragaman suku bangsa. Pengertian suku adalah ....
  - a. Kelompok yang memiliki nilai sama
  - b. Golongan bangsa sebagai bagian dari bangsa yang besar
  - c. Golongan minoritas dalam suatu bangsa
  - d. Kelompok profesi
3. Keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia di pengaruhi oleh ....
  - a. Perbedaan jenis kelamin
  - b. Perbedaan kondisi alam
  - c. Perbedaan suku Indonesia
  - d. Perbedaan kegiatan ekonomi
4. Tari yang berasal dari Jawa Timur.
  - a. Tari Piring
  - b. Tari Kipas
  - c. Tari Gandrung
  - d. Tari Pong

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HMAD SIDDIQ  
BER



Tari Jipong berasal dari ....

- a. Sumatera Barat
  - b. Jawa Barat
  - c. Jawa Tengah
  - d. Maluku
6. Indonesia memiliki keanekaragaman suku bangsa. Pengertian suku adalah ....
- a. Kelompok yang memiliki minat sama
  - b. Golongan bangsa sebagai bagian dari bangsa yang besar
  - c. Golongan minoritas dalam suatu bangsa
  - d. Kelompok profesi



Pernyataan yang tepat berdasarkan gambar tersebut adalah ....

- a. Masyarakat yang mendiami rumah berasal dari Aceh
  - b. Rumah adat tersebut bernama joglo
  - c. Rumah adat tersebut didiami oleh suku Bali
  - d. Rumah tersebut adalah rumah adat daerah Sumatera Barat
8. Lagu Apura dan Yanko Rambe Yanko berasal dari daerah ....
- a. Maluku
  - b. Papua
  - c. Ambon
  - d. Sulawesi
9. Lela sedang menyantap hidangan olahan ikan dan tepung yang dikrem dengan kuah cuka. Makanan tersebut berasal dari ....
- a. Sula

- b. Jakarta
- c. Papua
- d. Palembang

18.



Keris merupakan senjata tradisional dari daerah ....

- a. Jawa Timur
- b. Jawa Tengah
- c. Jawa Barat
- d. Sumatra

19. Upacara pernikahan jenis di Bali dikenal dengan nama ....

- a. Ngaben
- b. Wiat
- c. Legong
- d. Kacah

20. Berikut yang bukan faktor penyebab keragaman budaya adalah ....

- a. Letak yang strategis
- b. Banyak pulau
- c. Kondisi alam
- d. Jumlah penduduk

21. Keberagaman budaya Indonesia dipengaruhi oleh letak wilayah Indonesia yang berada diantara dua Samudra yaitu ....

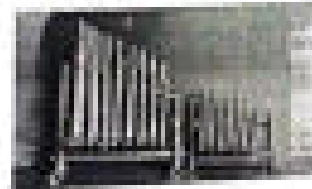
- a. Samudra Hindia dan Pasifik
- b. Samudra Pasifik dan Atlantik
- c. Samudra Hindia dan Asia
- d. Samudra Hindia dan Eropa

22. Indonesia memiliki susunan ras, bangsa dan rasi di Indonesia yang meliputi beberapa golongan yaitu ....

- a. Golongan orang Asia, Eropa dan Mongoloid
- b. Golongan orang Papua Melanesoid, Mongoloid dan Vedoid
- c. Golongan orang Benua, Vedoid dan Papua
- d. Golongan orang Asia Mongoloid dan Benua

15. Alat musik biasanya digunakan untuk mengiringi lagu atau seni pertunjukan. Alat musik gambar di samping berasal dari ....

- a. Papua
- b. Maluku
- c. Jawa Barat
- d. Jawa Timur



B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar !

- 1. Pekalongan adalah merupakan paksiat yang digunakan oleh masyarakat di daerah tertentu. Paksiat adalah yang berasal dari Sulawesi Selatan adalah paksiat kumpang
- 2. Seni tari tradisional asal ini banyak digunakan sebagai seni tari
- 3. Seni pertunjukan yang berasal dari Jakarta adalah seni pertunjukan
- 4. Berapakah jumlah bahasa daerah di Indonesia ? 791
- 5. Penanaman kue lapis berasal dari bahasa Belanda Jendel yang artinya lapis kembang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

LEMBAR ANGGKET RESPON PESERTA BEREK

Nama : Nasyrah Zahara Nur Hafidha  
 Kelas / Semester : 4E / 2020/2021  
 Jurusan / Fakultas : Bina Pengabdian Alam dan Sosial (BPAS)  
 Sub 5 : Indonesiaku Kita Bantu  
 Pokok Bahasan : Keragaman Budaya Indonesia  
 Hari / Tanggal : ...

PETUNJUK PENGISIAN ANGGKET :

1. Berilah tanda Centa () pada kolom yang sesuai dengan pendapat masing-masing.
2. Berilah tanggapan kritis yang dapat digunakan sebagai 5 Star.

Keterangan

Keterangan Skala Perbaikan :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Baperang
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

No	Uraian	1	2	3	4	5	Kritik
1.	Saya sangat setuju menggunakan Media Culture Ane (Kontak Kebudayaan)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓
2.	Saya tidak setuju Media Culture Ane (Kontak Kebudayaan)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓
3.	Saya merasa sudah pernah atau akan pernah menggunakan Media Culture Ane (Kontak Kebudayaan)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	✓
4.	Saya tertarik untuk menggunakan Media Culture Ane (Kontak Kebudayaan)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5.	Disarankan agar Media Culture Ane (Kontak Kebudayaan)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI H. MUHAMMAD SIDDIQ  
 B E R

	Meningkatkan motivasi untuk mempelajari materi						✓
6.	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika menggunakan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan)						✓
7.	Saya lebih semangat belajar menggunakan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan)						✓
8.	Saya merasa lebih tahu tentang pola Media Culture Box (Kotak Kebudayaan)						✓
9.	Media Culture Box (Kotak Kebudayaan) sudah digunakan					✓	
10.	Saya tidak kesulitan menggunakan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan)					✓	
11.	Saya tidak merasa bosan dengan Media Culture Box (Kotak Kebudayaan)						✓
12.	Saya sudah memahami cara-karya pada Media Culture Box (Kotak Kebudayaan)						✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 17

**Dokumentasi Wawancara Bersama kepala Sekolah**



**Dokumentasi Wawancara Bersama Guru kelas IVB**



**Dokumentasi Wawancara Bersama Peserta Didik**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mawardi No. 27, Madiq, Telp. (0321) 424104 Fax. (0321) 427004 Kota Pw. 62132  
Website: www.iain-jember.ac.id/Email: info@iainjember@gmail.com

Nomor : B-3445/In.2015.a/PP-029/06/2022

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Bimbingan Skripsi

Yth. M. Sueignyo Prayogo, M.Pd.,  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAD Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa diperkenankan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sueignyo Prayogo, M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: T20104045
Nama	: GM. RIZKA ZAHWA RIA
Domeser	: DELAPAN
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 DI MI LABORATORIUM MAN 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Demikian atas kesediaan dan kerizamasnya diampalkan terima kasih.

Jember, 27 Juni 2022



Wakil Dekan Akademik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mahesi No. 51 Mangrove, Telp: (031) 428104 (Pns) (031) 428004 (Kadiv) Fax: (031) 428104  
Website: www.uin-sby.ac.id/ www.fakultas-tarbiyah.uin-sby.ac.id Email: tarbiyah@uin-sby.ac.id

Nomor : B-221/414/2023/APP/0000/0000

Sifat : Biasa

Pesifat : Perencanaan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Plus Al-Qodim Jember  
Jl. Manggar 129-A, Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan, maka mohon dipinjam materinya berikut :


NIM : T20194045  
Nama : CEM. RIZKA ZAHNANI KSA  
Semester : Semester kelapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk melakukan Penelitian/Riset mengenai *Equit/Pengembangan Media  
Culture Box (Kotak Kebudayaan) Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan  
Alam dan Sosial Di Sekolah Dasar Plus Al-Qodim Jember Tahun Pelajaran  
2022/2023*

Equit, volume 14 ( empat belas ) dari di lingkungan lembaga/warung Republik  
Islam Madrasah

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Jember, 18 Mei 2023

  
M. Aliq Anwar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



YAYASAN AL – QODIRI  
**SDS PLUS AL-QODIRI JEMBER**

BERKUALITAS – AHLI PELAJARAN. Tahun 2011  
NIRI: TERBUKHLAN MIMAR, BELAKANG TERBUKHLAN

Al-Madrasah (2014) Sekolah Pertama, Terpadu, dan Berkualitas. Nomor Pokok Sekolah: 041117. Email: info@yayasanalqodiri.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/065/310.01.20248781/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDS Plus Al – Qodiri Jember, menerangkan bahwa :

Nama : GM. ROPKA ZANNAH RIR  
Tempat, Tanggal lahir : Jember, 14 Juni 2000  
NIM : T20194045  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian (Research) di SDS Plus Al – Qodiri Jember, terhitung pada 15 – 27 Mei 2023 guna melengkapi skripsi dengan judul: **"PENGEMBANGAN MEDIA CULTURE BOX ( KOTAK KEBUDAYAAN ) KELAS IV PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR PLUS AL – QODIRI JEMBER"** Tahun Pelajaran 2022 / 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Mei 2023  
Kepala Sekolah  
  
IMAM MURTADUN, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Lampiran 21

BERKAS KEGIATAN PENELITIAN  
SENDA AJI QADIR PLUS AL-QADIR JEMBER

NO	TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1.	Rabu, 4 Januari 2021	Pra Observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah SD Plus Al-Qadiri Jember Bapak Imam Mubandiro S.Pd	
2.	Rabu, 4 Januari 2021	Wawancara dengan Guru Kelas IV B SD Plus Al-Qadiri Jember, Bu Siti Nurrah, S.Pd	
3.	Selasa, 17 Januari 2021	Observasi pembelajaran yang akan dipublikasikan di kelas IV SD Plus Al-Qadiri Jember, Bu Siti Nurrah, S.Pd	
4.	Rabu, 30 Maret 2021	Validasi pengumpulan Media Culture dan dengan ahli media, Bapak Dedi Prasetyo Adi, M.Pd	
5.	Rabu, 31 Maret 2021	Validasi pengumpulan Media Culture dan dengan ahli media, Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd	
6.	Rabu, 14 Mei 2021	Observasi dan pengumpulan materi uji pemrosesan kepada Kepala Sekolah SD Plus Al-Qadiri Jember, Bapak Imam Mubandiro S.Pd	
6.	Rabu, 9 Mei 2021	Penerapan Media Culture dan di kelas IV SD Plus Al-Qadiri Jember	
7.	Rabu, 24 Mei 2021	Wawancara pribadi dengan persona didik kelas IV mengenai pengujian penggunaan Media Culture dan	
8.	Rabu, 27 Mei 2021	Wawancara awal untuk menyelaraskan penelitian dari Kepala Sekolah SD Plus Al-Qadiri Jember, Bapak Imam Mubandiro S.Pd	

Jember, 27 Mei 2021

Kepala SD Plus Al-Qadiri Jember



Imam Mubandiro S.Pd

### ANGKET LEMBAR YALIBAN SIKAL

Kelas / Semester : FI / Empat  
Pusat Bahasan : Ekspresi Budaya Indonesia  
Program : Did. Sastra Sastra Kita  
Jenis Penelitian : Pengembangan Media Online dan (Kata Kebudayaan) Paksi Masa dan Pengembangan Alam dan Sosial Kita IV Di Sekolah Dasar Swasta Riu Al-Qadri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021  
Dosen Pembimbing : Muhammad Saadigun-Prasetya, M.Pd  
Dosen Validator : Muhammad Khalid, MPA  
Jerman / Penulis : PUSRIPTA

Aspek Penelitian Ya / Tidak  
Bentuk / Format,

Selengkapnya dapat diunduh melalui tautan yang tertera pada Pengembangan Media Online dan (Kata Kebudayaan) Paksi Masa dan Pengembangan Alam dan Sosial Kita IV Di Sekolah Dasar Swasta Riu Al-Qadri Jember Tahun Pelajaran 2020/2021. Saya bersedia memberikan laporan serta memberikan penilaian dan saran terhadap instrumen yang dibuat dengan mengacu pada yang telah disediakan. Angket ini dikembangkan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti, dengan tujuan sesuai dengan materi yang diajarkan. Instrumen adalah alat yang peneliti dapat melakukan penelitian terhadap nilai hasil percobaan dalam rangka mencari alternatif instrumen yang digunakan oleh peneliti tersebut adalah apakah ini. Penelitian, komentar dan saran yang dapat ditulis akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Atas perhatian dan kerendahan hati yang sangat tinggi, saya ucapkan terima kasih.

#### PETUNJUK PENGISIAN ANGIKET :

- Angket Yaliban dijabarkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang terjadi antara hasil percobaan pada materi Ekspresi Budaya Indonesia yang diberikan pada pembelajaran dan pengamatan hasil.
1. Menentukan apakah memberikan penilaian terhadap pernyataan yang telah dibuat.
  2. Menentukan apakah untuk memberikan nilai (skala 1-5) pada kolom penilaian dengan dianggap sesuai. Untuk penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin tinggi nilai yang dipilih, maka semakin baik sesuai dengan aspek yang diteliti.
- Kelompok Satu Peneliti :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Ragu-ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

4. Disetujui Bapak untuk memberikan surat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

ANGKET VALIDASI SOAL

Berilah tanda Check (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

Alternatif Pilihan	Skala Persetujuan				
	1	2	3	4	5
- Kejelasan setiap butir soal pada sisi ketiga media culture box (kotak kebudayaan) dengan materi kekayaan budaya Indonesia					✓
- Kejelasan setiap butir soal pada sisi keempat media culture box (kotak kebudayaan) dengan materi kekayaan budaya Indonesia					✓
- Kejelasan setiap butir soal tes pilihan ganda dengan materi kekayaan budaya Indonesia				✓	
- Kejelasan setiap butir soal tes essay dengan materi kekayaan budaya Indonesia				✓	
- Kejelasan petunjuk pengisian soal					✓
- Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik tingkat sekolah dasar					✓
- Ketepatan bentuk soal dengan capaian pembelajaran yang berkaitan dengan materi kekayaan budaya Indonesia					✓
- Bahasa yang digunakan sudah dipahami					✓
- Penulisan sesuai EYD					✓
0. Tingkat kevalidan butir soal dengan materi kekayaan budaya Indonesia					✓



RIWAYAT HIDUP



**a. Identitas Penulis**

Nama : GM. Rizka Zannah Ria  
Tempat, tanggal lahir : Jember, 14 Juni 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Jl.Melati IX No.82 RT.003/RW.026 Kelurahan  
Jember Kidul, Kecamatan Kaliwates,  
Kabupaten Jember  
No Hp : 082140003326  
E-mail : [rizkazannahriagm14@gmail.com](mailto:rizkazannahriagm14@gmail.com)

**b. Riwayat Pendidikan**

- TK Al-Baitul Amien Jember
- Mima 01 K.H Shiddiq Jember
- MTs Negeri 2 Jember
- MA Negeri 2 Jember
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember