

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Ningsi**

NIM: 202101040015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA  
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI**

**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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Oleh:  
Ningsi  
J E M B E R NIM : 202101040015

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA  
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN  
PENIDIDKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI**

**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 :

**Ningsi**

NIM : 202101040015

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

Disetujui Dosen Pembimbing:

**Dr. Hartono, M.Pd**

NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAN DI KELAS III-A  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI**

**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 : Selasa  
Tanggal : 04 Juni 2024


Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris



Ahmad Winarno, M.Pd.I  
NIP. 198607062019031004



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I  
NIP. 198604232015031001

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I (  )

2. Dr. Hartono, M.Pd (  )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
NIP. 197304242000031005



## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ

Artinya: “Wahai manusia, Sesungguhnya kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal.” (Q.S Al-Hujurat [49]:13).\*



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

---

\*Kementerian Agama RI. Al-Quran dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019.

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur, kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat serta kenikmatan dan segala karunia beserta kesempatannya. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Ridho-nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak In'an dan Ibu Khotimah. Terima kasih atas segala dukungan dan do'a yang selalu teriring disetiap langkah yang saya ambil serta tidak pernah bosan untuk memotivasi, mendidik, menyayangi, menemani, dan tak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya hingga sampai dititik ini.
2. Kakak kandung saya, Afandi dan Adik kandung saya, Sahrul. Serta saudara dekat dalam bingkai keluarga besar saya yang ikut serta memberi dukungan dan semangat dalam proses studi saya.

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

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam segala proses penyusunan skripsi ini. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw. Yang telah membimbing kita dari jalan jahiliyyah menuju jalan Addinul Islam.

Terselesainya skripsi ini tentu adanya dorongan, semangat, dan do'a, serta rasa tanggung jawab dari tugas penulis. Namun terselesainya skripsi ini bukan berarti menjadi akhir dari sebuah perjalanan mencari ilmu pengetahuan, akan tetapi menjadi langkah awal dari sebuah proses kehidupan untuk menuju insan yang lebih baik. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan dukungan banyak pihak tentunya. Oleh karena itu penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag. M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi proses studi di FTIK UIN KHAS Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan waktunya, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya, dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada umumnya yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis sampai pada tahap ini.
8. Bapak Muhammad Haris Jamroni, S.Pd. selaku Kepala Madrasah MIN 1 Banyuwangi yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama penelitian berlangsung.
9. Ibu Diana Irmawati, S. Pd. selaku Guru Kelas III MIN 1 Banyuwangi yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama penelitian berlangsung.
10. Siswa dan siswi kelas III-A di MIN 1 Banyuwangi yang turut berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini.
11. Teman-teman seperjuangan KSR PMI Unit UIN KHAS Jember yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

12. Firman Aulia Ramadhan yang telah membantu memberikan pengetahuan dalam penulisan dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Terakhir, semoga amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah Swt.

Jember, 15 Maret 2024

Penulis



Ningxi

202101040015



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

## ABSTRAK

**Ningsi, 2024:** Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Media PEKAN, Keanekaragaman budaya.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah media yaitu media Peta Keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan khususnya materi keberagaman budaya di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi. Di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi seringkali masih menggunakan media yang berbentuk visual cetak dan benda kongkret yang berada di sekitar kelas. Sehingga perlunya pembaharuan dan pemanfaatan media yang lebih bervariasi serta pembelajaran yang bersifat dua arah. Terlebih dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang memuat materi sosial bersifat hapalan.

Rumusan masalah sebagai berikut 1) Bagaimana desain produk pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi, 3) Bagaimana praktikalitas pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain produk, kelayakan, dan praktikalitas dari media PEKAN.

Metode yang digunakan adalah RnD atau *Research and Development* dengan model ADDIE. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian dilakukan uji coba produk dengan menggunakan dua skala yaitu skala kecil pada 10 siswa dan skala besar pada 23 siswa. Sedangkan teknis analisis data menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

Adapun hasil penelitian dan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) menunjukkan bahwa dalam proses mendesain media menggunakan aplikasi canva. Bentuk fisiknya berupa papan peta, banner gantung, stik magnet, kartu gambar, buku panduan, dan kartu aturan main. Sedangkan kelayakan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) sangat layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi dengan persentase ahli media sebesar 98,12%, validasi ahli materi sebesar 91,1%, dan validasi dari guru kelas atau guru pembelajaran sebesar 91,43% dengan kategori sangat baik. Untuk respon siswa terhadap kemenarikan dan kepraktisan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) memperoleh persentase sebesar 98,37% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



## DAFTAR ISI

	Hal.
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN 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>viii</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 Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	12
G. Definisi Istilah.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	16
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 .....	47
C. Uji Coba Produk .....	52
D. Desain Uji Coba .....	53
1. Subjek Uji Coba .....	55
2. Jenis Data .....	55
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	56
4. Teknik Analisis Data .....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>67</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	67
B. Analisis Data .....	87
C. Revisi Produk .....	93
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	96
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	103
C. Kesimpulan .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>

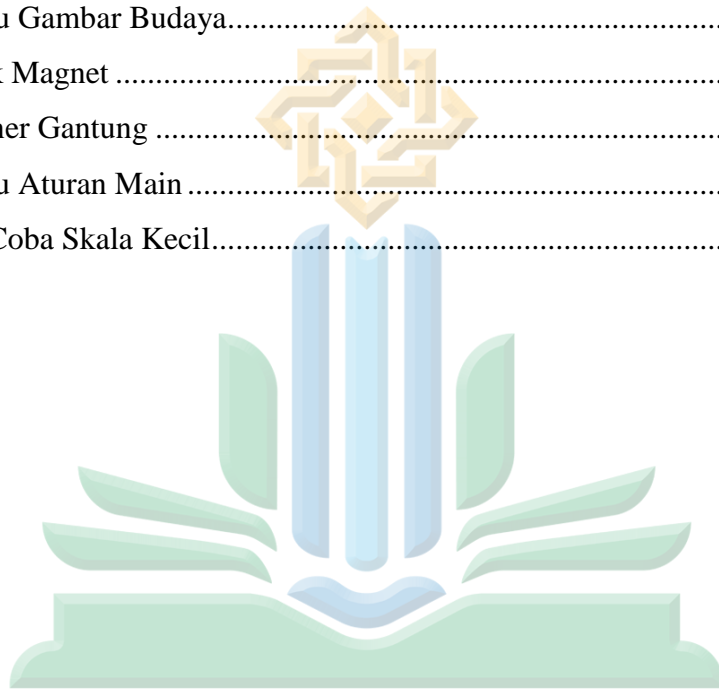
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2. 1	Penelitian Terdahulu .....	22
3. 1	Instrumen ahli materi .....	59
3. 2	Instrumemn ahli media.....	60
3. 3	Instrumen ahli praktikalitas.....	61
3. 4	Instrumen respon siswa terhadap penggunaan media .....	62
3. 5	Kriteria Penilaian Hasil Validasi.....	64
3. 6	Tingkat kriteria pencapaian dan kualifikasi .....	65
3. 7	Skala guttman.....	65
4. 1	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) .....	70
4. 2	Indikator dan Tujuan Pembelajaran .....	71
4. 3	Nama Validator Ahli.....	77
4. 4	Validasi Ahli Media .....	78
4. 5	Validasi Ahli Media Setelah Revisi .....	79
4. 6	Validasi Ahli Materi.....	81
4. 7	Validasi Ahli Praktikalitas .....	83
4. 8	Hasil Uji Coba Skala Besar.....	85
4. 9	Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	87
4. 10	Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	89
4. 11	Hasil Uji Validasi Ahli Praktikalitas .....	90
4. 12	Hasil Rata-Rata Respon Siswa.....	91
4. 13	Hasil Validasi Rata-Rata Validator .....	92
4. 14	Perbaikan Revisi Produk Dari Ahli Media.....	93
4. 15	Perbaikan Revisi Produk Dari Ahli Materi .....	94

## DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal.
3. 1 Tahapan Model ADDIE .....	52
4. 1 Papan Peta .....	73
4. 2 Buku Panduan .....	74
4. 3 Kartu Gambar Budaya.....	74
4. 4 Stick Magnet .....	75
4. 5 Banner Gantung .....	76
4. 6 Kartu Aturan Main .....	76
4. 7 Uji Coba Skala Kecil.....	85



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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk memajukan suatu bangsa, dan telah menjadi faktor kunci dalam perjuangan kemerdekaan. Para pejuang dan perintis kemerdekaan telah mengakui bahwa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa pendidikan sangatlah penting.<sup>1</sup> Pendidikan adalah pengetahuan tentang belajar yang berdampak positif bagi pertumbuhan individu. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat yang dapat dilaksanakan di lingkungan manapun dan kapanpun pembelajaran itu bisa terjadi. Ki Hajar Dewantara sebagai bapak pendidikan dengan pedomannya yaitu “*Ing Ngarso Sung Tulodo*” artinya di depan menjadi panutan, “*Ing Madyo Mangun Karso*” artinya di tengah membangun dan memberi semangat, “*Tut Wuri Handayani*” artinya di belakang memberi dorongan.<sup>2</sup> Bisa disimpulkan bahwa guru berperan sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan nasional.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan hak istimewa yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia dan bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara atau individu yang dapat

---

<sup>1</sup> Eka Yanuarti, “Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13,” *Jurnal Penelitian* 11, no. 2 (2017): 239.

<sup>2</sup> Dwi Annisa, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 7912.

diandalkan oleh dirinya sendiri, keluarganya, lingkungannya, masyarakatnya, bangsanya, dan negaranya untuk mencapai tujuan bersama.<sup>3</sup> Agar peserta didik berkembang menjadi warga negara yang dapat memahami dan menjunjung tinggi hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang berilmu, cakap, dan berkarakter sebagaimana disyaratkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar, maka pendidikan kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar sangatlah penting. Semua siswa pada pendidikan formal pada semua jenjang wajib mengikuti pendidikan kewarganegaraan.<sup>4</sup> Oleh karena itu pendidikan kewarganegaraan dapat digunakan dalam pembelajaran status sosial yaitu membentuk kepribadian warga negara yang baik berdasarkan nilai-nilai pancasila.

Dunia pendidikan membutuhkan guru profesional yang dapat menyampaikan materi yang baik dan menarik untuk membantu siswa memahami dan memaksimalkan pembelajaran. Hal ini harus dilakukan melalui penyampaian yang baik dan materi yang menarik. Dengan kreatifitas seorang guru untuk memfasilitasi pembelajaran secara layak, media pembelajaran sangat penting.<sup>5</sup> Karena masih ada informasi yang belum dipahami anak-anak dalam konten yang hanya dibaca dari buku.

---

<sup>3</sup> Minto Rahayu, *Pendidikan Kewarganegaraan (Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa)* (Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo), 2007), <https://search.worldcat.org/en/title/232968163>.

<sup>4</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan Dan Sains 2*, no. 3 (2020): 418–19, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

<sup>5</sup> Syaifullah Syaifullah; Hartono Hartono, "PENGEMBANGAN FILM ANIMASI KARTUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MI KAHASRI PROBOLINGGO," *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, no. Vol. 3 No. 2 (2022): AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI (2022): 71–78, <https://akselerasi.iain-jember.ac.id/index.php/aksel/article/view/161/45>.



Pemahaman anak terhadap materi pelajaran juga dapat dibantu oleh media yang digunakan, meskipun hanya sebagai penyalur. Di sisi lain, ketika seorang guru menggunakan media untuk mengkomunikasikan konten yang sulit, itu juga dapat membantu siswa dengan mengklarifikasi kosa kata atau frasa yang sulit dipahami, yang dapat ditunjukkan dengan menggunakan media.<sup>6</sup>

Dalam Undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2, Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.<sup>7</sup> Dalam hal ini penerapan yang tertulis dalam undang-undang sisdiknas, dalam pembelajaran guru tidak hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah, hal ini dapat menimbulkan siswa cenderung bosan dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal demikian penggunaan media sangat diperlukan sebagai alat bantu mengajar.

Hal ini diperkuat oleh ayat Al-Quran yaitu surah al-alaq ayat 4-5 :<sup>8</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ، عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

Artinya : “Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al-Alaq : 4 & 5)

<sup>6</sup> Teguh Yuniarto, Hasan Sastra Negara, and Suherman, “PENGEMBANGANNYA PADA MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA,” *Flip Builder* 6, no. 2 (2019): 115–27.

<sup>7</sup> Undang-Undang Sisdiknas, “Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 28 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini,” *Sistem Pendidikan Nasional*, 2003, 14, <https://jdih.go.id/files/4/2003uu020.pdf>.

<sup>8</sup> Kementerian Agama RI. Al-Quran dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019.

Dari ayat tersebut terdapat hubungan antara penggunaan media yang berupa pena sehingga dapat mengetahui apa yang tidak diketahui. Hal ini sebagaimana dikuatkan dalam tafsir Al-Wajiz/Syaikh Prof. Dr. Wahbah az-Zuhaili, pakar fiqih dan tafsir negeri Suriah, tafsir ayat tersebut adalah dzat yang mengajarkan manusia menulis dengan pena yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya.

Ayat tersebut berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat dirancang untuk memberikan penjelasan yang jelas dan rinci tentang konsep-konsep yang sulit dipahami, membantu siswa untuk mengatasi hambatan pemahaman. Serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pertanyaan, diskusi, dan eksplorasi lebih lanjut sehingga siswa dapat mengetahui dan mengembangkan pengetahuan yang lebih mendalam.

Guru dapat menggunakan berbagai perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, antara lain strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Lebih mudah bagi guru untuk memberikan informasi kepada siswa berkat komponen pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Komponen penting lainnya dari seorang guru yang terampil adalah kemampuan mereka untuk menerapkan komponen pembelajaran, yang hanya dapat mereka pahami dengan baik melalui

praktik mengajar yang ekstensif.<sup>9</sup> Sehingga pentingnya komponen pembelajaran untuk digunakan dalam proses belajar mengajar oleh guru. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media pembelajaran sebagai alat bantu penyalur informasi.

Media mencakup semua platform dan sarana yang digunakan individu untuk menyebarkan ide dan informasi. Lingkungan sekitar siswa berisi berbagai media yang dapat mendorong pembelajaran. Media berwujud apa pun yang dapat menyampaikan pesan dan memotivasi siswa untuk belajar dianggap sebagai media. Media adalah bentuk komunikasi tertulis dan visual, serta alat yang digunakan untuk memproduksinya. Media harus diubah untuk memungkinkan dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>10</sup> Dari penjelasan di atas bahwa media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Namun pada kenyataannya jarang penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan pada pelaksanaan observasi awal<sup>11</sup> yang telah dilaksanakan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi, yang selanjutnya akan disingkat MIN 1 Banyuwangi, diperoleh informasi

---

<sup>9</sup> Fita Agristin, "Pengembangan Media Peta Anak Indonesia (PENNA) Pada Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pada Kelas IV SD" (2019), 2.

<sup>10</sup> Muhammad Ramli, "Media Dan Teknologi Pembelajaran," Banjarmasin: *IAIN Antasari Press*, 2012, 1.

<sup>11</sup> Observasi di MIN 1 Banyuwangi, 23 Maret 2023.

bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat umum yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pada saat pembelajaran kondisi kelas cukup aktif. Akan tetapi sesekali menggunakan media cetak gambar yang menyerupai bentuk aslinya dalam menyampaikan materi. Penggunaan media di kelas III-A menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi kelas. Seringnya masih menggunakan media yang berbentuk visual cetak dan menggunakan benda kongkret yang berada disekitar kelas. Penggunaan media audio visual maupun yang berbentuk *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)* sebenarnya juga pernah digunakan ketika masih pandemi covid-19 kemarin akan tetapi untuk pembelajaran luring sudah jarang menggunakan media yang seperti itu dikarenakan keterbatasan waktu dan target materi yang harus dikuasai oleh siswa.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, bahwa perlu adanya pembaharuan dan pemanfaatan media yang lebih bervariasi serta pembelajaran yang bersifat dua arah. Sehingga siswa ikut terlibat langsung dan dapat memotivasi siswa dalam minat belajarnya. Terlebih dalam pembelajaran PKn yang memuat materi sosial bersifat hapalan.<sup>13</sup> Oleh karena itu, perlu pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga solusi yang ditawarkan peneliti berupa media peta

---

<sup>12</sup> Diana Irmawati, diwawancara oleh penulis, Banyuwangi, 10 maret 2023.

<sup>13</sup> Ai Lisnawati, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi, "Penerapan Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 253, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>.

keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) yang bisa menarik perhatian siswa.

Gambar di atas kertas yang menggambarkan letak tanah, air, sungai, gunung, dan fitur lainnya yang disebut peta. Peta datar adalah gambaran visual dari permukaan bumi atau sebagian darinya yang menggunakan titik, garis, dan simbol visual lainnya untuk menggambarkan posisi suatu tempat dan untuk membandingkan lokasi menggunakan skala tertentu.<sup>14</sup> Berdasarkan kegunaannya, peta dibagi menjadi dua, yaitu peta umum dan peta khusus (tematik). Peta tematik adalah peta unik atau peta dengan topik tertentu daripada peta umum, sehingga jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Peta yang mencakup karakteristik topografi yang tepat, terutama yang sesuai dengan topik peta, bersama dengan informasi atau data kualitatif atau kuantitatif dari tema, tujuan, atau konsep tertentu.<sup>15</sup> Media peta keanekaragaman budaya Indonesia yang dikembangkan termasuk peta tematik, karena menggambarkan suatu tema tertentu yaitu keanekaragaman budaya Indonesia.

Berdasarkan pemaparan di atas, sangat penting untuk dapat mengajarkan siswa dengan alat bantu sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Terutama pada pembelajaran PKn. Demikian yang dapat guru lakukan ialah dengan menggunakan media

---

<sup>14</sup> I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, 1993, 39.

<sup>15</sup> Asma Desi Ratna Sari, "Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Masa Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas SD Rejosari Gunungkidul," *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015, 29, <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/viewFile/753/719>.

pembelajaran semaksimal mungkin dan mengembangkan media lebih menarik lagi sehingga siswa dapat termotivasi semangat belajar. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut :

1. Bagaimana desain produk pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi.
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi.



### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan desain produk pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi.
2. Untuk menguji dan mendeskripsikan kelayakan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi.
3. Untuk menguji dan mendeskripsikan praktikalitas pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan oleh peneliti nantinya berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran PKn peserta didik kelas III di MIN 1 Banyuwangi. Maka spesifikasi yang akan dikembangkan yakni sebagai berikut :

1. Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN), menarik dan mempunyai banyak warna serta dapat digunakan dalam waktu jangka panjang.
2. Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dengan topik keberagaman budaya di Indonesia kelas 3, bentuk fisiknya berupa

papan peta, kartu gambar budaya, banner gantung, stik magnet, kartu aturan main, dan buku panduan. Didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*.

3. Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) berbentuk papan lipat seperti papan catur yang terbuat dari kayu dan triplek. Papan ditempel dengan stiker yang bergambarkan peta, sebagai alas dan tempat penyimpanan di dalamnya. Ukuran papan peta yaitu 51 x 51 cm.
4. Buku panduan berisikan petunjuk penggunaan dan ringkasan materi beserta gambar-gambar tentang keberagaman budaya di Indonesia serta didesain *full colour* dengan kertas *Artpaper* ukuran A4.
5. Kartu gambar budaya berisikan gambar-gambar beserta keterangan budaya yang ada di Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan makanan khas. Kartu ini berukuran 5 x 5 cm.
6. Stik magnet dengan panjang 10 cm dengan sisi bawahnya betumpu magnet.
7. Banner gantung budaya yang berukuran 55 x 100 cm yang berisikan gambar budaya Indonesia sesuai kategorinya.
8. Kartu aturan main berupa sebuah kartu yang berisi aturan permainan dalam menggunakan media.
9. Fokus penelitian pengembangan media ini ialah membuat pengembangan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang layak untuk pembelajaran PKn.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sebagai berikut :

### 1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta membantu dalam memberikan informasi ilmiah mengenai pembahasan pada materi keberagaman di Indonesia baik kepada guru maupun siswa, dan berkontribusi menjadi perantara dalam menyalurkan informasi atau pesan. Sehingga menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Proses pembelajaran pun lebih bervariasi, tidak monoton dengan hanya menggunakan buku ataupun mendengarkan ceramah dari guru.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Siswa

1. Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran terutama dalam mapel PKn khususnya pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

2. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran PKn yang lebih menyenangkan dan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar.

#### b. Bagi Guru

1. Sebagai sumber media pembelajaran dalam proses pembelajaran PKn.

2. Mampu membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada siswa dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini sebagai evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran serta memberikan manfaat dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, kreatifitas, dan inovasi terhadap media penggunaan media pembelajaran serta memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai bekal untuk pembelajaran PKn di sekolah nantinya.

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

Penelitian dan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dari produk yang akan dikembangkan. Asumsi pada pengembangan media peta keanekaragam budaya Indoensia (PEKAN) pada pembelajaran PKn materi keberagaman di Indonesia kelas III sebagai berikut:

1. Media peta keanekaragam budaya Indoensia (PEKAN) dapat digunakan dalam jangka waktu panjang.

2. Media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.
3. Produk yang dikembangkan dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik.

Pengembangan media peta keanekaragam budaya Indoensia (PEKAN) memiliki beberapa keterbatasan diantaranya, ialah:

1. Pengembangan media peta keanekaragam budaya Indoensia (PEKAN) ini hanya digunakan pada pembeajaran PKn khususnya materi keberagaman di Indonesia.
2. Ruang lingkup media pembelajaran ini hanya dipergunakan untuk siswa kelas III SD/MI.
3. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap praktikalitas.

#### **G. Definisi Istilah**

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan

ini sebagai berikut :

1. Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)

Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia yang peneliti singkat menjadi PEKAN adalah media yang berbentuk papan lipat seperti catur yang gambar alas papannya berupa peta Indonesia. Bentuk dari papan peta yaitu persegi dengan ukuran 51 x 51 cm. Dalam media ini juga terdapat lima kartu gambar budaya yaitu ada rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan makanan khas dengan ukuran 5 x 5 cm. Banner gantung yang berukuran 55 x 100 cm. Stik magnet

yang terbuat dari stik dengan panjang 10 cm dengan magnet ditumpukan bawahnya. Buku panduan yang berukuran A4 dan kartu aturan main yang dicetak dengan ukuran 15 x 10 cm yang berisi aturan dalam permainan dalam menggunakan media.

## 2. Pembelajaran PKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku siswa. Sejatinya PKn belajar tentang kehidupan kita sehari-hari untuk menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia.

Adapun fokus materi dari mata pelajaran PKn ini tentang keberagaman budaya di 34 Provinsi di Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik dan makanan khas daerah. Selain itu terdapat pendidikan nilai moral di dalamnya.

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan judul Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Banyuwangi adalah sebuah media yang berbentuk peta yang didesain secara khusus oleh peneliti dengan menampilkan beragam macam budaya seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan makanan khas yang di edit menggunakan



aplikasi *canva*. Kemudian dicetak dalam bentuk banner gantung, kartu budaya, kartu aturan main dan buku panduan yang berisikan materi-materi keberagaman budaya di 34 Provinsi di Indonesia yang berfokus pada materi kelas III Pendidikan Kewarganegaraan pada Tema 5 Subtema 1 pada semester genap.



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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, beberapa yang dianggap relevan dengan judul penelitian “Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam pembelajaran PKn kelas III”, diantaranya :

1. Penelitian oleh Asma Desi Ratna Sari pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul”.<sup>17</sup>

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan

sosial “Keragaman Suku dan Bangsa” yang layak bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung kidul. Pengembangan media

peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli

media, serta uji coba. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli

materi memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4,5) dan penilaian

dari ahli media memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4).

Hasil penilaian pada uji coba lapangan awal memperoleh kategori layak

---

<sup>17</sup> Asma Desi Ratna Sari, vii.

(rata-rata 0,93), hasil uji coba lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,92), dan hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,99).

Penelitian ini mempunyai persamaan, yaitu sama-sama menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia untuk materi keberagaman budaya Indonesia dan metode penelitian RnD. Dan memiliki perbedaan pada desain media, penelitian terdahulu menggunakan papan budaya sedangkan peneliti menggunakan stik magnet, kartu budaya, dan banner gantung. Model penelitian yang digunakan adalah Borg and gall sedangkan peneliti menggunakan ADDIE. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.

2. Penelitian oleh Winda Agustin Noverita pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV SD/MI di Bandar Lampung”.<sup>18</sup>

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu, respon validator dan siswa terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu dari ahli materi menilai 3.78, dari ahli media menilai 3.5, dan ahli bahasa menilai 3.49 serta uji coba dari

---

<sup>18</sup> W A Noverita, “Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas Iv Sd/Mi Di Bandar ...” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), <http://repository.radenintan.ac.id/7638/1/SKRIPSI.pdf>.

dua sekolah yaitu MIN 12 Bandar Lampung dan SDN 2 Perumnas Way Halim Bandar Lampung mendapat nilai 3.78 dengan demikian pengembangan media replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI di Bandar Lampung yang dikembangkan dikategorikan sangat menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran replika peta budaya pada pembelajaran tematik terpadu untuk kelas IV SD/MI.

Penelitian ini mempunyai persamaan, yaitu sama-sama menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia untuk materi keberagaman budaya Indonesia dan metode penelitian RnD. Perbedaannya terdapat pada desain media yang berupa papan peta, replika rumah adat dan kartu budaya yang hanya terdapat 2 jenis yaitu pakaian adat dan tarian adat. Metode yang digunakan model sugiyono dengan 7 tahapan. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.

3. Penelitian oleh Trisna Widiyarni pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media TAKESYI (Peta Suku Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV”.<sup>19</sup>

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media TAKESYI (Peta keragaman suku budaya Indonesia) untuk meningkatkan belajar siswa tema 7 kelas IV yang valid, praktis, dan

---

<sup>19</sup> Trisna Widiyarni, “Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV” (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), xi, [https://repository.ummat.ac.id/3311/1/bab 1-3.pdf](https://repository.ummat.ac.id/3311/1/bab%201-3.pdf).

efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan lembar kerja siswa diperoleh skor rata-rata dari 2 validator ahli dan 3 validator praktisi yaitu validasi materi 88,5% (sangat valid) dan validasi media 89,6% (sangat valid). Untuk angket respon siswa uji terbatas diperoleh nilai rata-rata 89,7% (sangat praktis) dan angket respon siswa uji lapangan mendapat nilai rata-rata 89,1% (sangat praktis). Selain itu kepraktisan media TAKESYI dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 887% pada kategori sangat baik. Keefektifan media TAKESYI dilihat dari angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada siswa uji lapangan yaitu kelas IV SDN Tempit dan diperoleh nilai rata-rata persentase N-gain 0,78 pada kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Penelitian ini mempunyai persamaan, yaitu sama-sama menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia untuk materi keberagaman budaya Indonesia dan metode penelitian RnD. Perbedaannya terdapat pada desain media yang berupa papan peta yang terbuat dari bubur kertas untuk bentuk pulauanya dan kartu budaya untuk pakaian adat tiap provinsi. Model pengembangan yang digunakan Borg and gall. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.

4. Penelitian oleh Muhammad Farkhan Sayoga, dkk pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.<sup>20</sup>

Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang mendapatkan validasi dari ahli media serta ahli materi, media yang praktis digunakan oleh guru, dan menarik bagi siswa. Hasil validasi ahli pada produk yang telah dikembangkan memperoleh persentase 94,44% dari ahli media, dan 86,11% dari ahli materi. Produk media memperoleh persentase 95% dari uji coba kepraktisan. Serta melalui hasil uji coba kemenarikan diperoleh rerata persentase 91,67% dari uji satu lawan satu, 90,71% dari uji kelompok kecil, dan 94,01% dari uji kelompok besar. Sehingga media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar termasuk kategori valid, praktis, dan menarik.

Penelitian ini mempunyai persamaan, yaitu sama-sama menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia untuk materi keberagaman budaya Indonesia, metode penelitian RnD dengan model ADDIE. Perbedaannya terdapat pada desain media yang berbentuk digital yang dapat digunakan melalui *smartpone*. Materi yang digunakan untuk medianya adalah keberagaman suku dan kebudayaan. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.

---

<sup>20</sup> Muhammad Farkhan Sayoga, Puri Selfi Cholifah, and Khusnul Khotimah, “Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar” 3, no. 11 (2023): 1017, <https://doi.org/10.17977/um065v3i112023p1017-1030>.

5. Penelitian oleh Novi Ariesta Hariani dengan judul “Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) Pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”.<sup>21</sup>

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media peta budaya nusantara (PATAYARA) pada subtema indahya keragaman budaya negeriku yang menggunakan model Number Head Together (NHT) dalam pembelajaran. Hasil penelitian pengembangan media PATAYARA telah mendapat keterangan sangat layak menurut hasil validasiahli materi dan ahli media setelah melakukan 2 tahap validasi dengan masing-masing memperoleh persentase 83% dan 86%. Hasil penelitian angket respons peserta didik terhadap penerapan media PATAYARA memperoleh persentase 96,7% dengan keterangan sangat layak. Hasil observasi terhadap pendidik memperoleh persentase 86% dengan keterangan sangat layak.

Penelitian ini mempunyai persamaan, yaitu sama-sama menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia untuk materi keberagaman budaya Indonesia, dengan menggunakan metode penelitian RnD. Perbedaannya terdapat pada desain media yang berupa papan media yang terbuat dari bubur kertas untuk bentuk pulaunya dengan kartu budaya rumah adat tiap provinsi. Materi yang

---

<sup>21</sup> Novi Ariesta Hariani, “Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) Pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku,” *Journal (PGRI Science Education Media of Applied Research and Technology)* 2, no. 1 (2020): 50, <https://edu.journal.pgriprovinsijawatimur.org/index.php/psemarkt/>.

digunakan untuk mediana adalah keberagaman suku dan kebudayaan.

Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.

**Tabel 2. 1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Asma Desi Ratna Sari	Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunung Kidul.	a. Fokus materi pada pembelajaran IPS. b. Model pengembangan yang digunakan yaitu Borg and Gall. c. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV. d. Desain media menggunakan <i>Coreldraw</i> dan bentuk fisiknya berupa papan peta dan papan budaya.	a. Menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia. b. Metode penelitian: R&D
2.	Winda Agustin Noverita	Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas IV	a. Model pengembangan yang digunakan yaitu model Sugiyono dengan 7 tahapan. b. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.	a. Menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia. b. Metode penelitian: R&D



		SD/MI di Bandar Lampung	c. Desain media menggunakan <i>Coreldraw</i> dan bentuk fisiknya berupa papan peta, replika ruma adat, dan kartu budaya (pakaian adat dan tarian adat).	
3.	Trisna Widiyarni	Pengembangan Media TAKESYI (Peta Suku Budaya Indonesia) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV.	<p>a. Model pengembangan yang digunakan yaitu Borg and Gall.</p> <p>b. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.</p> <p>c. Media berupa papan peta dari bubur kertas untuk bentuk pulau dan terdapat kartu pakaian adat tiap provinsi.</p>	<p>a. Menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia.</p> <p>b. Metode penelitian: R&amp;D</p>
4.	Muhammad Farkhan Sayoga, dkk (2023)	Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia untuk	<p>a. Fokus materi pada keberagaman suku di Indonesia.</p> <p>b. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV.</p>	<p>a. Menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia.</p>

		Kelas IV Sekolah Dasar.	c. Media berbentuk digital yang bisa diakses melalui <i>smartpone</i> .	b. Metode penelitian: R&D c. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE
5.	Novi Ariesta Hariani	Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara (PATAYARA) Pada Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku	a. Model pengembangan yang digunakan yaitu Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiono. b. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV. c. Media berupa papan peta dari bubur kertas untuk bentuk pulau dan dilengkapi kartu rumah adat tiap provinsi.	a. Menghasilkan produk media peta keanekaragaman budaya Indonesia. b. Metode penelitian: R&D

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan, maka penelitian ini berfokus pada pembelajaran PKn materi keberagaman budaya di Indonesia kelas III di Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran (PEKAN) peta keanekaragaman budaya

Indonesia. *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada desain media dengan menggunakan alat bantu *canva* untuk mendesain dan bentuk fisiknya berupa papan peta, kartu gambar (ruma adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan juga makanan khas), dan produk yang dikembangkan untuk kelas 3, serta berfokus pada pembelajaran PKn khususnya materi keberagaman budaya di Indonesia.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian yang akan dilakukan mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk guna mengetahui kelayakan media sehingga dapat meningkatkan daya guna media. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan dalam penelitian sebelumnya mempunyai tujuan untuk mendesain produk guna mengetahui kelayakan dan efektifitas pembelajaran. model pengembangan penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* dan ada juga model pengembangan ADDIE. Persamaan dari segi media yang digunakan, dan model pengembangan walaupun memiliki sedikit perbedaan yang tidak terlalu signifikan karena referensi yang peneliti gunakan. Serta beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian seperti validasi dan kelayakan produk yang akan diuji.

## B. Kajian Teori

### 1. Media pembelajaran

#### a) Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran secara istilah terdiri dari dua kata yaitu pertama, media, yang berasal dari kata “medium” dan menunjukkan perantara. atau segala sesuatu yang berfungsi sebagai sarana penyampai pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan peristiwa yang direncanakan dan diarahkan untuk menghasilkan tujuan pembelajaran disebut dengan “pembelajaran” sebagai istilah kedua. Pembelajaran bisa juga diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar.<sup>22</sup>

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya terkait media pembelajaran sebagai berikut.

1. Menurut Kustandi dan Stjipto, media pembelajaran merupakan alat yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik dan tepat selama proses belajar mengajar.
2. Menurut Moreira, media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan untuk membuat fakta, prinsip, dan metode lebih nyata atau konkret dengan mengilustrasikannya.
3. Menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang bersifat tradisional maupun modern.

---

<sup>22</sup> H H Batubara, "*Media Pembelajaran Komprehensif*", (Semarang: CV Graha Edu, 2023),  
3, <https://books.google.co.id/books?id=Fu9ZEAAAQBAJ>.

4. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyebarkan informasi, merangsang emosi siswa, minat, dan perhatian.

Dari uraian pendapat para ahli tentang media pembelajaran dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, termasuk barang dan alat.<sup>23</sup>

#### b) Klasifikasi media pembelajaran

Dalam mengklasifikasikan media terdapat beberapa cara, sebagai berikut:

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi dalam:
  - a. Media auditif, seperti radio, telepon, *cassete recorder* dan piringan audio.
  - b. Media visual, seperti film strip, slide, foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, film kartun.
  - c. Media audio visual, seperti film suara (gambar hidup), televisi dan video cassette.
2. Dilihat dari daya liputnya, media terdiri atas:
  - a. Media yang memiliki daya input luas serta dapat dijangkau banyak siswa dalam waktu bersamaan, seperti radio dan televisi.

<sup>23</sup> Hamdan Husein, "*Media Pembelajaran Efektif*" - Google Books, Fatawa Publishing, 2020, 3-4, [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover).

- b. Media yang memiliki daya input terbatas oleh ruangan dan tempat, seperti film, sound slide, film strip.
- c. Media untuk pengajaran individu seperti modul berprogram dan pembelajaran melalui komputer.

3. Dilihat dari bentuk, media dibedakan menjadi:

- a. Media dua dimensi, seperti poster, bagan, grafik, peta datar, gambar, lukisan.
- b. Media tiga dimensi, seperti peta timbul, globe dan model boneka.

4. Dilihat dari pembuatannya, media dibedakan menjadi:

- a. Media sederhana, yaitu bahan dasar medianya mudah diperoleh dan relatif murah harganya, cara pembuatannya juga mudah.
- b. Media kompleks, yaitu bahan dan alat yang digunakan sulit diperoleh, biaya mahal dan pembuatannya sulit.<sup>24</sup>

c) Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam beberapa bagian, seperti:

1. Media cetak

Media cetak bersifat sangat fleksibel bagi penggunaannya.

Ada banyak jenis media cetak yang berisi teks, seperti buku,

---

<sup>24</sup> Arief Sidharta, "Media Pembelajaran," *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 12–13.

brosur, pamflet, dan *hand out*. Selain teks, media cetak juga dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam bentuk gambar, bagan, grafik, poster, dan kartun.

## 2. Media pameran atau *display*

Jenis media ini sangat beragam, mulai dari benda kongkret hingga benda tiruan yang berupa replika dan model. Media ini dapat digunakan dengan cara memamerkannya di suatu tempat tertentu sehingga pesan dan informasi dalam media bisa diamati dan dipelajari oleh siswa, seperti realita, model, diorama dan kit.

## 3. Media audio

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan pendengaran siswa.<sup>25</sup> indera pendengaran adalah cara yang sangat efisien untuk memproses informasi dari sumber informasi.

## 4. Media gambar bergerak

Suatu bentuk media yang dapat menampilkan gambar bergerak bersama dengan komponen suara, seperti film dan video.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto, "Media Pembelajaran" (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022), 37.

<sup>26</sup> Pagarra, Syawaluddin, and Krismanto, 61.

## 5. Media multimedia

Multimedia merupakan produk yang bersifat digital. Ketika informasi disajikan, multimedia mencakup penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara.<sup>27</sup>

## 6. Perangkat komputer

Kita dapat mencari dan mendapatkan informasi dan pengetahuan yang kita butuhkan. Anda dapat mengunjungi berbagai situs Internet dari mana saja untuk menemukan buku, makalah, artikel, jurnal, dan berbagai temuan studi terbaru.<sup>28</sup>

### d) Pemilihan media pembelajaran

Dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang tepat terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan, antara lain:<sup>29</sup>

#### 1. Tujuan/kompetensi yang ingin dicapai

Guru dapat memilih media yang ideal berdasarkan tujuan/kompetensi yang mereka inginkan untuk dicapai siswa mereka dalam pembelajaran.

#### 2. Materi pembelajaran

<sup>27</sup> Pagarra, Syawaluddin, and Krismanto, 78–80.

<sup>28</sup> Benny Agus Pribadi, "Konsep Media Dan Teknologi," *Pustaka.Ut.Ac.Id*, 2017, 17–19, <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PUST4313-M1.pdf>.

<sup>29</sup> Zainul Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech* 1, no. 1 (2016): 12.



Kadang-kadang topik atau subtopik mungkin membosankan atau terlalu abstrak, dan siswa akan merasa lebih tidak menarik jika hanya dibahas dalam metode ceramah. Sehingga guru dapat menggunakan kreatifitasnya dalam memilih media sesuai dengan materi yang akan diberikan.

### 3. Karakteristik siswa

Setelah memilih media berdasarkan tujuan dan materi pelajaran yang akan dibahas, penting untuk mempertimbangkan persiapan atau tingkat pemahaman siswa.<sup>30</sup> tingkat kesiapan siswa dan pengalaman belajar sebelumnya.

### 4. Ketersediaan

Setiap sekolah pastinya mempunyai fasilitas yang berbeda sebagai pendukung penggunaan media tertentu.<sup>31</sup> Ada yang sudah memadai dan ada juga yang jumlahnya terbatas.

Perlu diingat bahwa media yang digunakan harus disesuaikan dengan fasilitas pendukung atau ketersediaan.

### 5. Kemampuan guru

Guru diharapkan mampu membuat media sederhana dalam keadaan yang terbatas, maka perlu peningkatan kreativitas dan kemampuan guru dalam pembuatan media.

---

<sup>30</sup> Abidin, 12.

<sup>31</sup> Nurhayati Nurhayati, "Pemilihan Media Pembelajaran," *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.

## 6. Karakteristik media

Setiap media pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Dalam hal tersebut apa yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

## 7. Praktis penggunaannya

Media yang baik tidak selalu termahal, dan sebaliknya. Media yang ideal adalah yang mudah digunakan,<sup>32</sup> mudah diproduksi atau diperoleh oleh guru dan siswa, dan dapat digunakan kapan saja, di mana saja, dan dengan peralatan apa pun yang ada. Itu juga harus portabel dan mudah dibawa-bawa.

## 8. Pengelompokkan sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil.<sup>33</sup>

### e) Manfaat media pembelajaran

Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memicu minat dan keinginan baru, memotivasi siswa dan mendorong belajar, bahkan berdampak psikologis pada mereka. Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, media dalam proses pembelajaran umumnya mengedepankan

<sup>32</sup> Muhammad Hasan et al., "Media Pembelajaran" (Tahta media group, 2021), 116.

<sup>33</sup> Muhammad Yaumi, "Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 39–42.

interaksi guru dan siswa. Namun, media Kemp dan Dayton memiliki manfaat yang lebih khusus, beberapa identifikasi manfaat dalam media pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran yang diseragamkan
  2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
  3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
  4. Efisien dalam waktu dan tenaga
  5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
  6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
  7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
  8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif<sup>34</sup>
- f) Kegunaan dan fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran berguna untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan sehingga menjadikan suatu hasil belajar meningkat dalam waktu singkat Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan sebagai berikut:

---

<sup>34</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S, dan Rohani Str, “Manfaat Media dalam Pembelajaran”, AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2018, 94-95.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak selalu verbalis atau berupa tulisan atau kata.
2. Mengatasi beberapa keterbatasan, baik secara ruang, waktu dan daya indra seperti halnya objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, kejadian masa lalu dan objek yang terlalu kompleks.
3. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengurangi dan mengatasi peserta didik yang cenderung pasif.<sup>35</sup>

Secara garis besar fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Mempermudah guru dalam melaksanakan kewajibannya yaitu mengajar dan mendidik. Adanya media pembelajaran dapat memacu pemalaman peserta didik dan dapat mempermudah peserta didik dalam mengintegrasikan segenap informasi yang disampaikan dengan materi yang dipelajari.
2. Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan pemahaman peserta didik serta menstimulus pola pikir peserta didik.
3. Memperbaiki proses pembelajaran, apabila peserta didik memiliki nilai dan pemahaman dibawah minimal, media pembelajaran berfungsi untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran

---

<sup>35</sup> Dwi Puspitarini, "*Media Pembelajaran*", (STAIN Jember Press, 2013), 48, [https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=15502](https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=15502).

agar peserta didik mendapatkan pemahaman yang kongret dan maksimal.<sup>36</sup>

## 2. Media Peta Keanekaragaman Budaya

### a) Pengertian media keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN)

Dalam KBBI (Kamus besar bahasa Indonesia), Peta adalah salah satu gambaran atau lukisan pada kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya.<sup>37</sup> Menurut Tanya, peta atau map adalah gambaran seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Sedangkan menurut Sanaki, media peta dapat memberikan informasi tentang keadaan permukaan bumi daratan, sungai, gunung, sebagai bentuk daratan perairan, arah dan jarak dari suatu tempat ke tempat yang lain sebagai data budaya dan kemasyarakatan misalnya pola suatu bahasa atau adat istiadat dan data ekonomi.<sup>38</sup>

Peta dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan tujuan penggunaannya, yaitu peta umum dan peta khusus (tematik). Peta tematik adalah peta unik atau peta dengan topik tertentu daripada peta umum, sehingga jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-

<sup>36</sup> Fadilah Dwi Yashinta, "Pengembangan Media Maket pada tema 2 bermain di lingkungan sekitar kelas 2 sekolah dasar", (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023), 7.

<sup>37</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia Elektronik, n.d., <https://kbbi.co.id/arti-kata/peta>.

<sup>38</sup> Widiyarni, "Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV," 21.

hari. Peta yang mencakup karakteristik topografi yang tepat, terutama yang sesuai dengan topik peta, bersama dengan informasi atau data kualitatif atau kuantitatif dari tema, tujuan, atau konsep tertentu.

Peta tematik yang menggambarkan topik tertentu, seperti budaya Indonesia, merupakan bagian dari media peta keanekaragaman budaya Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti. Media peta keanekaragaman budaya Indonesia yang disajikan di sini berupa media cetak dengan peta negara Indonesia dan kartu yang menampilkan berbagai aspek budaya Indonesia, termasuk rumah adat, alat musik, tarian tradisional dan sikap yang mencerminkan Bhinneka Tunggal Ika. Media ini dikemas dengan aspek game yang memiliki konten di dalamnya, membuatnya menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media peta keanekaragaman budaya Indonesia dirancang untuk kelas III pembelajaran PKN pada materi keanekaragaman budaya Indonesia.<sup>39</sup>

#### b) Keanekaragaman Budaya Indonesia

Budaya adalah cara hidup yang berkembang, dimiliki bersama oleh sekelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya adalah cipta, rasa, dan karsa dari setiap

---

<sup>39</sup> Asma Desi Ratna Sari, "Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Masa Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas SD Rejosari Gunungkidul," 29.

masyarakat tertentu serta landasan kemajuan manusia yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya selama dihayati dan dipraktikkan oleh suatu masyarakat tertentu. Budaya di Indonesia sangatlah beragam. Tidak hanya dari segi bahasa, tetapi juga dari segi ragam kesenian, budaya Indonesia cukup beragam. Kami menyadari bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki lagu daerah serta alat musik, rumah adat tradisional, pakaian, dan unsur budaya lainnya.

Keberagaman budaya adalah seluruh struktur-struktur sosial dan keagamaan. Ini mencakup pengetahuan budaya, tradisi, dan kepercayaan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.<sup>40</sup> Secara umum, Indonesia memiliki berbagai macam budaya. Akulturasi budaya merupakan salah satu keuntungan keragaman budaya bagi pertumbuhan, tetapi tidak menghilangkan salah satu ciri dari banyak budaya: justru memperkaya kekayaan budaya Indonesia. Keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia menjadi identitas bangsa. Karena mampu hidup bahagia dalam satu bangsa yang terdiri dari beragam budaya, masyarakat Indonesia dikenal sebagai bangsa yang unik. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari hal ini, di antaranya adalah:

---

<sup>40</sup> Made Antara and Made Vairagya Yogantari, "Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif," in *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, vol. 1, 2018, 2.

1. Menumbuhkan sikap nasionalisme
2. Identitas bangsa
3. Alat pemersatu bangsa
4. Atraksi wisata
5. Menambah pendapatan nasional
6. Memupuk sikap toleransi
7. Sumber ilmu pengetahuan
8. Membuka peluang usaha
9. Sumber inspirasi bagi para creator industri kreatif.<sup>41</sup>

Allah berfirman dalam Al-Quran surah Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertakwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha mengenal.” (Q.S Al-hujurat [49]: 13).<sup>42</sup>

Dalam tafsir As-Sa’di karangan Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa’di bahwa tujuan penciptaan adam dan hawa untuk

<sup>41</sup> Made Antara and Made Vairagya Yogantari, “Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif,” *Senada* 1 (2018): 294–95.

<sup>42</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*, Kementerian Agama RI, 2019.



mewariskan keturunan yang tersebar di muka bumi ini serta menjadikan mereka berbangsa-bangsa dan bersuku-suku bertujuan untuk bisa saling tolong-menolong, bahu-membahu, dan saling memenuhi hak-hak kerabat sekitar mereka.

Dalam surah Al-Hujurat ayat 13 disebutkan bahwa manusia dari keturunan yang sama yang menyebar ke seluruh penjuru bumi salah satunya Indonesia dengan beragam bangsa, suku, dan warna kulit agar saling mengenal, menghargai dan menghormati antar keberagaman suku dan budayanya.

c) Manfaat media peta keanekaragaman budaya Indonesia

Manfaat dari media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar. Dalam pemanfaatan media pembelajaran.

a. Kelebihan

- 1) Dalam proses penyampaian materi akan mudah dengan menggunakan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN)
- 2) Memperjelas penyampaian materi
- 3) Bahan dan alat mudah didapatkan
- 4) Dapat digunakan dalam waktu jangka panjang
- 5) Fleksibel dapat dibawa kemana-mana.

b. Kekurangan

- 1) Memakan biaya yang cukup banyak
- 2) Memerlukan tenaga orang lain yang ahli untuk pembuatannya dengan panduan dari peneliti agar tidak salah dalam pembuatan media.
- 3) Hanya bisa digunakan pada satu muatan pelajaran.<sup>43</sup>

3. Pembelajaran PKn

a) Pengertian PKn

Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan dalam pendidikan formal adalah pendidikan kewarganegaraan, yang membantu peserta didik mengembangkan sikap dan moral positif yang sejalan dengan keyakinan Pancasila. Siswa juga diharapkan untuk memperoleh budi pekerti, pengetahuan, dan keterampilan mendasar tentang hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu proses pembelajaran yang berusaha untuk membangun *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition* peserta didik, sehingga tujuan untuk membentuk warga negara yang baik dapat terwujud.

---

<sup>43</sup> Widiyarni, "Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV," 24–25.

Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya ujung tombak untuk membangun karakter bangsa.<sup>44</sup> Karena pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan moral yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia yang tertuang di dalam Pancasila. Pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan pola pikir, sikap, dan perilaku warga negara.

Pendidikan kewarganegaraan atau *citizenship education* menurut Winataputra bahwa sudah menjadi bagian *inheren* dari instrumen serta praktisi pendidikan nasional Indonesia dalam lima status, yaitu sebagai berikut:<sup>45</sup>

- 1) Sebagai mata pelajaran di sekolah
- 2) Sebagai mata kuliah di perguruan tinggi
- 3) Salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru
- 4) Program pendidikan politik yang dikemas dalam bentuk penataran pedoman penghayatan dan pengamalan Pancasila atau sejenisnya yang pernah dikelola oleh pemerintah sebagai suatu program.

<sup>44</sup> Budi Juliardi, "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 2, no. 2 (2015): 120.

<sup>45</sup> Roisul Haq, "Pancasila Sebagai Ideologi Dan Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan Di Indonesia," *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2022): 53, <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1149>.

5) Kerangka konseptual dalam bentuk pemikiran individual dan kelompok pakar terkait, yang dikembangkan sebagai landasan dan kerangka berpikir mengenai pendidikan kewarganegaraan dalam status pertama, kedua, ketiga, dan keempat.

b) Karakteristik pendidikan kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan menitik beratkan pada pembinaan warga negara yang memahami dan mampu menjunjung tinggi hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang berilmu, cakap, dan berkualitas sebagaimana yang diisyaratkan oleh Pancasila dan UUD 1945, akan berdampak pada cara belajar siswa di sekolah.<sup>46</sup>

Menurut Wahab karakteristik pendidikan kewarganegaraan antara lain: terciptanya warga negara dan masyarakat yang berjiwa Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sadar dan bertanggung jawab penuh atas hak dan kewajibannya, serta dapat bertindak cepat dan tepat untuk diri sendiri dan orang lain. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa karakteristik pendidikan kewarganegaraan adalah mewujudkan warga negara yang dapat menjunjung tinggi prinsip-prinsip pancasila serta sadar akan hak dan kewajibannya serta melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab.

---

<sup>46</sup> Haq, 53.

Peranan penting pendidikan kewarganegaraan sebagai memperkenalkan konten pendidikan kewarganegaraan yang terkait dengan prinsip-prinsip moral suatu negara. Agar suatu negara bisa maju, ada sejumlah karakter yang menentukan bagaimana generasi selanjutnya harus mengembangkan karakternya, sebagai berikut:

- a) Religius: ketaatan pada keyakinan agama yang dia anut, tanpa meremehkan agama lain. Hal ini dimaksudkan agar dengan memiliki sikap religius akan menjadi landasan untuk berperilaku sesuai dengan moral, nilai, dan etika
- b) Jujur: perilaku berdasarkan upaya untuk menampilkan diri sebagai individu yang dapat diandalkan dalam perkataan, perbuatan, dan pekerjaan.<sup>47</sup> Bersikap jujur memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahpahaman, tuduhan, dan permusuhan di antara mereka yang percaya bahwa mereka telah disesatkan.
- c) Tanggung jawab: Mengambil tanggung jawab untuk setiap tindakan akan menunjukkan bahwa individu tersebut layak menerima penugasan dan mampu menghadapi dampak dari keputusannya.

---

<sup>47</sup> Sri Sudarsih, "PENTINGNYA MEMBANGUN KARAKTER GENERASI MUDA DI ERA GLOBAL," *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat; Vol 3, No 2 (2019)*DOI - 10.14710/Hm.3.2.55-59 , December 9, 2019, 56, <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/harmoni/article/view/27196>.

- d) Toleransi: Perilaku dan sikap hormat terhadap semua perbedaan. Toleransi akan memudahkan setiap orang untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa prasangka.
- e) Disiplin: mematuhi setiap aturan yang mungkin berlaku. Hal ini menunjukkan bahwa orang tersebut benar-benar menghormati dan menjunjung tinggi setiap aturan yang telah ditetapkan.
- f) Kerja keras: Bersikap mandiri, optimis, dan kuat akan menunjukkan bahwa individu memiliki karakter dan layak diajak berkolaborasi dengan melakukan segala upaya.
- g) Kreatif: Berpikir kritis dan kreatif akan menunjukkan kecerdasan seseorang. Saya akan menghindari menyalin dan membuat poin yang lebih orisinal.
- h) Demokratis: cara berpikir, berbuat, dan berperilaku yang menimbang hak dan kewajiban dirinya dan orang lain secara setara.<sup>48</sup> memahami apa yang lebih penting dan apa yang harus didahulukan.
- i) Semangat kebangsaan dan cinta tanah air: Hal ini dapat diperdebatkan karena bangsa yang berkarakter tidak akan pernah terwujud tanpa adanya kesadaran, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air rakyatnya karena karakter bangsa itu sendiri muncul dari warganya.

---

<sup>48</sup> Sudarsih, 56.

- j) Peduli lingkungan dan sosial: Setiap orang akan menjadi pribadi yang dihormati, dicintai, dan dilindungi oleh lingkungan sosialnya sebagai hasil cerminan kepeduliannya terhadap lingkungan dan masyarakat.<sup>49</sup>



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

---

<sup>49</sup> Muhamad Farhan Nurdiansyah and Dinie Anggraeni Dewi, "Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara," *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2021): 110–12, <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.31>.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan dalam mengembangkan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (Pekan) dalam Pembelajaran PKn di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi adalah (R&D) yang dalam bahasa Inggrisnya dikenal dengan *Research and Development*. Metode *Research and Development* (R&D) ialah metode penelitian yang dapat menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru, memvalidasi dan menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan.<sup>50</sup> Mengembangkan suatu produk yang berarti diperbarui atau dikembangkan dari produk yang sebelumnya sudah ada, dengan disesuaikan kebutuhan lapangan.

Pada penelitian ini, menggunakan model penelitian ADDIE yang merupakan model pengembangan yang identik dengan orientasi sistem pembelajaran di kelas, yang salah satunya media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang disepadankan dengan namanya memiliki lima tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).<sup>51</sup> Beberapa tahapan-tahapan

---

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta (alfabeta, 2019), 395.

<sup>51</sup> Sugiyono, 394.



tersebut dirancang secara interaktif dan sistematis serta memiliki hubungan dan kesinambungan, sehingga setiap proses tahapannya perlu diimplementasikan secara berurutan.

Model ADDIE ini dikembangkan untuk pengembangan bahan pembelajaran pada ranah keterampilan intelektual dan psikomotor yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pengembangan model ADDIE juga memberikan kesempatan untuk para peneliti agar berkolaborasi dengan para ahli desain, ahli media dan ahli isi agar terciptanya produk yang berkualitas baik.<sup>52</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yaitu *analysis* atau analisis, *Design* atau perencanaan, *Development* atau pengembangan, *Implementation* atau implementasi, dan *Evaluation* atau evaluasi.

Berikut merupakan penjelasan secara rinciannya dari tahapan model pengembangan ADDIE sebagaimana ialah:

### a. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama ialah analisis, pada tahapan ini perlu adanya dua tahapan analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan analisis permasalahan atau kesenjangan. Klasifikasi permasalahan yang

---

<sup>52</sup> Hamzah Amir, "Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development," *Malang: Literasi Nusantara*, 2019, 33.

dihadapi disekolah berkaitan dengan produk atau media pembelajaran yang sudah ada ataupun belum ada. Permasalahan tersebut bisa jadi dikarenakan produk yang kurang *update* sehingga tidak relevan dengan kebutuhan.

Dengan adanya analisis permasalahan sehingga muncullah analisis kebutuhan sebagai solusi pemecahan tahapan permasalahan. Pada tahapan analisis kebutuhan ini, perlu penyesuaian dengan kebutuhan siswa, baik karakteristik materi yang akan dipelajari dan *output* yang akan dihasilkan sehingga sesuai dengan rincian kebutuhan dan permasalahan.

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk dapat mengumpulkan suatu informasi terkait permasalahan mata pelajaran PKn materi keberagaman Indonesia kelas III di MIN 1 Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa metode yang digunakan guru dalam mengajar sering kali menggunakan metode ceramah dan peserta didik masih menggunakan buku sebagai sumber belajar. Dalam mata pembelajaran PKn, sesekali guru menggunakan media cetak berupa gambar anekaragam budaya Indonesia tetapi kurang optimal, sehingga diperlukan adanya pengembangan media untuk mendukung pembelajaran.

b. *Design* (Desain/Perencanaan)

Desain merupakan tahapan merencanakan produk pengembangan yang dihasilkan dari analisis masalah dan kebutuhan.

Pada tahapan ini harus disesuaikan dengan desain dan rancangan yang diteliti. Tahapan perancangan ini memuat rancangan konsep arsitektur isi dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan rancangan ini disusun secara sistematis sehingga dijadikan sebagai acuan untuk melanjutkan tahapan selanjutnya. Dalam menyusun rancangan pada penelitian ini diawali dengan membuat kerangka yang telah dijelaskan dalam spesifikasi produk. Setelah membuat rancangan, dilanjutkan dengan menggambar desain, menyiapkan bahan dan menyusun media.

Tahapan awal yang akan dilakukan sebagaimana berikut:

1. Merancang bahan pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahapan, yaitu:

a) Menulis standar kompetensi dan tujuan pembelajaran pada materi keberagaman di Indonesia.

b) Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar

c) Mengembangkan dan memilih bahan.

2. Merancang peta keanekaragaman budaya Indonesia menggunakan canva.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ketiga ini yaitu merangkai seluruh desain dan rancangan yang dilakukan pada tahapan sebelumnya. Desain dan rancangan tersebut disusun menjadi sebuah produk yang akan diimplementasikan. Pada tahapan ini perlu adanya penguji ahli media

dan ahli materi yang akan mengukur tingkat kevalidan dan kelayakan suatu media yang dikembangkan. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media peta keanekaragaman budaya Indonesia, sebagai berikut :

1. Produk awal

- a) Penyusunan materi dalam produk peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN). Materi yang dibahas dalam produk ini adalah materi kelas 3 tentang keberagaman di Indonesia.
- b) Tahapan selanjutnya pembuatan media pembelajaran menggunakan canva untuk mendesain, baik gambar papan peta, kartu aturan main maupun buku panduan.
- c) Proses percetakan.
- d) Terakhir tahap *finishing*, yakni merapikan bentuk kartu gambar.

2. Validasi materi dan media

Validasi dilakukan setelah produk awal selesai dan siap untuk mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Produk awal akan dinilai oleh ahli, menggunakan angket validasi ahli, sehingga peneliti mengetahui kekurangan serta mendapat saran atas perbaikan yang akan dilakukan di tahap berikutnya.

### 3. Revisi produk

Produk yang telah melalui tahap validasi, kemudian akan di revisi sesuai dengan hasil penilaian, kritik, dan saran dari tim ahli yakni 1 dosen materi dan 1 dosen media. Revisi produk dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan atas saran dan masukan hingga nilai yang diberikan dari 2 orang ahli dan selanjutnya diperbaiki untuk mendapatkan validasi produk yang dikembangkan.

#### d. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan keempat ini merupakan langkah untuk menerapkan dan mengimplementasikan media yang telah didesain dan dikembangkan pada proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk mengetahui respon dan umpan balik dari peserta didik. Pada tahapan ini, media yang dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan desain pengembangannya agar dapat di implementasikan dengan baik.

#### e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini bertujuan melihat apakah media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan awal atau tidak. Pada tahapan ini juga bertujuan untuk memberikan respon dan nilai sehingga perbaikan dan revisi dapat disesuaikan dengan hasil evaluasi yang diperoleh.<sup>53</sup>

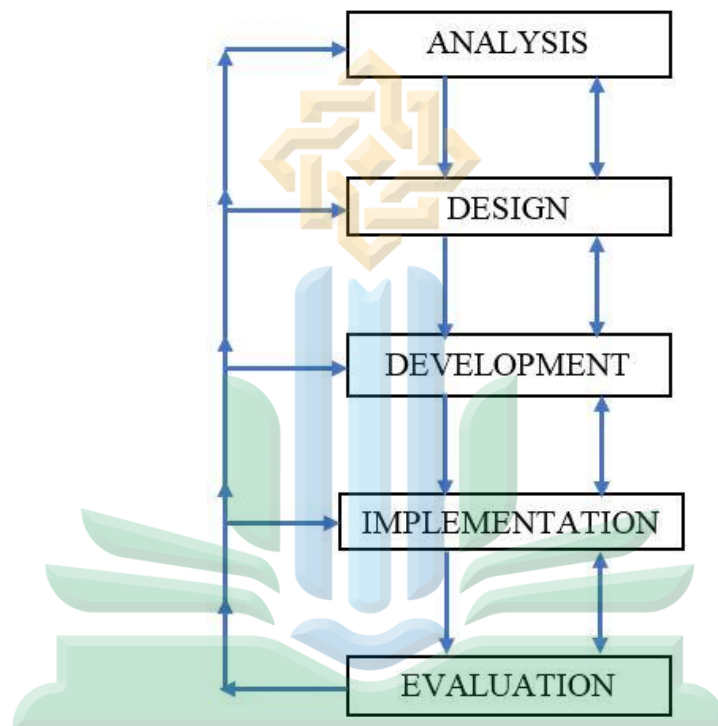
Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi sumatif yang mana merupakan kegiatan akhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur

---

<sup>53</sup> Amir, 34.

kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, beberapa tahapan model pengembangan tersebut dijelaskan sebagaimana gambar dibawah ini:



**Gambar 3. 1**  
**Tahapan Model ADDIE**

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan mendapatkan data sebagai dasar untuk menetapkan kriteria produk yang layak dan memiliki daya tarik dari produk yang dikembangkan, serta memperlihatkan kelayakan suatu produk dengan beberapa tahapan. Uji coba produk akan di uji cobakan kepada tim ahli materi dan media untuk mendapatkan validasi. Kemudian hasil akhir yang diberikan akan melalui tahap revisi untuk disempurnakan. Tahapan lainnya, pengujian produk, melibatkan uji coba skala kecil dan skala besar untuk

melihat bagaimana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk, produk berupa media peta keanekaragaman budaya Indonesia siap untuk di uji cobakan dengan skala besar kepada peserta didik kelas III-A di MIN 1 Banyuwangi saat proses pembelajaran berlangsung.

#### **D. Desain Uji Coba**

Pada tahapan desain uji coba dilaksanakan setelah produk yang di susun sesuai dengan rancangan yang telah di rencanakan. Desain uji coba dilakukan bertujuan untuk mengetahui kesesuaian rancangan dengan tujuan dan untuk mengetahui kesalahan yang perlu dilakukan perbaikan atau revisi. Desain uji coba pada penelitian dilakukan dengan dua tahap yaitu :

##### **1. Uji ahli materi dan uji ahli media**

Pada tahapan uji coba ahli materi dan uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media peta keanekaragam budaya

Indonesia (PEKAN) yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli pendidikan PKn yang diwakili oleh guru serta melakukan evaluasi produk yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan kemudian menjadi dasar untuk melakukan revisi.

Ahli media pada uji coba subjek penelitian ini diwakilkan oleh seorang dosen yang mumpuni keahlian dibidang pendidikan. Pemilihan ahli media ini didasari dengan kemampuan yang dimiliki pada bidangnya yaitu ahli mendesain media. Ahli media pada penelitian ini

bertujuan untuk memberikan kritik dan masukan mengenai desain media yang digunakan dalam penelitian pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN). Dalam hal ini yang akan menjadi validator media adalah salah satu dosen pogram studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang berkompeten di bidang desain pembelajaran.

Kriteria ahli materi pada penelitian ini, ialah seorang dosen dalam bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi pada penelitian ini didasari dengan pertimbangan kemampuan yang dimiliki pada bidangnya yaitu materi PKn. Dalam hal ini yang akan menjadi validator materi adalah salah satu dosen program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah UIN KHAS Jember yang memang berkompeten dalam mata pelajaran PKn. Nantinya lembar validasi diberikan kepada dosen ahli materi PKn yang telah dipilih sebelum tahap selanjutnya.

## 2. Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan dilakukan dalam dua skala yaitu uji skala kecil yang dilakukan dalam satu kelas dengan jumlah 8 peserta didik. Dan uji skala besar yang dilakukan dalam jumlah peserta didik di satu kelas itu. Adapun tujuan dilakukannya uji coba lapangan ini agar dapat mengetahui kelayakan dalam pengembangan media peta keanekaragam budaya Indonesia (PEKAN).



## 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan tahapan setelah dilaksanakanlah desain uji coba. Subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah siswa kelas III-A MIN 1 Banyuwangi dan guru kelas III-A . Objek penelitian dalam penelitian ini adalah validitas media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN). Kreteria subjek uji coba dalam penelitian ini, dijelaskan sebagaimana berikut:

### 1) Guru

Guru sebagai subjek uji coba penelitian ialah guru kelas III-A yang selaku memberikan penilaian terhadap kelayakan penggunaan media peta keanekaragaman budaya Indonesia pada proses pembelajaran.

### 2) Peserta didik

Peserta didik yang dimaksud ialah peserta didik kelas III-A di MIN 1 Banyuwangi. Peserta didik menjadi subjek uji coba penggunaan media peta keanekaragaman budaya Indonesia yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

## 2. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif, didapatkan dari masukan dan saran dari para ahli validator pengembangan media serta observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik serta guru kelas di sekolah

yang disajikan dalam bentuk deskriptif terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Peta keanearagaman budaya Indonesia.

- b. Data kuantitatif, didapatkan dari angket atau kuisioner yang diberikan kepada ahli validator, peserta didik dan guru untuk menilai kelayakan dari media peta keanekaragaman budaya Indonesia yang dikembangkan dari penelitian ini. Pengukuran data ini berupa angka-angka hasil mengukur validitas atau kelayakan dari medi pembelajaran yang diperoleh dari ahli materi, media dan ahli pendidikan.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati.<sup>54</sup> Pengumpulan data sangat diperlukan untuk memperoleh data yang valid dan menghasilkan data yang valid. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Berikut uraian instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia :

#### 1) Observasi

Observasi merupakan teknik untuk mendapatkan fakta- fakta empirik yang tampak dan memperoleh dimensi baru untuk

---

<sup>54</sup> Wildan Hermansyah, “*Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Ekosistem Terintegrasi dengan Ayat-ayat Al-Quran pada Materi Ekosistem untuk Siswa Kelals X IPA di MA Miftahul Ulum Suren Jember*” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023): 67.

mengetahui suatu keadaan atau fenomena yang diteliti. Melalui observasi dapat mengetahui dan memahami tingkah laku seseorang secara langsung, sehingga dapat mengetahui hal-hal yang sedianya tidak akan terungkap oleh responden dengan wawancara.

## 2) Wawancara

Wawancara dilakukan secara tanya jawab terhadap narasumber untuk memperoleh suatu data atau informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara bertatap muka dan juga dalam jaringan (*online*). Wawancara yang dilakukan peneliti merupakan wawancara tidak terstruktur. Peneliti memberikan kebebasan kepada subjek untuk berbicara tentang topik yang relevan sesuai dengan pandangan dan pengalamannya. Sehingga hasil wawancara yang dilakukan kepada subjek penelitian akan mendapatkan hasil yang tidak singkat dan padat.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas 3A di MIN 1 Banyuwangi dan menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar PKn. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara dideskripsikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Karunia Eka Lestari, Mokhammad Ridwan Yudhanegara, and Anna, "Penelitian Pendidikan Matematika / Karunia Eka Lestari," 2017, 342, <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:216932624>.

### 3) Angket (Kuisisioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis terhadap subjek penelitian. Angket berisi daftar pertanyaan maupun pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator dari variabel penelitian. Angket digunakan untuk mengukur variabel berdasarkan persepsi dari responden. Responden pengisian angket pada penelitian dan pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia ialah ahli validator media, ahli validator materi, guru dan peserta didik.

Angket dalam penelitian ini berupa angket dalam bentuk jawaban tertutup. Dalam memperoleh informasi kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian pada validator ahli. Ada tiga macam angket evaluasi yang digunakan yaitu angket evaluasi media, angket evaluasi materi dan angket evaluasi ahli pendidikan

PKn. Informasi yang diperoleh melalui angket dapat digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang valid.

Indikator atau kisi-kisi instrumen dapat disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN).

Indikator mulai dari tampilan, isi, interaksi, teknik dan lain-lain.

Dalam memvalidasi media pembelajaran peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) ini menggunakan skala pengukuran likert dan skala pengukuran gutman. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian sosial. Skala likert terdapat beberapa variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi dimensi setelahnya akan dijabarkan menjadi sub dimensi dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur.

Jawaban setiap item instrumen menggunakan skala likert yang mempunyai gradien dari paling positif sampai dengan negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket skala likert ini adalah sangat setuju (SS), Setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah

1. Di mana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), Skor 2 (TS), skor 1 (STS). Lembar evaluasi ini diberikan kepada lembar validasi materi, lembar validasi media dan lembar validasi ahli pendidikan PKn.

**Tabel 3. 1**  
**Instrumen ahli materi**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	2	1,2
2.		Kesesuaian media dengan pemilihan materi	1	3

	Keakuratan media dengan materi	Kesesuaian media dengan indikator materi yang	1	4
		Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mendukung materi dengan baik	2	5,6
3.	Media untuk materi dapat mengembangkan kemampuan berfikir	Informasi yang disajikan memberikan pengetahuan baru dan luas	1	7
4.	Penggunaan bahasa	Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.	1	8
5.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	1	9

Dari tabel instrumen ahli materi diatas dapat dikembangkan sebuah angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan.

**Tabel 3. 2**  
**Instrumenn ahli media**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Media	Kesesuaian media	1	1
		Kemudahan penggunaan media	3	2, 3, 4
		Kelengkapan media	2	5, 6
2.	Kelayakan grafik	Kepraktisan media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)	2	7, 8
		Objek pendukung materi yang digunakan menarik dan mudah dibaca	2	9, 10
		Objek pendukung materi dalam Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memudahkan peserta didik dalam memahami materi	2	11, 12
3.		Tampilan media	2	13, 14

	Kualitas dan tampilan media	Bentuk media	1	15
4.	Keterlaksanaan	Isi media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan syarat didaktik media ajar (kesesuaian dengan materi dan kurikulum 2013)	1	16

**Tabel 3. 3**  
**Instrumen ahli praktikalitas**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Aspek Materi	Kesesuaian antara materi dengan KI dan KD	2	1, 2
		Keakuratan materi dalam media pembelajaran	1	3
		Ketercakupan materi keberagaman di Indonesia	2	4, 5
2.	Aspek media	Tampilan media PEKAN	2	6, 7
		Ilustrasi media pembelajaran	2	8, 9
		Kualitas dan visual dari media PEKAN	1	10
		Ilustrasi isi media pembelajaran	2	11, 12
3.	Aspek bahasa	Penggunaan bahasa yang sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.	1	13
4.	Keterlaksanaan	Kemudahan dalam penggunaannya	1	14

Berdasarkan tabel diatas, maka selanjutnya akan dikembangkan butir-butir pertanyaan dalam bentuk angket sebagai instrumen angket ahli media.

Skala guttman adalah salah satu jenis skala yang digunakan dalam penelitian sosial untuk mengukur persepsi, sikap, atau preferensi seseorang terhadap suatu topik atau konsep tertentu.

Alternatif jawaban yang digunakan pada angket skala likert ini adalah “Iya” dan “Tidak”. Responden diminta untuk memilih salah satu pernyataan yang paling mendekati pandangan mereka.

**Tabel 3. 4**  
**Instrumen respon siswa terhadap penggunaan media**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Tampilan	Kemenarikan objek/gambar	1	1
		Kejelasan objek/gambar dalam media	1	2
		Kesesuaian antara objek dalam media dengan materi	1	3
2.	Penyajian materi	Kemudahan dalam memahami materi	1	4
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.	1	5
4.	Manfaat	Keamanan media dalam penggunaan	2	6,7
		Ketertarikan menggunakan media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)	1	8
		Peningkatan minat belajar	1	9

Berdasarkan tabel diatas, maka nantinya akan dikembangkan suatu instrumen berupa angket respon siswa. angket tersebut diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau juga dapat



diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang di butuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.<sup>56</sup>

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, dan fakta kejadian yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian.

#### 4. Teknik Analisis Data

Pada proses teknik analisis data dilakukan apabila telah memperoleh dan mengumpulkan data. Sehingga data tersebut dapat diolah dengan tujuan untuk mengetahui bahwa penelitian yang dilakukan telah berhasil sesuai dengan tujuan ataupun tidak. Teknik analisis data ini merupakan hal yang paling utama dalam suatu penelitian, karena analisa data dapat menerjemahkan data mentah menjadi hasil penelitian sesuai kaidah ilmiah.<sup>57</sup> Sehingga dapat menjawab rumusan masalah yang telah ada. Berikut teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian media peta keanekaragaman budaya

Indoensia (PEKAN):

##### 1) Analisis data hasil validasi

Analisis data hasil validasi merupakan langkah untuk menentukan tingkat validasi yang dilakukan oleh tim ahli terhadap

---

<sup>56</sup> Amir, "Metode Penelitian Dan Pengembangan *Research & Development*," 39.

<sup>57</sup> Amir, 136.

media yang dikembangkan. Analisis dilakukan setelah penilaian angket atau kuesioner yang diberikan kepada tim ahli berupa kuesioner dengan skala Likert 1 sampai 5. Berikut kriteria skala Likert yang digunakan untuk menilai media peta keanekaragaman budaya Indonesia ditunjukkan dalam tabel 3.5 :<sup>58</sup>

**Tabel 3. 5**  
**Kriteria Penilaian Hasil Validasi**

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Angket yang telah didapatkan dianalisis dan diperkirakan dengan rumus rata-rata sebagaimana berikut:<sup>59</sup>

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai

$\sum X$  = Jumlah skor penilaian

n = Jumlah ideal skor

kriteria dari hasil perhitungan atau tingkat kelayakan dari suatu pengembangan media menggunakan kriteria sebagai berikut:

<sup>58</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (PT Raja Grafindo persada, 2019), 38.

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 147.

**Tabel 3. 6**  
**Tingkat kriteria pencapaian dan kualifikasi**

No.	Pencapaian (%)	Keterangan	Kualifikasi
1.	81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak tidak perlu revisi
2.	61% - 80 %	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41% - 60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
4.	21% - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat kurang layak, perlu direvisi

## 2) Analisis data hasil respon siswa

Data respon siswa adalah informasi yang dikumpulkan tentang tanggapan, reaksi, dan pandangan siswa terhadap suatu materi, aktivitas, atau situasi tertentu. Data ini dapat berupa jawaban verbal, tulisan, tindakan, atau ekspresi emosional yang menggambarkan bagaimana siswa merespons pengalaman belajar.

Data respon siswa diperoleh dari angket berupa dengan menggunakan skala guttman. Skala pengukuran ini akan memperoleh jawaban yang tegas, yaitu dengan pilihan jawaban

“Ya” dan “Tidak”.<sup>60</sup>

**Tabel 3. 7**  
**Skala guttman**

Skor	Kategori
1	Ya
0	Tidak

<sup>60</sup> Sugiyono, 149.

Analisis respon siswa dilakukan dengan menggunakan persentase. Untuk menganalisis angket respon siswa menggunakan rumus berikut:

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-Max} \times 100\%$$

Keterangan:

*NPr* = Nilai

*TS - e* = Total yang diperoleh siswa

*TS - Max* = Total skor maksimal



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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menyajikan jenis penelitian dan pengembangan yang kerap di sebut dengan RnD (*Research and Development*). Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Adapun model ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis* atau analisis, *Design* atau rancangan, *Development* atau pengembangan, *Implementation* atau implementasi, dan *Evaluation* atau evaluasi. Sebagai tahapan dalam model ini.

Model pengembangan ini merupakan proses yang fundamental dalam penerapannya dan bergantung pada konteks dimana ADDIE diterapkan.<sup>61</sup> Oleh karena itu, peneliti menggunakan model ADDIE dalam menyusun produk media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) untuk siswa kelas III-A di MIN 1 Banyuwangi. Berikut hasil dari produk yang akan dijelaskan sebagaimana tahapan-tahapannya.

#### 1. Hasil Analisis

Analisis sebagai tahapan pertama dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi suatu permasalahan sekaligus kebutuhan yang nantiya dapat ditemukan solusinya. Tahapan analisis

---

<sup>61</sup> Robert Maribe, "*Instructional Design: The ADDIE Approach*," Springer New York Dordrecht Heidelberg London. Doi 10 (2009): 20.

dilakukan dalam beberapa analisis lainnya, seperti analisis karakteristik, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Penyajian analisis selanjutnya, sebagai berikut:

a) Analisis karakteristik

Analisis karakteristik pada peserta didik dilakukan bertujuan untuk mengetahui karakter peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara kepada wali kelas 3A MIN 1 Banyuwangi. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik cukup aktif. Akan tetapi peserta didik jauh lebih aktif ketika ketika diberikan stimulus. Mengingat karakteristik anak sekolah dasar berada di fase operasional konkret.<sup>62</sup>

Sebagaimana Ibu Diana Irma dalam wawancaranya:

*“anak-anak memang sudah cukup aktif mbak, tapi jauh lebih aktif ketika mereka terlibat langsung”<sup>63</sup>*

Dari wawancara dan observasi diperoleh bahwa siswa kelas

3A di MIN 1 Banyuwangi sudah cukup aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dan mereka jauh lebih aktif ketika diberikan stimulus dan dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajarannya.

b) Analisis kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan dengan mencari informasi baik kebutuhan maupun ketersediaan. Peneliti melakukan pra observasi

<sup>62</sup> Nino Indrianto and Kurniawati, “Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students’ Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 290, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

<sup>63</sup> Diana Irmawati, diwawancara oleh penulis, Banyuwangi, 10 Maret 2023.

di kelas 3A dan wawancara kepada wali kelas 3A yang sudah kompeten terkait proses pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Ibu Diana Irma dalam wawancara:

*“Sejauh ini dalam proses pembelajaran tidak banyak menggunakan media tapi beberapa kali menggunakan media gambar yang dibuat sendiri dengan di print, kadang-kadang juga menggunakan benda yang berada di sekitar yang penting anak-anak tahu gambarannya seperti apa”<sup>64</sup>*

Dari hasil wawancara dan pra observasi bahwa di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi beberapa kali sudah menggunakan media akan tetapi dalam bentuk sederhana dan memanfaatkan benda-benda yang berada di sekitar kelas. Selain itu ketersediaan media di MIN 1 Banyuwangi cukup memadai hanya saja kurang bervariasi dalam pemanfaatan dan penggunaannya.

#### c) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilaksanakan agar produk yang dihasilkan nanti sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh madrasah/sekolah pada saat ini. Di MIN 1 Banyuwangi sendiri pertahun ajaran 2023-2024 sudah menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas 1, 2, 4, dan 5. Sedangkan kelas 3 dan 6 masih menggunakan kurikulum 2013 sehingga dengan adanya analisis kurikulum ini peneliti dapat menentukan KI dan KD sebagai tahap awal dalam menyusun indikator dan tujuan pembelajaran.

---

<sup>64</sup> Diana Irmawati, diwawancara oleh penulis, Banyuwangi, 10 Maret 2023.

## 1) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

**Tabel 4. 1**  
**Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.	2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.



## 2) Indikator dan tujuan pembelajaran

**Tabel 4. 2**  
**Indikator dan Tujuan Pembelajaran**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar 4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar
<b>Indikator</b>
3.4.1 Memahami dan menggali makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. 3.4.2 Memahami keberagaman budaya (Rumah adat, tarian adat, pakaian adat, alat musik, dan makanan khas) 3.4.3 Memahami sikap menghormati keberagaman dengan baik. 4.4.1 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>
1. Peserta didik dapat menunjukkan rasa syukur atas makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2. Peserta didik dapat memahami dan menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar. 3. Peserta didik dapat memahami dan menggali makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan menyimak penjelasan dari guru. 4. Peserta didik dapat memahami keberagaman budaya (Rumah adat, tarian adat, pakaian adat, alat musik, dan makanan khas) dengan menyimak pemaparan dari guru.

Sumber: Data penelitian 2024

## 3) Materi pembelajaran

Pada tabel diatas 4.2, dengan adanya indikator dan tujuan pembelajaran, peneliti dapat menentukan media yang sesuai dengan materi-materi yang perlu dikembangkan. Sehingga produk yang ada nantinya sebagai alternatif pembelajaran agar lebih hidup dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan materi PKn, tema 5 (cuaca) subtema 1

pembelajaran 1 tentang keberagaman di Indonesia, kelas 3 semester genap.

Materi pokok dalam keberagaman budaya meliputi: 1) mengenal arti keberagaman, 2) keberagaman budaya di Indonesia (Rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan makanan khas), 3) sikap menghargai perbedaan.

## 2. Hasil Rancangan (*Design*)

Media PEKAN (Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia) mengacu pada analisis karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik dan sekolah, dan analisis kurikulum. Pada pembelajaran PKn sendiri lebih banyak mengandalkan hafalan sehingga dipilihlah mata pelajaran PKn dalam pengembangan media. Materi yang dipilih yaitu keberagaman budaya di Indonesia. Dalam merancang media PEKAN (Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia) menggunakan bantuan aplikasi canva dalam mendesain gambar sedangkan bentuk fisiknya berupa papan peta yang terbuat dari kayu, stik magnet yang terbuat dari stick permen yang ditempelkan magnet, kartu keanekaragaman budaya dari kertas yang dilaminating, banner gantung keanekaragaman budaya dan juga buku panduan.

## 3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini produk akan diterapkan sesuai dari tahap *design*/rancangan dan nantinya produk yang sudah jadi akan divalidasi kepada ahlinya.

a) Pembuatan media pembelajaran PEKAN

Penerapan media PEKAN dilakukan sesuai dengan tahap perancangan. Aplikasi canva sebagai alat bantu dalam mendesain gambar. Produk awal media PEKAN disajikan sebagai berikut:

1) Papan Peta

Papan peta berukuran 51 x 51 cm yang terbuat dari kayu dan dibentuk sesuai ukuran. Papan peta dilapisi dengan stiker gambar peta Indonesia beserta keterangan daerahnya. Gambar peta didesain dengan bantuan aplikasi canva. Papan peta dilengkapi pegangan dan kaitan sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana.

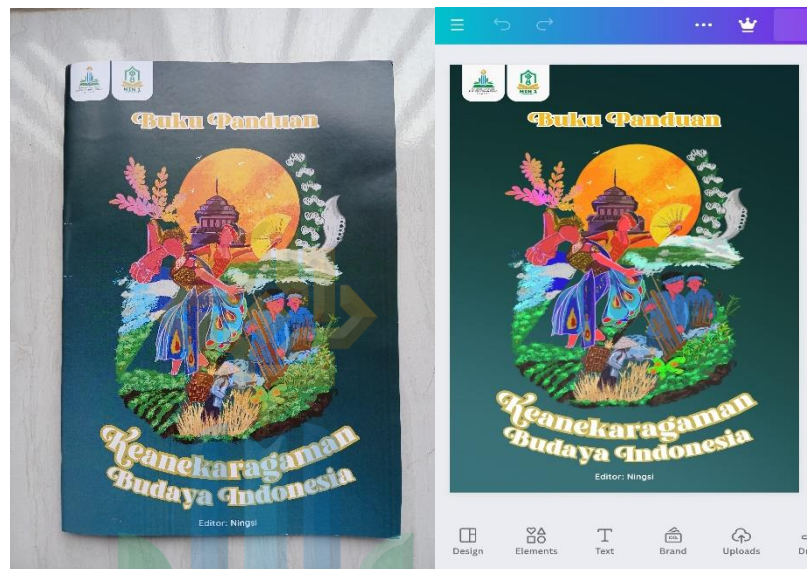


**Gambar 4.1**  
Papan Peta

2) Buku panduan keanekaragaman budaya

Buku panduan berisikan pedoman petunjuk penggunaan media dan ringkasan materi dalam bentuk ilustrasi atau gambar.

Buku ini didesain dengan canva yang selanjutnya akan dicetak dalam bentuk buku.



**Gambar 4. 2**  
Buku Panduan

### 3) Kartu keanekaragaman budaya

Kartu keanekaragaman budaya dalam bentuk gambar dengan ukuran 5 x 5 cm. Kartu ini terdiri 5 kartu, diantaranya rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan makanan khas.



**Gambar 4. 3**  
Kartu Gambar Budaya

#### 4) Stick magnet

Stick magnet memiliki panjang 10 cm dengan tumpuan magnet. Stick magnet ini nantinya akan ditempelkan dengan kartu keanekaragam budaya dimana keduanya terdapat perekat.



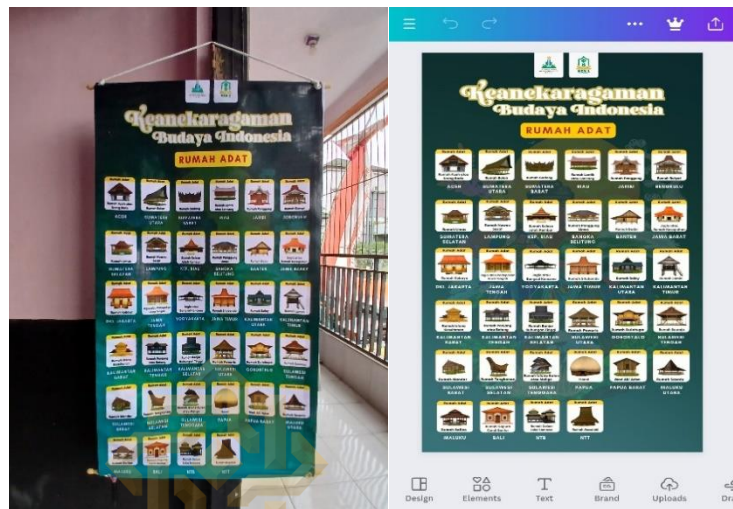
**Gambar 4. 4**  
Stick Magnet

#### 5) Banner gantung keanekaragaman budaya

Banner ini terdapat dari 5 macam, meliputi banner rumah

adat, pakaian, tarian, alat musik, dan juga makanan khas dengan ukuran 55 x 100 cm. Setiap banner berisikan ilustrasi atau gambar keberagaman budaya setiap daerah di Indonesia sesuai kategorinya.

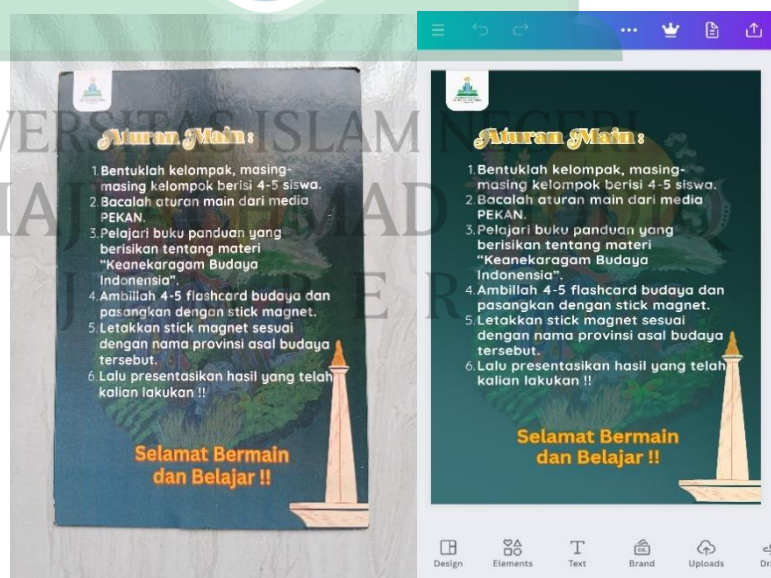




**Gambar 4.5**  
Banner Gantung

6) Kartu aturan main

Kartu aturan main berikut berisikan aturan dalam memainkan media peta keaneekaragaman budaya, kartu ini berukuran 10 x 15 cm.



**Gambar 4.6**  
Kartu Aturan Main

b) Validasi kelayakan produk

Tahap pengembangan juga terdapat validasi kelayakan produk didalamnya yang dilakukan oleh validator. Media yang sudah dikembangkan akan di validasi oleh ahli, apakah produk media PEKAN ini layak atau tidak. Validasi dilakukan dari berbagai aspek, supaya produk yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan. Diantaranya ada aspek media, aspek materi, dan aspek praktikalitas.

**Tabel 4. 3**  
**Nama Validator Ahli**

	Ahli Media	Ahli materi	Ahli praktikalitas
Validator (V)	Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I	Dr. Ubaidillah, M.Pd.I	Diana Irmawati, S.Pd

Sumber: Data penelitian 2024

Validasi yang dilakukan oleh beberapa validator ahli pada pengembangan media PEKAN, dijelaskan sebagaimana berikut:

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilaksanakan 2 kali, yang pertama pada tanggal 06 Februari 2024 dan yang kedua setelah media direvisi yaitu pada tanggal 29 Februari 2024. Validasi media dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yaitu Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I., dengan menyertakan media PEKAN, Pedoman pengguna, dan angket media PEKAN. Angket media pekan sendiri telah divalidasi oleh Bapak Muhammad Kholil, M.Pd.

Validasi ahli media sendiri bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media PEKAN serta untuk memberikan saran dan masukan sebagai perbaikan. Berikut hasil dari validasi ahli media, akan ditunjukkan pada tabel 4.4 dan tabel 4.5

**Tabel 4. 4**  
**Validasi Ahli Media**

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Media</b>						
1.	Tampilan yang digunakan dalam media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini menarik.					√
2.	Tata letak penempatan kartu gambar yang digunakan media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini tepat.					√
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami.					√
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat terbaca dengan baik.					√
5.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memperjelas materi.					√
6.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					√
<b>B. Kelayakan Grafik</b>						
7.	Penyajian media pembelajaran sistematis, sederhana dan jelas.					√
8.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia.					√
9.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari informasi terkait.					√
10.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai objek pendukung sebagai penjelas isi media.					√
11.	Bentuk objek dalam media tepat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.					√



12.	Penyajian seluruh bentuk objek dalam media sesuai dengan materi.					√
<b>C. Kualitas dan Tampilan Media</b>						
13.	Bentuk yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik dan menyenangkan.					√
14.	Penggunaan warna dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik.				√	
15.	Kelengkapan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					√
<b>D. Keterlaksanaan</b>						
16.	Media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.				√	

Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan validasi ahli media pada tabel 4.4 terdapat revisi sebelum media di implementasikan. Berikut beberapa saran dan masukan dari validator ahli media, diantaranya:

- a) Tambahkan logo tempat penelitian kedalam media.
- b) Saran saya tampilkan warna merah juga pada papan peta.

**Tabel 4. 5**  
**Validasi Ahli Media Setelah Revisi**

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>E. Media</b>						
1.	Tampilan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini menarik.					√
2.	Tata letak penempatan kartu gambar yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini tepat.					√
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami.					√
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat terbaca dengan baik.					√

5.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memperjelas materi.					√
6.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					√
<b>F. Kelayakan Grafik</b>						
7.	Penyajian media pembelajaran sistematis, sederhana dan jelas.					√
8.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia.					√
9.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari informasi terkait.					√
10.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai objek pendukung sebagai penjelas isi media.					√
11.	Bentuk objek dalam media tepat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.					√
12.	Penyajian seluruh bentuk objek dalam media sesuai dengan materi.					√
<b>G. Kualitas dan Tampilan Media</b>						
13.	Bentuk yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik dan menyenangkan.					√
14.	Penggunaan warna dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik.				√	
15.	Kelengkapan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					√
<b>H. Keterlaksanaan</b>						
16.	Media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.					√

## 2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2024 yang dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yaitu Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. Ahli materi akan memvalidasi produk

yang dikembangkan dalam ruang lingkup isi konten yang digunakan dalam media PEKAN. Validasi dilakukan dengan menunjukkan media PEKAN, RPP, pedoman pengguna dan angket. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dan ketercapaian isi atau materi dalam media PEKAN, Selain itu juga untuk memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan untuk selanjutnya. Berikut hasil dari validasi ahli materi, akan ditunjukkan pada tabel 4.6

**Tabel 4. 6**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran</b>						
1.	Media Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).					√
2.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan dapat mencerminkan jbaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran .					√
<b>B. Keakuratan media dengan materi</b>						
3.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.				√	
4.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran pada materi yang disampaikan.					√
5.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan mendukung materi yang disampaikan.					√
6.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan tentang kebearagaman budaya Indonesia.					√

<b>C. Media di materi dapat mengembangkan kemampuan berfikir</b>					
7.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan dapat menggambarkan materi.				√
<b>D. Penggunaan bahasa</b>					
8.	Media yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.				√
<b>E. Pelaksanaan pembelajaran</b>					
9.	Secara keseluruhan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini layak digunakan dalam pembelajaran PKN.				√

Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan validasi ahli materi pada tabel 4.6 terdapat saran dan masukan dari dosen ahli materi yaitu untuk jenis-jenis keberagaman seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan makanan khas dibuat terpisah disesuaikan dengan kategorinya dan dibuat lebih besar ukurannya.

### 3) Validasi ahli praktikalitas

Validasi ahli praktikalitas dilakukan oleh guru kelas 3A MIN 1 Banyuwangi yaitu Ibu Diana Irmawati, S.Pd. ahli praktikalitas akan memvalidasi produk yang dikembangkan yaitu media PEKAN. Validasi dilakukan dengan menyajikan media PEKAN, RPP, pedoman pengguna, dan angket. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media PEKAN ketika di implementasikan di kelas selain itu untuk memebrika saran dan masukan untuk pengembangan selanjutnya. Validasi ahli praktikalitas dilaksanakan saat uji coba skala kecil pada tanggal

1 Maret 2024. Berikut hasil dari validasi ahli praktikalitas, akan ditunjukkan pada tabel 4.7

**Tabel 4. 7**  
**Validasi Ahli Praktikalitas**

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Aspek materi</b>						
1.	Media yang disajikan dalam menginterpretasikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).					√
2.	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
3.	Objek/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi.					√
4.	Keterkaitan media pembelajaran dengan materi.					√
5.	Ketepatan isi media pembelajaran dengan materi.					√
<b>B. Aspek Media</b>						
6.	Pemilihan warna dan gambar dalam media sederhana dan menarik.				√	
7.	Kombinasi antara warna dan gambar sesuai.				√	
8.	Memudahkan peserta didik dalam memahami mekanisme dari gambar pendukung materi keberagaman di Indonesia.					√
9.	Gambar dalam media pembelajaran mampu menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran/isi.				√	
10.	Bentuk gambar akurat dan proporsional.				√	
11.	Penyajian seluruh bentuk gambar dalam media sesuai dengan materi					√
12.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai gambar pendukung sebagai penjas isi materi.					√
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
13.	Media yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.				√	
<b>D. Keterlaksanaan</b>						

14.	Media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.				√	
-----	--	--	--	--	---	--

Sumber: Data Penelitian 2024

Berdasarkan validasi ahli praktikalitas pada tabel 4.7 berikut saran dan masukan yang diberikan oleh ahli praktikalitas atau guru kelas terhadap pengembangan media, penguasaan kelasnya ditingkatkan lagi dalam penerapan medianya dan media yang dikembangkan sudah bagus.

#### 4. Hasil Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk media PEKAN terhadap subjek penelitian dengan tujuan untuk menguji kelayakan media dalam penerapannya. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui apakah media PEKAN ini layak untuk digunakan atau tidak, sehingga hasil yang diharapkan dari uji kelayakan adalah menghasilkan produk yang dapat digunakan saat proses pembelajaran.

Tahap implementasi di uji cobakan dalam dua skala yaitu skala kecil yang berjumlah 10 siswa dan skala besar sejumlah 23 siswa. Berikut penjelasan lengkapnya.

##### a) Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil adalah sebuah uji coba lapang dalam skala terbatas yang dilakukan kepada 10 siswa di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi dengan tujuan untuk mengantisipasi hal-hal yang terjadi selama penerapan yang sebenarnya. Selain itu, untuk memperoleh validasi dari ahli praktikalitas terhadap media PEKAN,

apakah media tersebut layak untuk di implementasikan ke dalam skala besar nantinya. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2024.



**Gambar 4. 7**  
Uji Coba Skala Kecil

Dari hasil uji coba skala kecil peserta didik sangat antusias dalam belajarnya dan

b) Uji coba skala besar

Tahap selanjutnya yaitu menguji cobakan dalam skala besar.

Pada tahap skala besar diuji cobakan di kelas 3A dengan jumlah 23 siswa. pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh data atau respon siswa terhadap kepraktisan media PEKAN serta untuk mengevaluasi produk dan ketercapaian produk. Berikut hasil uji coba skala besar yang ditunjukkan dalam respon siswa pada tabel 4.8

**Tabel 4. 8**  
**Hasil Uji Coba Skala Besar**

No	Nama	Indikator Penilaian		Jumlah Skor
		ya	tidak	
1.	Abdullah Muhammad R	8	0	8
2.	Albar Nurdaffa Pratama	8	0	8
3.	Arini Aflahal Yaumi	8	0	8
4.	Arrakha Kenzie Hamizan	7	1	7

5.	Danendra Mahardika A	7	1	7
6.	Daryska Hylmi Rahadian	8	0	8
7.	Dierly Eka Pratama	8	0	8
8.	Gita Bahtiara	8	0	8
9.	Iqfina Zhafira Maghfiroh	8	0	8
10.	Irvan Nur Al Faraby S	8	0	8
11.	Khalisa Raisya Putri	8	0	8
12.	Moh. Danyal Alfarisi	7	1	7
13.	Mohamad Daffa Firdaus	8	0	8
14.	Mohammad Raihan R	8	0	8
15.	Muhammad Rizal	8	0	8
16.	Muhammad Zidan M	8	0	8
17.	Mutia Hafidzah	8	0	8
18.	Radela Mikhaila Bilqis	8	0	8
19.	Rafardhan Athalla N	8	0	8
20.	Ridho Akbar Wachid	8	0	8
21.	Safira Aulia Rizqi M	8	0	8
22.	Safiratul Rosikhoh	8	0	8
23.	Virgani Baaqiy Andrias	8	0	8
Total skor yang diperoleh				181

Sumber: Data Penelitian 2024

Dari hasil penelitian pada respon siswa yang ditunjukkan pada tabel 4.8 diatas, siswa memberikan saran dan komentar pada media PEKAN, diantaranya:

- 1) Tulisan pada gambar di banner lebih diperjelas.
- 2) Mediana sangat menyenangkan seru.
- 3) Tulisannya sangat bagus dan rapih.

## 5. Hasil Evaluasi

Setelah tahap implementasi, tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Dimana tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan dan telah diuji cobakan. Selain itu, bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data



penelitian yang dilakukan, pengembangan media PEKAN dalam pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi layak untuk digunakan. Data penelitian diperoleh dari validasi media, validasi materi, validasi praktikalitas dan respon siswa terhadap media PEKAN.

## B. Analisis Data

Analisis data dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari uji coba yang telah dilakukan. Hasil uji coba sebagai acuan dalam mengetahui kelayakan sebuah produk media PEKAN. Hasil uji coba dilakukan oleh beberapa ahli validator dan siswa, yang nantinya akan menggambarkan kualitas dari produk media PEKAN. Berikut hasil uji coba disajikan lebih jelas.

### 1) Analisis hasil validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. sebanyak dua kali, yang pertama pada tanggal 06 Februari 2024 dan yang kedua pada tanggal 29 Februari 2024 setelah media direvisi.

Ahli media mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti untuk memberikan penilaian pada 4 aspek yaitu media, kelayakan grafik, kualitas dan tampilan media, serta keterlaksanaan.

**Tabel 4. 9**  
**Hasil Uji Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Skor validasi awal	Skor validasi setelah revisi
1.	Media	30	30
2.	Kelayakan Grafik	30	30
3.	Kualitas dan Tampilan Media	14	14
4.	Keterlaksanaan	4	5
Jumlah Skor		78	79

Hasil validasi awal

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{78}{80} \times 100\%$$

$$P = 97,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi awal kepada ahli media diperoleh sebesar 97,5% dengan kategori “sangat baik”. Karena masih terdapat beberapa kritik dan saran sehingga dilakukan validasi kedua setelah peneliti merevisi medianya.

Hasil validasi setelah revisi

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{79}{80} \times 100\%$$

$$P = 98,75\%$$

Hasil validasi setelah revisi memperoleh sebesar 98,75% dengan kategori “sangat baik”. Hasil kedua validasi dari ahli media dirata-rata untuk memperoleh nilainya, sebagai berikut:

Hasil rata-rata validasi ahli media

$$P = \frac{97,5\% + 98,75\%}{2} = 98,12\%$$

Berdasarkan perolehan rata-rata hasil akhir dari ahli media mencapai 98,12%. Sehingga jika mengacu pada tabel kriteria validitas, media PEKAN dikategorikan “sangat baik” dengan kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia.

## 2) Analisis hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. pada tanggal 16 Februari 2024. Ahli materi mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti untuk memberikan penilaian pada 5 aspek yang perlu dinilai. 5 aspek diantaranya kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, keakuratan media dengan materi, materi pada media dapat mengembangkan kemampuan berfikir, penggunaan bahasa, dan pelaksanaan pembelajaran.

**Tabel 4. 10**  
**Hasil Uji Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Skor validasi ahli
1.	Kesesuaian Media Dengan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran	10
2.	Keakuratan Media dengan Materi	19
3.	Materi dalam Media Dapat Mengembangkan Kemampuan Berfikir	4
4.	Penggunaan Bahasa	4
5.	Pelaksanaan Pembelajaran	4
Jumlah Skor		41

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$P = 91,1\%$$

Berdasarkan perolehan hasil dari ahli materi mencapai 91,1%.

Sehingga jika mengacu pada tabel kriteria validitas media PEKAN dikategorikan “sangat baik” dengan kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia.

### 3) Analisis hasil validasi ahli praktikalitas

Validasi ahli praktikalitas dilakukan pada tanggal 01 Maret 2024 oleh Ibu Diana Irmawati,S.Pd selaku guru kelas 3A di MIN 1 Banyuwangi. Ahli praktikalitas mengisi angket dengan 4 aspek yang perlu dinilai yaitu aspek materi, aspek media, aspke bahasa, dan keterlaksanaan.

**Tabel 4. 11**  
**Hasil Uji Validasi Ahli Praktikalitas**

No	Aspek yang dinilai	Skor validasi ahli
1.	Aspek Materi	25
2.	Aspek Media	31
3.	Aspek Bahasa	4
4.	Keterlaksanaan	4
Jumlah Skor		64

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{70} \times 100\%$$

$$P = 91,43\%$$

Berdasarkan perolehan hasil perhitungan akhir dari ahli praktikalitas memcapai 91,43%. Sehingga, jika mengacu pada tabel kriteria validitas, media PEKAN dikategorikan “sangat baik” dengan kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indoensia.

### 4) Analisis hasil validasi respon siswa

Uji coba kepada siswa dilakukan setelah mendapat validasi dari beberapa ahli validator diantaranya validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli praktikalitas. Media PEKAN diuji cobakan

kepada seluruh siswa kelas 3A MIN 1 Banyuwangi dengan jumlah 23 siswa pada tanggal 04 Maret 2024. selanjutnya, tahap uji respon siswa dilakukan saat uji coba skala besar dan meraka akan memberikan penilaian terhadap produk media dari segi tampilan, penyajian materi, bahasa, dan manfaat. Uji respon siswa menggunakan angket skala guttman. Berikut hasil perhitungan rerata respon siswa.

**Tabel 4. 12**  
**Hasil Rata-Rata Respon Siswa**

No	Nama	Indikator Penilaian		Jumlah Skor	Skor
		ya	tidak		
1.	Abdullah Muhammad R	8	0	8	100
2.	Albar Nurdaffa Pratama	8	0	8	100
3.	Arini Aflahal Yaumi	8	0	8	100
4.	Arrakha Kenzie Hamizan	7	1	7	87,5
5.	Danendra Mahardika A	7	1	7	87,5
6.	Daryskha Hylmi Rahadian	8	0	8	100
7.	Dierly Eka Pratama	8	0	8	100
8.	Gita Bahtiara	8	0	8	100
9.	Iqfina Zhafira Maghfiroh	8	0	8	100
10.	Irvan Nur Al Faraby S	8	0	8	100
11.	Khalisa Raisya Putri	8	0	8	100
12.	Moh. Danyal Alfarisi	7	1	7	87,5
13.	Mohamad Daffa Firdaus	8	0	8	100
14.	Mohammad Raihan R	8	0	8	100
15.	Muhammad Rizal	8	0	8	100
16.	Muhammad Zidan M	8	0	8	100
17.	Mutia Hafidzah	8	0	8	100
18.	Radela Mikhaila Bilqis	8	0	8	100
19.	Rafardhan Athalla N	8	0	8	100
20.	Ridho Akbar Wachid	8	0	8	100
21.	Safira Aulia Rizqi M	8	0	8	100
22.	Safiratul Rosikhoh	8	0	8	100
23.	Virgani Baaqiy Andrias	8	0	8	100
Total skor yang diperoleh				181	2.262,5

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2.262,5}{2.300} \times 100\%$$

$$NPr = 98,37\%$$

Dari perolehan hasil perhitungan rata-rata respon siswa mencapai 98,37%. Sehingga, jika mengacu pada tabel kriteria validitas, media PEKAN dikategorikan “sangat baik”. Selain itu tanggapan sebagian besar siswa menyatakan bahwa media PEKAN sudah bagus, mudah difahami dan sangat menyenangkan sehingga membangkitkan semangat belajar siswa.

Demikian hasil perhitungan rata-rata dari validasi para ahli sebagai berikut:

**Tabel 4. 13**  
**Hasil Validasi Rata-Rata Validator**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator 1 (ahli media)	98,12%	Sangat baik
2.	Validator 2 (ahli materi)	91,1%	Sangat baik
3.	Validator 3 (ahli praktikalitas)	91,43%	Sangat baik
Rata-rata hasil persentase		93,55%	Sangat baik

Sumber: data penelitian 2024

Hasil analisis data dari ketiga validator diatas menunjukkan bahwa validator 1 memperoleh persentase sebesar 98,12%, validator 2 dengan persentase 91,1% dan validator 3 dengan persentase 91,43%, sehingga perolehan persentase rata-ratanya sebesar 93,55%. Dengan demikian dari perolehan validasi diatas maka media PEKAN dinyatakan sangat baik dan

layak untuk di implementasikan sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya.

### C. Revisi Produk

Tahapan revisi produk merupakan tahap perbaikan media yang sudah melewati tahap validasi dari tim ahli. Perbaikan ini dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validasi ahli media, ahli materi dan ahli praktikalitas. Berikut perbaikan dari beberapa dari ahli validasi.

#### 1) Ahli Media

Berikut perbaikan atas saran dan masukan dari ahli media untuk media PEKAN.

**Tabel 4. 14**  
**Perbaikan Revisi Produk Dari Ahli Media**

Sebelum Revisi	Keterangan
 <p data-bbox="507 1832 842 1865">Logo UIN KHAS Jember</p>	<p data-bbox="914 1238 1356 1496">Berdasarkan saran dan masukan ahli media, ditambahkan logo tempat penelitian pada buku panduan keanekaragaman budaya Indonesia, yang semula tidak ada.</p>

Sesudah Revisi	
 <p data-bbox="485 920 866 1025">Terdapat dua logo yaitu, UIN KHAS Jember dan MIN 1 Banyuwangi</p>	

2) Ahli Materi

Berikut perbaikan dari ahli materi atas saran dan masukannya untuk media PEKAN.

**Tabel 4. 15**  
**Perbaikan Revisi Produk Dari Ahli Materi**

Sebelum Revisi	Keterangan
 <p data-bbox="472 1816 956 1883">Gambar budaya berada didalam buku panduan</p>	<p data-bbox="991 1386 1353 1861">Berdasarkan saran dan masukan ahli materi, sebaiknya dipisah disesuaikan dengan kategori keanekaragamnya, misal rumah adat dibuat rumah adat saja dari provinsi aceh sampek papua dan begitu juga yang</p>



Sesudah Revisi	
 <p data-bbox="459 696 963 763">Gambar budaya dipisah sesuai kategori dalam bentuk banner gantung</p>	<p data-bbox="986 302 1358 398">lainnya. Dan dibuat satu halaman besar.</p>



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

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi, baik berupa barang maupun alat.<sup>65</sup> Sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan alat bantu seperti media sebagai perantara dalam penyampaian pesan yang nantinya dapat diterima peserta didik.

**Berdasarkan hasil kajian yang telah direvisi:**

#### **1. Desain Produk Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi**

Adapun hasil penelitian dalam mengembangkan media ini berupa produk media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi sehingga materinya mudah diterima dan difahami oleh peserta didik.

Pengembangan media PEKAN didasari oleh keperluan untuk adanya pembaruan dan pemanfaatan media yang lebih bervariasi serta

---

<sup>65</sup> Husein, *Media Pembelajaran Efektif* - Google Books, 3–4.

pembelajaran yang sifatnya dua arah.<sup>66</sup> Sehingga siswa dapat terlibat langsung dan aktif saat proses pembelajaran. Hal ini juga linier dengan prinsip kurikulum 2013 yang mana dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan aktif, bervariasi, berkreasi, menghibur agar siswa tidak pasif.<sup>67</sup>

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Asma Desi Ratna Sari bahwa sesuatu yang baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif dengan sekali jalan. Dengan penggunaan media peta budaya Indonesia siswa melihat dan membaca berulang-ulang gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu sehingga dapat memperdalam ingatan.<sup>68</sup> Sehingga peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media PEKAN mengingat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sifatnya menghafal. Dengan demikian siswa dapat dengan mudah dalam menerima materi. Hal tersebut juga diperkuat oleh Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa ketika seorang guru menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>69</sup>

Sebagaimana tercantum dari penelitian (1) Asma Desi Ratna

Sari, (2) Wina Agustin Noverita, (3) Trisna Widiyarni, (4) Muhammad

<sup>66</sup> Observasi di MIN 1 Banyuwangi, 23 Maret 2023.

<sup>67</sup> H.husna, Agus Setiawan, Sofhi Syifa'ul Fuadiyah Ahla, "Konsep Model Inovasi Kurikulum KBK, KBM,KTSP, K13,Dan Kurikulum Merdeka (Literatur Review)," *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 7, no. 2 (2020): 14, <http://conference.kuis.edu.my/pasak2017/images/prosiding/nilaisejagat/10-MAAD-AHMAD.pdf>.

<sup>68</sup> Asma Desi Ratna Sari, "Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Masa Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas SD Rejosari Gunungkidul," 39.

<sup>69</sup> H Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Prenada Media, 2016), 73–74.

Farkhan Sayoga dkk, dan (5) Novi Ariesta Hariani. *Novelty* dari penelitian ini terletak pada desain media dengan diedit menggunakan alat bantu *canva* dan bentuk fisiknya berupa papan peta, kartu gambar (ruma adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan juga makanan khas), stik magnet, kartu aturan main dan buku panduan yang *full* warna sehingga menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih bersemangat. Dan produk yang dikembangkan untuk kelas 3, serta berfokus pada pembelajaran PKn khususnya materi keberagaman budaya di Indonesia.

Desain dari gambar yang warna-warni dalam media PEKAN menarik perhatian dan mendorong siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran karena pada saat pembelajaran siswa dapat terlibat langsung. Media PEKAN termasuk media yang dapat digunakan dalam jangka panjang karena *material* yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak. Selain itu *material* yang digunakan juga mudah didapatkan. Serta praktis untuk dibawa kemana-kemana. Sejalan dengan prinsip pemilihan media yakni praktis dalam penggunaannya dan bahan dalam pembuatan media mudah didapatkan.<sup>70</sup>

Sebelum media ini di implementasikan, peneliti telah melalui beberapa tahapan dalam mengembangkan media PEKAN, diantaranya: logo pada media PEKAN hanya terdapat logo UIN KHAS Jember.

---

<sup>70</sup> Asma Desi Ratna Sari, "Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Masa Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas SD Rejosari Gunungkidul," 24.

Setelah dikoreksi oleh validator di revisi menjadi ada dua logo dalam media yaitu logo UIN KHAS Jember dan logo MIN 1 Banyuwangi sebagai identitas dari media bahwa nantiya media ini akan digunakan di MIN 1 Banyuwangi. Selanjutnya yang awalnya media ini tidak menggunakan banner gantung setelah dikoreksi dan direvisi muncullah banner gantung dalam media PEKAN sebagai pengganti dari buku panduan untuk panduan budaya-budaya dan disesuaikan dengan jenis budayanya. Semula hanya ada buku panduan. Kemudian setelah melalui beberapa saran dari validator dapat disimpulkan bahwa desain media PEKAN dirancang untuk kelas III pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Media ini telah melalui beberapa tahap revisi hingga dinyatakan layak untuk diimpelementasikan langsung pada peserta didik.

## **2. Kelayakan Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi**

Pengembangan media PEKAN telah melalui beberapa tahapan sesuai dengan model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE. Dalam hal ini media PEKAN telah memperoleh validasi dari para ahli diantaranya; ahli media, ahli materi, dan ahli praktikalitas. Guna menguji dan mengetahui kelayakan dari media PEKAN.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Asma Desi Ratna Sari memperoleh rata-rata 4,5 dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Rata-rata 4 perolehan dari ahli media dengan kategori sangat layak.

Hasil uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata 0,93 dengan kategori layak dan hasil uji coba lapangan memperoleh rata-rata 0,92 dengan kategori layak. Sedangkana untuk penelitian terdahulu kedua memperoleh persentase 94,44% dari ahli media, dan 86,11% dari ahli materi. Produk media memperoleh persentase 95% dari uji coba kepraktisan. Serta melalui hasil uji coba kemenarikan diperoleh rerata persentase 91,67% dari uji satu lawan satu, 90,71% dari uji kelompok kecil, dan 94,01% dari uji kelompok besar. Sehingga media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar termasuk kategori valid, praktis, dan menarik.

Sedangkan penelitian ini sudah mengalami proses perubahan atau pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk desain media yang peneliti buat. Pada penelitian terdahulu berbentuk digital yan dapat diakses melalui *smartphone* sedangkan yang peneliti kembangkan dalam bentuk media *display* dan media cetak. Media *display* dapat berupa benda kongkret hingga benda tiruan yang berupa replika dan model sedangkan media cetak bersifat sangat fleksibel bagi penggunanya.<sup>71</sup>

Sehingga setelah dipraktekkan di MIN 1 Banyuwangi dan diuji oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktikalitas maka memperoleh persentase sebesar 98,12% dengan kategori sangat baik. Kemudian validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan

---

<sup>71</sup> Pagarra, Syawaluddin, and Krismanto, "Media Pembelajaran," 61.

kategori sangat baik. Dan Perolehan hasil validasi ahli praktikalitas sebesar 91,43% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari perolehan validasi ketiga para ahli sebesar 93,55% dengan kategori sangat baik.

Maka media Peta Keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PKn materi keberagaman budaya di Indonesia pada kelas III-A di MIN 1 Banyuwangi. Media pembelajaran berguna untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan. Sehingga menjadikan suatu hasil belajar meningkat dalam waktu singkat.<sup>72</sup>

### **3. Praktikalitas Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi**

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji respon terhadap peserta didik. Uji respon dilakukan dengan tujuan guna mengetahui respon peserta didik pada saat implementasi media PEKAN. Uji respon dilakukan pada siswa kelas 3A MIN 1 Banyuwangi dengan jumlah 23 siswa. Data praktikalitas diperoleh dari hasil uji respon siswa selama penggunaan media PEKAN. Setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media PEKAN.

---

<sup>72</sup> Puspitarini, *Media Pembelajaran*, 48.

Setelah melalui tahap validasi dari ketiga validator, selanjutnya adalah uji coba lapang untuk memperoleh respon siswa terhadap media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN). Uji coba lapang dilakukan di kelas III-A MIN 1 Bnayuwangi dengan membawa dan mengimplementasikan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN). Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga menyatakan bahwa pada saat pembelajaran menggunakan media PEKAN sangat seru dan mudah dipahami materi yang disampaikan. Dengan demikian dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Muhammad Farkhan Sayoga dkk, bahwa setelah dilakukan uji kepraktisan media dan kemenarikan media, hasilnya produk media peta digital yang dapat diakses dari *smartphone* termasuk dalam kategori sangat praktis dan menarik. Dengan perolehan persentase 95% dari uji kepraktisan media.

Dari uji coba kemenarikan oleh peserta didik diperoleh rerata persentase 91,67% dari uji satu lawan satu, 90,71% dari uji kelompok kecil dan 94,01% dari uji kelompok besar. Memperoleh respon yang positif dari peserta didik.

Proses implementasi media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi dari awal pembelajaran hingga akhir kelas peserta didik sangat antusias dalam proses belajarnya dan peserta didik terlihat sangat seru dan senang saat



terlibat langsung dalam memainkan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN). Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memicu minat dan keinginan baru, memotivasi, siswa dan mendorong belajar, bahkan berdampak pada psikologis mereka.<sup>73</sup>

Dengan demikian perolehan hasil angket respon siswa memperoleh rerata sebesar 98,37% yang berada pada interval 81-100% dengan kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media PEKAN sangat layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran PKn materi keberagaman budaya di Indonesia. Hal ini juga diperkuat dari hasil penelitian Trisna Widiyarni yang menyatakan bahwa media dapat mempermudah guru dalam proses penyampaian materi dan mempermudah siswa memahami materi sehingga bisa untuk memotivasi siswa dalam belajar.<sup>74</sup>

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terhadap produk media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran PKN, maka dapat dikemukakan saran diantaranya:

<sup>73</sup> Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018): 94, <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

<sup>74</sup> Widiyarni, "Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV," 23.

### 1) Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sebagai berikut:

- a) Pengguna media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) untuk kelas 3 SD/MI disarankan untuk lebih berhati-hati dalam penggunaannya untuk meminimalisir kerusakan.
- b) Sebelum siswa menggunakan media PEKAN, diharapkan membaca aturan main atau petunjuk penggunaan terlebih dahulu agar mudah dalam penggunaannya dan bisa memahami.
- c) Media PEKAN sebaiknya tidak digunakan ditempat terbuka seperti lapangan untuk menghindari ketidak terpakaian salah satu item media.
- d) Media PEKAN dapat digunakan untuk beberapa kali pertemuan atau minimal tiga kali pertemuan.

### 2) Saran Diseminasi Produk

Produk media PEKAN yang memuat materi keberagaman budaya di Indonesia dapat digunakan pada kelas 3 baik SD/MI untuk mata pelajaran PKn. Namun penggunaan media PEKAN ini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya.

### 3) Saran Pengembangan Produk lebih Lanjut

Saran pengembangan terhadap media PEKAN diantaranya, yaitu:

- a) Produk pengembangan media PEKAN masih terbatas pada materi keberagaman budaya saja yaitu (rumah adat, pakaian adat, tarian

adat, alat musik, dan makanan khas), oleh karena itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap materi PKn maupun materi lainnya.

- b) Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, di harapkan dapat meneliti keefektivitasan media PEKAN yang telah dikembangkan.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Banyuwangi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Fokus penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) untuk pembelajaran PKn materi keberagaman budaya di Indonesia pada kelas 3A di MIN 1 Banyuwangi. Dalam mendesain media PEKAN menggunakan aplikasi *canva* yang kemudian direalisasikan dalam bentuk fisik seperti papan peta dengan ukuran 51 x 51 cm serta dilengkapi dengan lima jenis kartu keberagaman budaya seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, dan makanan khas, banner gantung ukuran 55 x 100 cm, stik magnet dengan panjang 10 cm dengan tumpuan magnet dibagian bawahnya, buku panduan ukuran A4 dan kartu aturan main berukuran 15 x 10 cm. Media PEKAN dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan tahan lama serta praktis untuk dibawa kemana-kemana.

2. Produk media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada pembelajaran PKn memperoleh hasil validasi produk sebesar 98,12% dari validator ahli media dengan kategori sangat baik, 91,1% dari validator ahli materi dengan kategori sangat baik, dan 91,43% dari ahli praktikalitas dengan kategori sangat baik. Sehingga memperoleh rata-rata validasi dari ketiga para ahli 93,55% dengan kategori sangat baik dalam kualifikasinya sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PKn materi keberagaman budaya.
3. Hasil analisis uji coba saat di lapangan diperoleh melalui penyebaran angket respon siswa kepada siswa kelas 3A di MIN 1 Banyuwangi dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dimana uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 orang siswa dan 23 siswa untuk uji coba skala besar. Dari hasil uji coba diperoleh sebesar 98,37% dengan kategori sangat positif sehingga media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemenarikan media tidak terlepas dari tanggapan yang diberikan oleh siswa bahwa media PEKAN sudah bagus, sangat menyenangkan dan mudah difahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech* 1, no. 1 (2016): 9–20.
- Agristin, Fita. "Pengembangan Media Peta Anak Indonesia (PENNA) Pada Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Pada Kelas IV SD," 2019.
- Agus Setiawan, Sofhi Syifa'ul Fuadiyah Ahla, H.husna. "Konsep Model Inovasi Kurikulum KBK, KBM,KTSP, K13,Dan Kurikulum Merdeka (Literatur Review)." *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 7, no. 2 (2020): 113–22.  
<http://conference.kuis.edu.my/pasak2017/images/prosiding/nilaisejagat/10-MAAD-AHMAD.pdf>.
- Al-Quran Dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)*. Kementerian Agama RI, 2019.
- Amir, Hamzah. "Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development." *Malang: Literasi Nusantara*, 2019.
- Annisa, Dwi. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349–58.
- Antara, Made, and Made Vairagya Yogantari. "Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif." *Senada* 1 (2018): 292–301.
- . "Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif." In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, Vol. 1, 2018.
- Ariesta Hariani, Novi. "Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara

(PATAYARA) Pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku.”  
*Journal (PGRI Science Education Media of Applied Research and Technology)* 2, no. 1 (2020): 50–57.  
<https://edu.journal.pgriprovinsijawatimur.org/index.php/psemarkt/>.

Asma Desi Ratna Sari. “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Masa Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas SD Rejosari Gunungkidul.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2015, 1.  
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/viewFile/753/719>.

Batubara, H H. *Media Pembelajaran Komprehensif*, 2023.  
<https://books.google.co.id/books?id=Fu9ZEAAAQBAJ>.

Degeng, I Nyoman Sudana. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, 1993.

Eka Yanuarti. “Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13.” *Jurnal Penelitian* 11, no. 2 (2017): 237–66.

Haq, Roisul. “Pancasila Sebagai Ideologi Dan Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan Di Indonesia.” *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2022): 52–56.  
<https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1149>.

Hartono, Syaifullah Syaifullah; Hartono. “PENGEMBANGAN FILM ANIMASI KARTUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MI KAHASRI PROBOLINGGO.” *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, no. Vol. 3 No. 2 (2022): AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI (2022): 71–78. <https://akselerasi.iain-jember.ac.id/index.php/aksel/article/view/161/45>.

Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, and I Indra. "Media Pembelajaran." Tahta media group, 2021.

Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo persada, 2019.

Husein, Hamdan. *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*. Fatawa Publishing, 2020.

[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover).

Indrianto, Nino, and Kurniawati. "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 279–91. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

Juliardi, Budi. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 2, no. 2 (2015): 3.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia Elektronik*, n.d. <https://kbbi.co.id/arti-kata/peta>.

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1

(June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Lestari, Karunia Eka, Mokhammad Ridwan Yudhanegara, and Anna. "Penelitian Pendidikan Matematika / Karunia Eka Lestari," 2017.

<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:216932624>.

Lisnawati, Ai, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi. "Penerapan

- Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD.”  
*Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 652–56.  
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. “Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang.”  
*Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–30.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Maribe, Robert. “Instructional Design: The ADDIE Approach.” *Springer New York Dordrecht Heidelberg London. Doi 10* (2009): 970–78.
- Noverita, W A. “Pengembangan Media Pembelajaran Replika Peta Budaya Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Untuk Kelas Iv Sd/Mi Di Bandar ....”  
 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.  
<http://repository.radenintan.ac.id/7638/1/SKRIPSI.pdf>.
- Nurdiansyah, Muhamad Farhan, and Dinie Anggraeni Dewi. “Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Berbangsa Dan Bernegara.” *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* 2, no. 2 (2021): 105–15.  
<https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.31>.
- Nurhayati, Nurhayati. “Pemilihan Media Pembelajaran.” *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto. “Media Pembelajaran.” Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022.
- Pribadi, Benny Agus. “Konsep Media Dan Teknologi.” *Pustaka.Ut.Ac.Id*, 2017, 1–30. <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PUST4313->



M1.pdf.

Puspitarini, Dwi. *Media Pembelajaran*. STAIN Jember Press, 2013.

[https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=15502](https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=15502).

Rahayu, Minto. *Pendidikan Kewarganegaraan (Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa)*. Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo), 2007.

<https://search.worldcat.org/en/title/232968163>.

Ramli, Muhammad. "Media Dan Teknologi Pembelajaran." *IAIN Antasari Press*, 2012, 1–3.

Sanjaya, H Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media, 2016.

Sayoga, Muhammad Farkhan, Puri Selfi Cholifah, and Khusnul Khotimah.

"Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar" 3, no. 11 (2023): 1017–30.

<https://doi.org/10.17977/um065v3i112023p1017-1030>.

Sidharta, Arief. "Media Pembelajaran." *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.

Sudarsih, Sri. "PENTINGNYA MEMBANGUN KARAKTER GENERASI MUDA DI ERA GLOBAL." *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*; Vol 3, No 2 (2019) DO - 10.14710/Hm.3.2.55-59 , December 9,

2019. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/harmoni/article/view/27196>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. alfabeta, 2019.

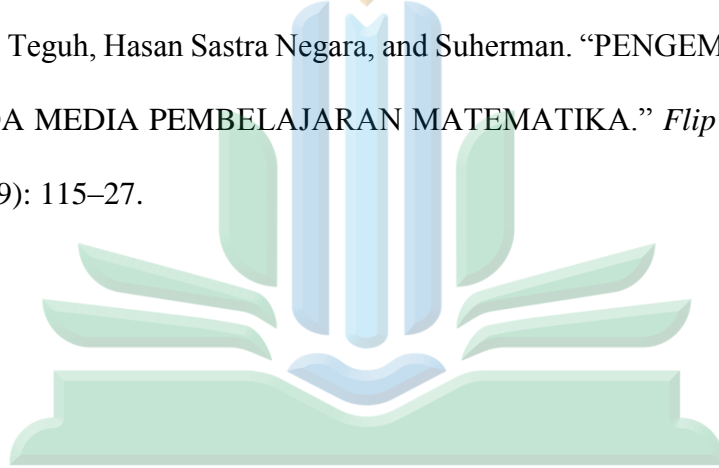
Undang-Undang Sisdiknas. "Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 28 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini." *Sistem Pendidikan Nasional*, 2003, 14.

<https://jdihn.go.id/files/4/2003uu020.pdf>.

Widiyarni, Trisna. “Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keragaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV.” Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.  
[https://repository.ummat.ac.id/3311/1/bab 1-3.pdf](https://repository.ummat.ac.id/3311/1/bab%201-3.pdf).

Yaumi, Muhammad. “Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.

Yunianto, Teguh, Hasan Sastra Negara, and Suherman. “PENGEMBANGANNYA PADA MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA.” *Flip Builder* 6, no. 2 (2019): 115–27.

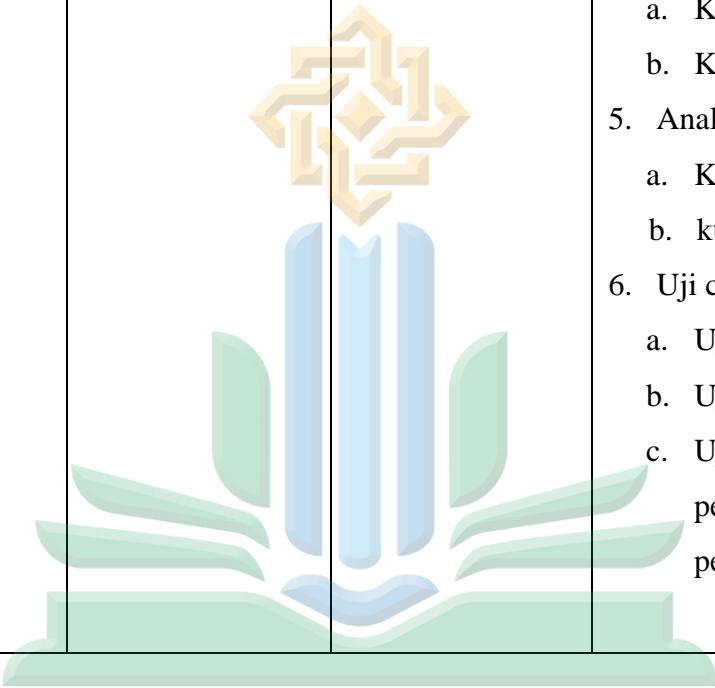


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 1: Matriks penelitian

**MATRIKS PENELITIAN****PENGEMBANGAN MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A MIN 1 BANYUWANGI**

<b>Judul</b>	<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Rumusan Masalah</b>
Pengembangan Media Peta Keanekaragam Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi	Media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN)	Konsep dasar media	1. Pengertian 2. Klasifikasi 3. Pemilihan media 4. Manfaat 5. Penggunaan media 6. Kelebihan dan kekurangan	1. Wawancara kepada Guru Kelas, dan Siswa Kelas 3A. 2. Buku referensi: Jurnal, E-book, dan Penelitian terdahulu terkait judul penelitian.	1. Metode penelitian: <i>Research and Development (R&amp;D)</i> . 2. Model pengembangan ADDIE. 3. Teknik Pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Jenis data:	1. Bagaimana desain produk pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indoensia (PEKAN) dalam pembelajaran PKN di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi. 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media peta keanekaragamn budaya Indonesia (PEKAN) dalam pembelajaran PKN di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

				<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kualitatif</li> <li>b. Kuantitatif</li> </ul> <p>5. Analisis data:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kualitatif</li> <li>b. kuantitatif</li> </ul> <p>6. Uji coba produk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Uji ahli materi</li> <li>b. Uji ahli media</li> <li>c. Uji coba (respon pendidik dan peserta didik)</li> </ul>	<p>3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) dalam pembelajaran PKN di kelas 3A MIN 1 Banyuwangi.</p>
--	--	--	---	--	--

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

Lampiran 2: Pernyataan keaslian tulisan

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ningsi  
NIM : 202101040015  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Instansi : UIN KHAS Jember

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

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

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

Jember, 28 April 2024

Saya yang menyatakan



Ningsi  
202101040015

Lampiran 3: Surat ijin penelitian



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-5631/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 1 Banyuwangi  
 Jl. Ikan Wijinongko No.10 Sobo

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

NIM : 202101040015  
 Nama : NINGSI  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohammad Haris Jamroni, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Februari 2024

an. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

Lampiran 4: Surat selesai penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANYUWANGI**  
 Jalan Ikan Wijinongko No.10 Banyuwangi (68418)  
 Telepon (0333) 426620  
 Email : min\_sobo@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor : 327/Mi.13.30.01/PP.00.9/03/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Mohammad Haris Jamroni, S.Pd.I  
 NIP 19780126 2005011 003  
 Pangkat/Gol.Ruang : Pembina (IV/a)  
 Jabatan : Guru Madya/Kepala MIN 1 Banyuwangi

Menerangkan bahwa

Nama : Ningsi  
 NIM 202101040015  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : *"Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewaranegearaan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi"*

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan **Telah Melaksanakan Penelitian** di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi, mulai 23 Februari 2024 s.d 9 Maret 2024.

Demikian Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 9 Maret 2024

Kepala Madrasah



**Mohammad Haris Jamroni**

Lampiran 5: Surat validasi angket



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1437/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth.Mohammad Kholil, M.Pd

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 Mohammad Kholil, M.Pd untuk menjadi Validator Angket, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040015
Nama	: NINGSI
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 Januari 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**



Lampiran 6: Surat validasi ahli media



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1443/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Lailatul Usriyah, 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. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040015
Nama	: NINGSI
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 Februari 2024

dr. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

Lampiran 7: Surat validasi ahli materi



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1505/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Ubaidillah, S.Pd.I., 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. Ubaidillah, S.Pd.I., M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040015
Nama	: NINGSI
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 16 Februari 2024

dr. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

Lampiran 8: Surat validasi ahli praktikalitas



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1505/In.20/3.a/PP.009/02/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Diana Irmawati, S.Pd.

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 Diana Irmawati, S.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Praktikalitas, mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040015
Nama	: NINGSI
Semester	: Semester Delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Februari 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 9: Lembar Validasi Instrument Angket

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.

NIP : 198606132015031005

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket validasi media, materi, praktikalitas, respon peserta didik dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indoensia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi" yang di susun oleh :

Nama : Ningsi

NIM : 202101040015

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan kisi-kisi instrumennya, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian lembar validasi ini dibuat untuk sebagaimana mestinya.

Jember, 30 Januari 2024

Validator,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Mohammad Kholil, S.Si., M. Pd.  
NIP. 198606132015031005

## Lampiran 10: Hasil Wawancara

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU**

Nama : Diana Irmawati, S.Pd

Jabatan : Guru kelas 3A

Instansi : MIN 1 Banyuwangi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran ?	Untuk kelas 3 masih menggunakan kurikulum 2013 atau K13, tapi madrasah sendiri sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka mbak.
2.	Bahan ajar apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran ?	Bahan ajar yang digunakan adalah buku. Bukunya ada dua mbak yaitu buku tematik dan buku paket mapel.
3.	Sumber belajar dari mana saja yang biasa ibu gunakan ?	Untuk sumber belajarnya sendiri yang pasti dari buku ya mbak. Baik buku siswa dan buku untuk guru, biasanya juga menggunakan sumber belajar lain seperti internet, youtube dll.
4.	Apa strategi dan metode yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran ?	Seperti pada umumnya biasa menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab. Kalo strateginya menggunakan kooperatif atau kerja kelompok akan tetapi jarang.
5.	Apa media yang digunakan saat proses pembelajaran ?	Sejauh ini untuk penggunaan media beberapa kali, biasanya menggunakan media gambar yang dibuat sendiri dengan di <i>print out</i> , kadang-kadang juga menggunakan benda yang berada di sekitar, yang penting anak-anak tahu gambarannya seperti itu.
6.	Media apa yang digunakan pada pembelajaran PKn ?	Pernah menggunakan media gambar dan benda konkret. Di dalam kelas ada lambang burung garuda jadi itu yang dimanfaatkan untuk menjadi media pada materi lambang negara.
7.	Bagaimana karakteristik siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran ?	Anak-anak sudah cukup aktif, akan tetapi lebih aktif lagi ketika mereka dapat dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran.

8.	Kendala atau hambatan apa saja yang dialami pada saat proses pembelajaran ?	Kurangnya disiplin pada anak, kurangnya minat belajar karena pelajarannya kurang disukai, dan yang paling sering di medianya.
9.	Apa hambatan yang ibu alami saat mengajar kalau dilihat dari segi media pembelajarannya sendiri ?	Penggunaan media yang seadanya dan mudah dibuat serta bahan pembuatan medianya mencari yang gampang ditemukan sehingga media yang digunakan juga sederhana. Dan kenapa ibu juga tidak pernah menggunakan proyektor karena untuk kelas 3 yang anaknya sangat aktif ini sepertinya susah mbak dan memakan banyak waktu sedangkan ada target pelajaran yang harus dicapai.
10.	Media seperti apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran terutama pada mapel PKn materi keberagaman ?	Mungkin bisa media yang bentuknya dua arah mbak, yang ada bentuk fisiknya itu lebih mudah untuk menarik perhatian anak-anak.
11.	Bagaimana pendapat ibu jika saya mengembangkan media peta keanekaragaman budaya Indonesia (PEKAN) untuk materi keberagaman budaya ?	Bagus mbak, anak-anak pasti antusias kalau diajak belajar sambil bermain.



Lampiran 11: Kisi-kisi dan angket ahli media.

**KISI-KISI INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A MIN 1 BANYUWANGI  
UNTUK AHLI MEDIA**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Media	Kesesuaian media	1	1
		Kemudahan penggunaan media	3	2, 3, 4
		Kelengkapan media	2	5, 6
2.	Kelayakan grafik	Kepraktisan media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)	2	7, 8
		Objek pendukung materi yang digunakan menarik dan mudah dibaca	2	9, 10
		Objek pendukung materi dalam Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memudahkan peserta didik dalam memahami materi	2	11, 12
3.	Kualitas dan tampilan media	Tampilan media	2	13, 14
		Bentuk media	1	15
4.	Keterlaksanaan	Isi media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan syarat didaktik media ajar (kesesuaian dengan materi dan kurikulum 2013)	1	16

Keterangan Rubrik Penilaian:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
(PEKAN) DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK KELAS III-A  
DI MIN 1 BANYUWANGI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama validator :

NIP :

Pekerjaan :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk pengisian:**

Isilah tanda check list (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Media</b>						
1.	Tampilan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini menarik.					
2.	Tata letak penempatan kartu gambar yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini tepat.					
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami.					
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat terbaca dengan baik.					



5.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memperjelas materi.					
6.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					
<b>B. Kelayakan Grafik</b>						
7.	Penyajian media pembelajaran sistematis, sederhana dan jelas.					
8.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia.					
9.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari informasi terkait.					
10.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai objek pendukung sebagai penjas isi media.					
11.	Bentuk objek dalam media tepat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.					
12.	Penyajian seluruh bentuk objek dalam media sesuai dengan materi.					
<b>C. Kualitas dan Tampilan Media</b>						
13.	Bentuk yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik dan menyenangkan.					
14.	Penggunaan warna dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik.					
15.	Kelengkapan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					
<b>D. Keterlaksanaan</b>						
16.	Media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.					

**Kritik dan Saran:**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

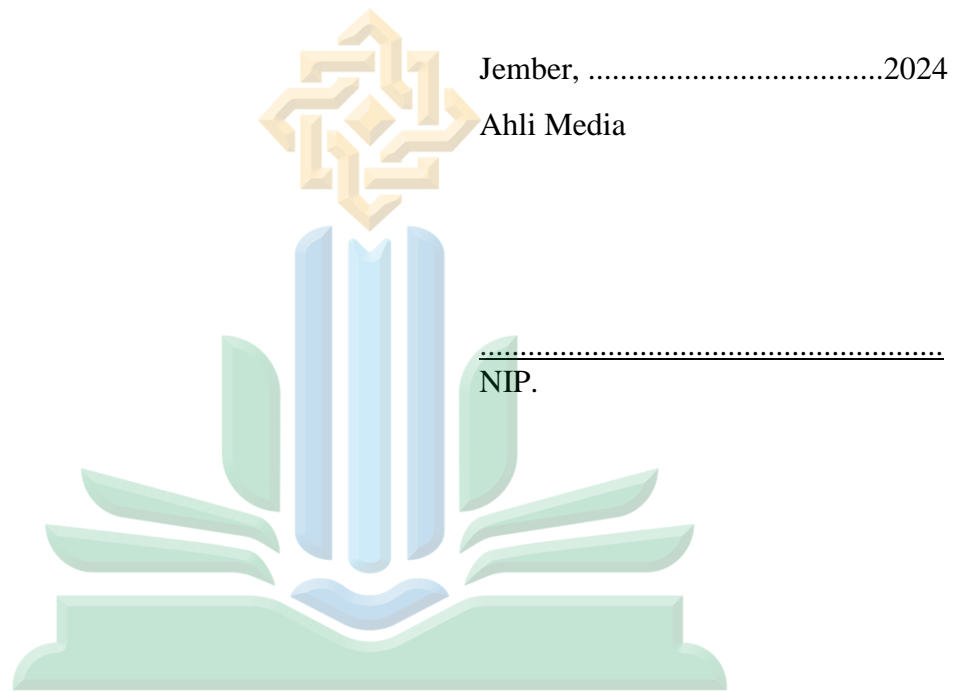
J E M B E R

### Kesimpulan

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



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

Lampiran 12: Kisi-kisi dan angket ahli materi.

**KISI-KISI INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A MIN 1 BANYUWANGI  
UNTUK AHLI MATERI**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	2	1,2
2.	Keakuratan media dengan materi	Kesesuaian media dengan pemilihan materi	1	3
		Kesesuaian media dengan indikator materi yang	1	4
		Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mendukung materi dengan baik	2	5,6
3.	Media untuk materi dapat mengembangkan kemampuan berfikir	Informasi yang disajikan memberikan pengetahuan baru dan luas	1	7
4.	Penggunaan bahasa	Kata atau kalimat yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.	1	8
5.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	1	9

Keterangan Rubrik Penilaian:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
(PEKAN) DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK KELAS III-A  
DI MIN 1 BANYUWANGI UNTUK AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama validator :

NIP :

Pekerjaan :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk pengisian:**

Isilah tanda check list (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran</b>						
1.	Media Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).					
2.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran .					
<b>B. Keakuratan media dengan materi</b>						
3.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.					

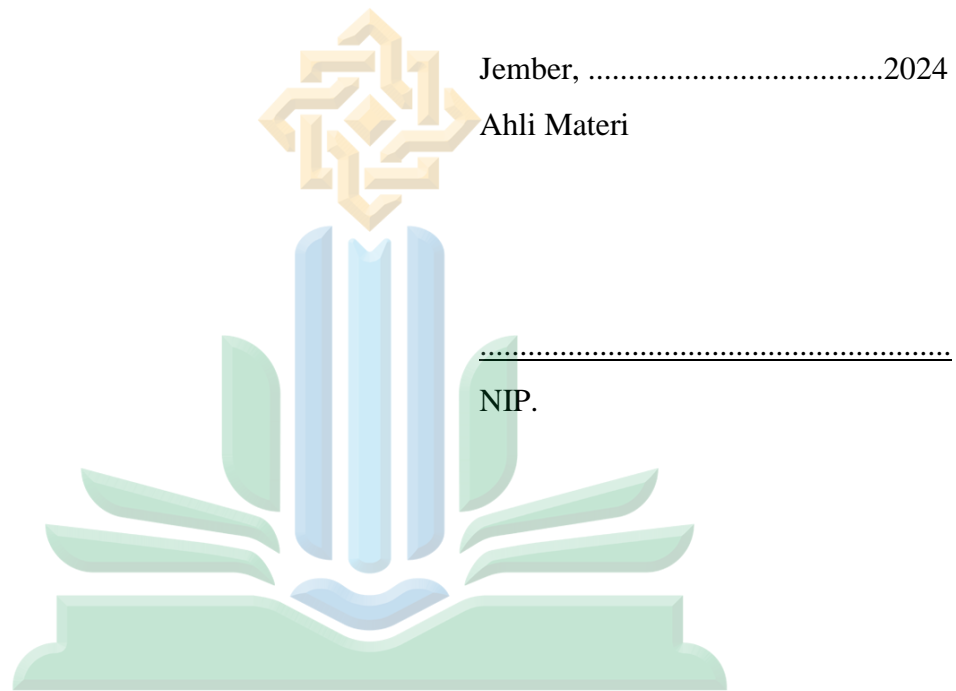


### Kesimpulan

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



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

Lampiran 13: Kisi-kisi dan angket ahli praktikalitas.

**KISI-KISI INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A MIN 1 BANYUWANGI  
UNTUK AHLI PRAKTIKALITAS**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Aspek Materi	Kesesuaian antara materi dengan SK dan KD	2	1, 2
		Keakuratan materi dalam media pembelajaran	1	3
		Ketercakupannya materi keberagaman di Indonesia	2	4, 5
2.	Aspek media	Unsur tata letak lengkap	2	6, 7
		Tampilan media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)	2	8, 9
		Ilustrasi media pembelajaran	1	10
		Ilustrasi isi media pembelajaran	2	11, 12
3.	Aspek bahasa	Penggunaan bahasa yang sederhana, lugas, dan mudah dimengerti.	1	13
4.	Keterlaksanaan	Isi media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan syarat didaktik media ajar (kesesuaian dengan materi dan kurikulum 2013)	1	14

Keterangan Rubrik Penilaian:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
(PEKAN) DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK KELAS III-A  
DI MIN 1 BANYUWANGI UNTUK AHLI PRAKTIKALITAS**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama validator :

NIP :

Pekerjaan :

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk pengisian:**

Isilah tanda check list (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Aspek materi</b>						
1.	Media yang disajikan dalam menginterpretasikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).					
2.	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
3.	Objek/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi.					
4.	Keterkaitan media pembelajaran dengan materi.					
5.	Ketepatan isi media pembelajaran dengan materi.					
<b>B. Aspek Media</b>						
6.	Pemilihan warna dan gambar dalam media sederhana dan menarik.					
7.	Kombinasi antara warna dan gambar sesuai.					



8.	Memudahkan peserta didik dalam memahami mekanisme dari gambar pendukung materi keberagaman di Indonesia.					
9.	Gambar dalam media pembelajaran mampu menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran/isi.					
10.	Bentuk gambar akurat dan proporsional.					
11.	Penyajian seluruh bentuk gambar dalam media sesuai dengan materi					
12.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai gambar pendukung sebagai penjelas isi materi.					
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
13.	Media yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.					
<b>D. Keterlaksanaan</b>						
14.	Media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.					

**Kritik dan Saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

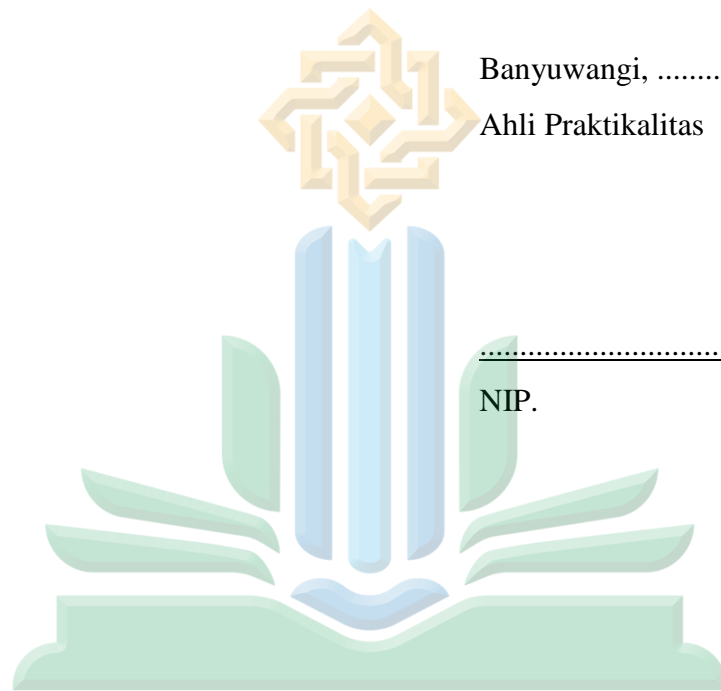
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Banyuwangi, .....2024

Ahli Praktikalitas

.....  
NIP.

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

Lampiran 14: Kisi-kisi dan angket respon siswa.

**KISI-KISI INSTRUMENT VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN  
BUDAYA INDONESIA (PEKAN) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN DI KELAS III-A MIN 1 BANYUWANGI  
UNTUK RESPON SISWA**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Tampilan	Kemenarikan objek/gambar	1	1
		Kejelasan objek/gambar dalam media	1	2
		Kesesuaian antara objek dalam media dengan materi	1	3
2.	Penyajian materi	Kemudahan dalam memahami materi	1	4
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti.	1	5
4.	Manfaat	Keamanan media dalam penggunaan	1	6
		Ketertarikan menggunakan media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)	1	7
		Peningkatan minat belajar	1	8

Keterangan Rubrik Penilaian:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

J E M B E R

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA (PEKAN)**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

**A. Petunjuk pengisian:**

- a. Mulai dengan membaca *basmallah*
- b. Melalui instrument ini siswa dimohon memberikan penilaian tentang media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
- c. Siswa dimohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dengan Kriteria penilaian:

“Iya”	: Setuju dengan pernyataan atau pertanyaan
“Tidak”	: Tidak setuju dengan pernyataan atau pertanyaan

- d. Sebelum melakukan penilaian, siswa mengisi identitas seperti tertera di bawah ini.

**B. Identitas Diri Siswa:**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

No.	Pertanyaan/pernyataan	Skor Penilaian	
		Iya	Tidak
<b>A. Tampilan</b>			
1.	Apakah tampilan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik?		
2.	Apakah gambar yang terdapat dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan kenyataan?		
3.	Apakah tampilan dari media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi?		
<b>B. Penyajian Materi</b>			
4.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memudahkan saya dalam memahami materi keberagaman di Indonesia dengan mudah.		
<b>C. Bahasa</b>			
6.	Bahasa yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah dimengerti.		

<b>D. Manfaat</b>			
7.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) aman digunakan untuk proses pembelajaran.		
8.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sangat menarik untuk pembelajaran.		
9.	Dengan adanya media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi keberagaman di Indoensia.		

***Komentar dan Saran:***

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

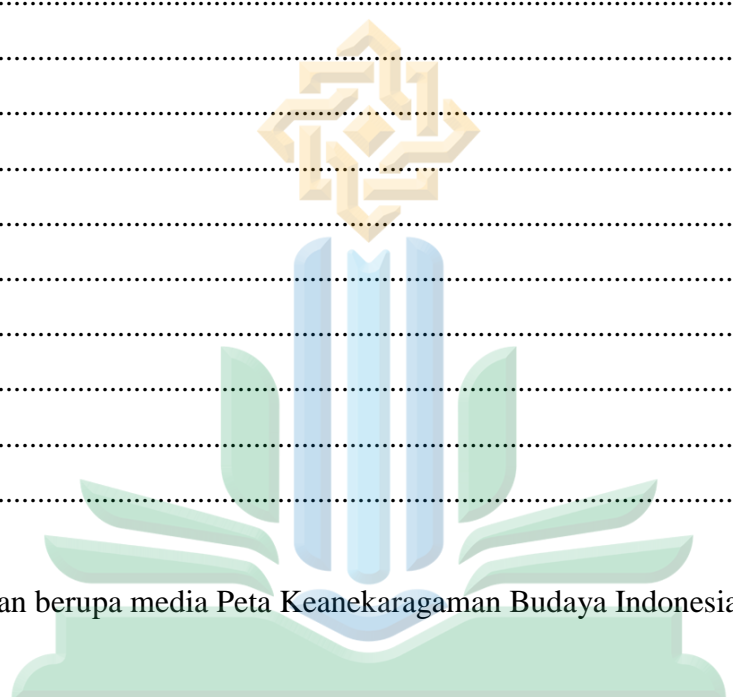
.....

**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



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

Banyuwangi, .....2024

Peserta didik

.....

Lampiran 15: Angket RPP.

**LEMBAR ANGKET VALIDASI  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama Pendidik :

NIP :

Pekerjaan :

Instansi :

**A. Pengantar**

Sehubung dengan dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam Pembelajaran PKN di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi”. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan selama proses penelitian. Hasil pengukuran ini akan digunakan untuk penyempurnaan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selanjutnya.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum Bapak/Ibu memberikan penilaian, diharapkan untuk membaca setiap butir yang ada didalam angket.
2. Mohon untuk memberikan penilaian dari setiap butir yang ada dengan memberikan checklist (√) pada kolom skala sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut.
  - 1= Sangat Kurang
  - 2 = Kurang
  - 3 = Cukup
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik
3. Kritik dan saran sangat bermanfaat untuk perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), diharapkan diisi pada bagian yang telah disediakan. Terima kasih.

### C. Angket Penilaian

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Kelengkapan Format RPP</b>						
1.	Sesuai format kurikulum 2013.					
2.	RPP sudah mengakomodir media yang telah dikembangkan.					
3.	Ketersediaan alat evaluasi dalam RPP.					
4.	Ketersediaan alat instrumen penilaian dalam RPP.					
<b>B. Aspek Materi</b>						
5.	Kesesuaian konsep dengan KD dan Indikator.					
6.	Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu pembelajaran.					
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan.					
8.	Menggunakan sarana dan sumber belajar yang beragam.					
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
9.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.					
10.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.					
<b>D. Metode Sajian</b>						
11.	Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator.					
12.	Model yang dipilih sesuai dengan materi yang disajikan.					
<b>E. Saran/alat bantu pembelajaran</b>						
13.	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran					
<b>F. Umum</b>						
14.	Terdapat identitas yang memuat satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, semester, dan alokasi waktu.					
15.	Terdapat penilaian dari aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku siswa.					

**Kritik dan Saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

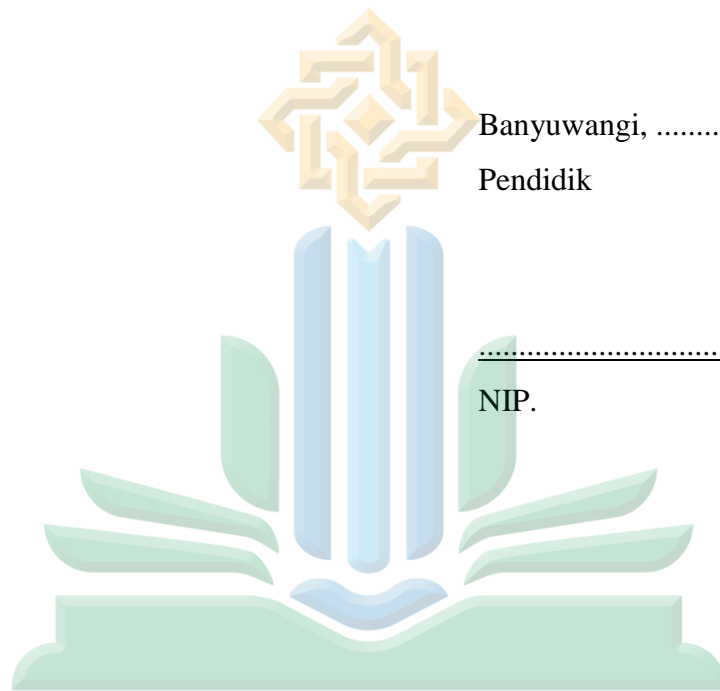
.....

**Kesimpulan**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Banyuwangi, .....2024

Pendidik

.....  
NIP.

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



Lampiran 16: Hasil validasi ahli media.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
(PEKAN) DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK KELAS III-A  
DI MIN 1 BANYUWANGI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama validator : Dr. Lailatul Usniyah, M.Pd.1

NIP : 197807162023212019

Pekerjaan : Dosen PBTU

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk pengisian:**

Isilah tanda check list (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Media</b>						
1.	Tampilan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini menarik.					✓
2.	Tata letak penempatan kartu gambar yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini tepat.					✓
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami.					✓
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat terbaca dengan baik.					✓

5.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memperjelas materi.						✓
6.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.						✓
<b>B. Kelayakan Grafik</b>							
7.	Penyajian media pembelajaran sistematis, sederhana dan jelas.						✓
8.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia.						✓
9.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari informasi terkait.						✓
10.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai objek pendukung sebagai penjelas isi media.						✓
11.	Bentuk objek dalam media tepat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.						✓
12.	Penyajian seluruh bentuk objek dalam media sesuai dengan materi.						✓
<b>C. Kualitas dan Tampilan Media</b>							
13.	Bentuk yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik dan menyenangkan.						✓
14.	Penggunaan warna dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik.					✓	
15.	Kelengkapan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.						✓
<b>D. Keterlaksanaan</b>							
16.	Media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.						✓

**Kritik dan Saran:**

..... Tambahkan logo tempat penelitian

..... UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

..... KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

..... J E M B E R

.....

.....

.....

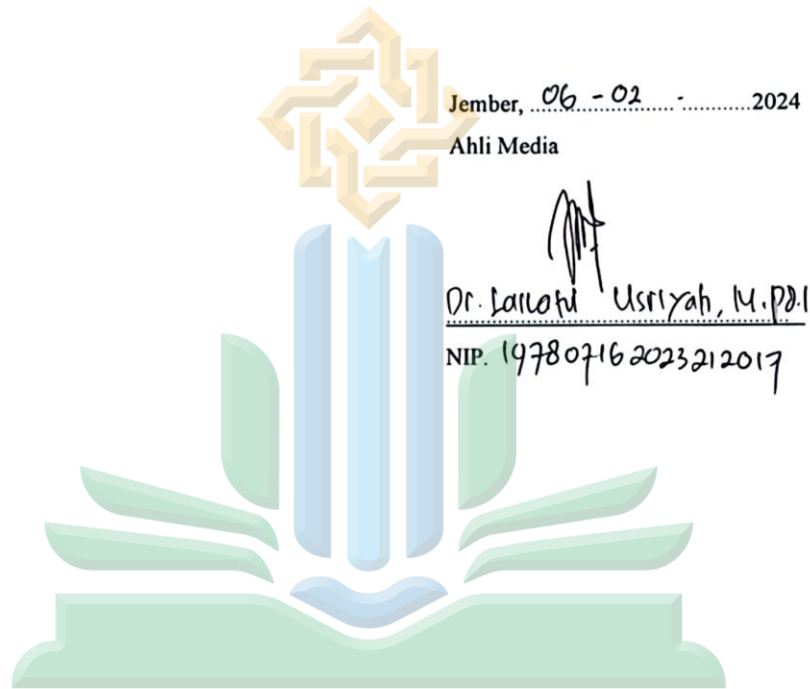
.....

**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:


1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ②. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Jember, 06 - 02 - ..... 2024

Ahli Media

  
Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NIP. 197807162023212017

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

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
(PEKAN) DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK KELAS III-A  
DI MIN 1 BANYUWANGI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama validator : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NIP : 197807162023212017

Pekerjaan : Dosen PGMI

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk pengisian:**

Isilah tanda check list (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Media</b>						
1.	Tampilan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini menarik.					✓
2.	Tata letak penempatan kartu gambar yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini tepat.					✓
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami.					✓
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat terbaca dengan baik.					✓



5.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memperjelas materi.					✓
6.	Kartu gambar yang disajikan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					✓
<b>B. Kelayakan Grafik</b>						
7.	Penyajian media pembelajaran sistematis, sederhana dan jelas.					✓
8.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia.					✓
9.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mencari informasi terkait.					✓
10.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai objek pendukung sebagai penjelas isi media.					✓
11.	Bentuk objek dalam media tepat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.					✓
12.	Penyajian seluruh bentuk objek dalam media sesuai dengan materi.					✓
<b>C. Kualitas dan Tampilan Media</b>						
13.	Bentuk yang digunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik dan menyenangkan.					✓
14.	Penggunaan warna dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik.			✓		
15.	Kelengkapan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi.					✓
<b>D. Keterlaksanaan</b>						
16.	Media pembelajaran Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.					✓

**Kritik dan Saran:**

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

- 1) Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Jember, 29 Februari.....2024

Ahli Media

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I  
NIP. 197807162023212017

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

Lampiran 17: Hasil validasi ahli materi.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARGAMAN BUDAYA INDONESIA  
(PEKAN) DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK KELAS III-A  
DI MIN 1 BANYUWANGI UNTUK AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama validator :

NIP :

Pekerjaan :

Udamin  
NIP 1209205031002  
Rozmi FTIC

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk pengisian:**

Isilah tanda check list (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran</b>						
1.	Media Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).					√
2.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan dapat mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran .					√
<b>B. Keakuratan media dengan materi</b>						
3.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.				√	

4.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran pada materi yang disampaikan.					✓
5.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan mendukung materi yang disampaikan.					✓
6.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan tentang kebearagaman budaya Indonesia.					✓
<b>C. Media di materi dapat mengembangkan kemampuan berfikir</b>						
7.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang disajikan dapat menggambarkan materi.				✓	
<b>D. Penggunaan bahasa</b>						
8.	Media yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.				✓	
<b>E. Pelaksanaan pembelajaran</b>						
9.	Secara keseluruhan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini layak digunakan dalam pembelajaran PKN.				✓	

**Kritik dan Saran:**

- Buku panduan dibuat tulisan, 1 lembar, A3
- Pakaian adat, rumah adat, tarian adat, alat musik, Makanan khas



**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



Jember, 16 Feb. 2024

Ahli Materi

*Dr. UBAIDIYAH, M.Pd.*  
NIP. 198512092015031002

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

Lampiran 18: Hasil validasi ahli praktikalitas.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
(PEKAN) DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK KELAS III-A  
DI MIN 1 BANYUWANGI UNTUK AHLI PRAKTIKALITAS**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

Nama validator : Diana Irmawati, S.Pd.

NIP : 197311302005012002

Pekerjaan : Guru

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk pengisian:**

Isilah tanda check list (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek yang ada.

Kriteria penilaian:

1= Sangat Kurang

2= Kurang

3= Cukup

4= Baik

5= Sangat Baik

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Aspek materi</b>						
1.	Media yang disajikan dalam menginterpretasikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).					✓
2.	Media yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
3.	Objek/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi.					✓
4.	Keterkaitan media pembelajaran dengan materi.					✓
5.	Ketepatan isi media pembelajaran dengan materi.					✓
<b>B. Aspek Media</b>						
6.	Pemilihan warna dan gambar dalam media sederhana dan menarik.				✓	
7.	Kombinasi antara warna dan gambar sesuai.				✓	

8.	Memudahkan peserta didik dalam memahami mekanisme dari gambar pendukung materi keberagaman di Indonesia.					✓
9.	Gambar dalam media pembelajaran mampu menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran/isi.				✓	
10.	Bentuk gambar akurat dan proporsional.				✓	
11.	Penyajian seluruh bentuk gambar dalam media sesuai dengan materi					✓
12.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya berbagai gambar pendukung sebagai penjabar isi materi.					✓
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
13.	Media yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.				✓	
<b>D. Keterlaksanaan</b>						
14.	Media pembelajaran Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah digunakan.				✓	

**Kritik dan Saran:**

- Penguasaan kelasnya ditingkatkan lagi
- Media sudah bagus.

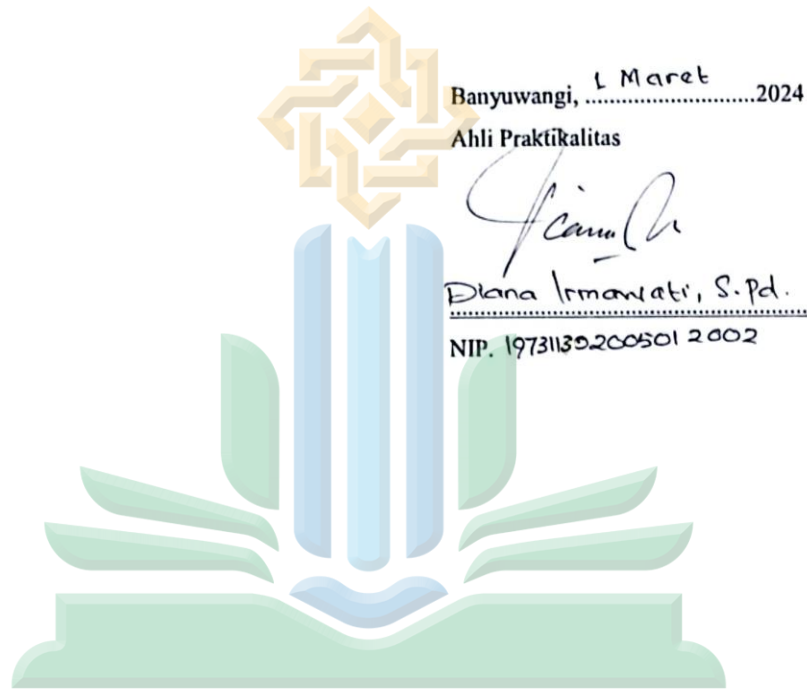
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



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

Lampiran 19: Hasil validasi respon siswa.

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA (PEKAN)**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

**A. Petunjuk pengisian:**

- a. Mulai dengan membaca *basmallah*
- b. Melalui instrument ini siswa dimohon memberikan penilaian tentang media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
- c. Siswa dimohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dengan Kriteria penilaian:

"Iya"	: Setuju dengan pernyataan atau pertanyaan
"Tidak"	: Tidak setuju dengan pernyataan atau pertanyaan

- d. Sebelum melakukan penilaian, siswa mengisi identitas seperti tertera di bawah ini.

**B. Identitas Diri Siswa:**

Nama : arr. al-h. kenai. h.

No. Absen : 04

Kelas : 3A

No.	Pertanyaan/pernyataan	Skor Penilaian	
		Iya	Tidak
<b>A. Tampilan</b>			
1.	Apakah tampilan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik?	✓	~
2.	Apakah gambar yang terdapat dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan kenyataan?	✓	~
3.	Apakah tampilan dari media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi?	✓	-
<b>B. Penyajian Materi</b>			
4.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memudahkan saya dalam memahami materi keberagaman di Indonesia dengan mudah.	✓	~
<b>C. Bahasa</b>			
6.	Bahasa yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah dimengerti.	✓	-



D. Manfaat			
7.	Media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) aman digunakan untuk proses pembelajaran.	✓	~
8.	Media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sangat menarik untuk pembelajaran.	~	✓
9.	Dengan adanya media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi keberagaman di Indonesia.	✓	-

**Komentar dan Saran:**

...tulisannya...agak...karang...besar...dan...jelas...  
 ...sebaiknya...tulisannya...agak...dibesarkan...dan...diperjelas...  
 ...tulisannya...fapih...dan...Mudah...dipahami...  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R  
 Banyuwangi, ..... 2024

Peserta didik

*(Handwritten signature)*

Arakha Kenziyah

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
PETA KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA (PEKAN)**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi

**A. Petunjuk pengisian:**

- a. Mulai dengan membaca *basmallah*
- b. Melalui instrument ini siswa dimohon memberikan penilaian tentang media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) yang akan digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.
- c. Siswa dimohon memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dengan Kriteria penilaian:

"Iya"	: Setuju dengan pernyataan atau pertanyaan
"Tidak"	: Tidak setuju dengan pernyataan atau pertanyaan

- d. Sebelum melakukan penilaian, siswa mengisi identitas seperti tertera di bawah ini.

**B. Identitas Diri Siswa:**

Nama : Muhammad Rofiq Ramadhani  
No. Absen : 19  
Kelas : 3A

No.	Pertanyaan/pernyataan	Skor Penilaian	
		Iya	Tidak
<b>A. Tampilan</b>			
1.	Apakah tampilan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) menarik?	✓	—
2.	Apakah gambar yang terdapat dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan kenyataan?	✓	—
3.	Apakah tampilan dari media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan materi?	✓	—
<b>B. Penyajian Materi</b>			
4.	Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) memudahkan saya dalam memahami materi keberagaman di Indonesia dengan mudah.	✓	—
<b>C. Bahasa</b>			
6.	Bahasa yang digunakan dalam media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) mudah dimengerti.	✓	—

D. Manfaat			
7.	Media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) aman digunakan untuk proses pembelajaran.	✓	—
8.	Media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sangat menarik untuk pembelajaran.	✓	—
9.	Dengan adanya media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi keberagaman di Indoensia.	✓	—

**Komentar dan Saran:**

Media (PEKAN) sangat menyenangkan saat v.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**Kesimpulan**

Media pembelajaran berupa media Peta Keaneekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 Banyuwangi, 1 Maret 2024  
 J E M B E R

Peserta didik

*Rm*



Lampiran 20: Hasil validasi RPP.

**LEMBAR ANKET VALIDASI  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Judul penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)  
dalam Pembelajaran PKN di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi.

Penyusun : Ningsi  
Nama Pendidik : Diana Irmawati, S. Pd.  
NIP : 197311302005012002  
Pekerjaan : Guru  
Instansi : MIN 1 Banyuwangi

**A. Pengantar**

Sehubungan dengan dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) dalam Pembelajaran PKN di kelas III-A MIN 1 Banyuwangi”. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan selama proses penelitian. Hasil pengukuran ini akan digunakan untuk penyempurnaan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selanjutnya.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum Bapak/Ibu memberikan penilaian, diharapkan untuk membaca setiap butir yang ada didalam angket.
2. Mohon untuk memberikan penilaian dari setiap butir yang ada dengan memberikan checklist (√) pada kolom skala sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut.
  - 1= Sangat Kurang
  - 2 = Kurang
  - 3 = Cukup
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik
3. Kritik dan saran sangat bermanfaat untuk perbaikan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), diharapkan diisi pada bagian yang telah disediakan. Terima kasih.

## C. Angket Penilaian

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Kelengkapan Format RPP</b>						
1.	Sesuai format kurikulum 2013.					✓
2.	RPP sudah mengakomodir media yang telah dikembangkan.					✓
3.	Ketersediaan alat evaluasi dalam RPP.				✓	
4.	Ketersediaan alat instrumen penilaian dalam RPP.				✓	
<b>B. Aspek Materi</b>						
5.	Kesesuaian konsep dengan KD dan Indikator.				✓	
6.	Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu pembelajaran.				✓	
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan.					✓
8.	Menggunakan sarana dan sumber belajar yang beragam.					✓
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
9.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓	
10.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.				✓	
<b>D. Metode Sajian</b>						
11.	Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator.				✓	
12.	Model yang dipilih sesuai dengan materi yang disajikan.					✓
<b>E. Saran/alat bantu pembelajaran</b>						
13.	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran					✓
<b>F. Umum</b>						
14.	Terdapat identitas yang memuat satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, semester, dan alokasi waktu.				✓	
15.	Terdapat penilaian dari aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku siswa.				✓	

**Kritik dan Saran:**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJJAH CHAMAD SIDDIQ  
 JEMBER

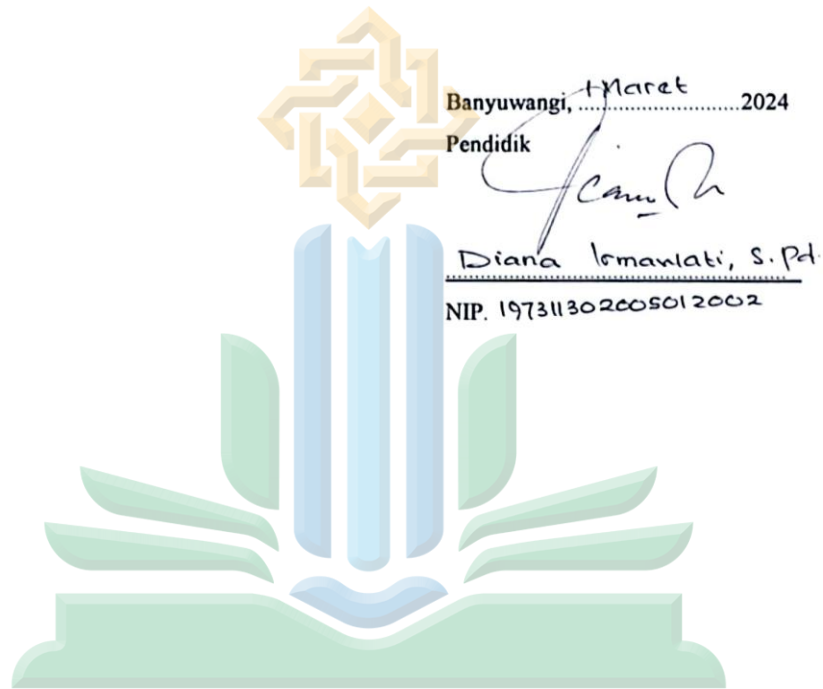
- RPP sudah bagus dan sesuai  
 - RPP dan media yang di pakai sudah sesuai.

**Kesimpulan**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di lapangan.

\*) Lingkari salah satu



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

Lampiran 21: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MIN 1 Banyuwangi

Kelas / Semester : III / 2

Tema : Cuaca

SubTema : 1

Mata Pelajaran : PPKn

Alokasi Waktu : 3 JP (30 menit x 3)

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.4.1 Menunjukkan rasa syukur atas makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	2.4.1 Memahami dan menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	<p>3.4.1 Memahami dan menggali makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.2 Memahami keberagaman budaya (Rumah adat, tarian adat, pakaian adat, alat musik, dan makanan khas)</p> <p>3.4.3 Memahami sikap menghormati keberagaman dengan baik..</p>
4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	4.4.1 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

### C. TUJUAN

5. Peserta didik dapat menunjukkan rasa syukur atas makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
6. Peserta didik dapat memahami dan menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
7. Peserta didik dapat memahami dan menggali makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar dengan menyimak penjelasan dari guru.
8. Peserta didik dapat memahami keberagaman budaya (Rumah adat, tarian adat, pakaian adat, alat musik, dan makanan khas) dengan menyimak pemaparan dari guru.

9. Peserta didik dapat memahami sikap menghormati keberagaman dengan baik setelah menyimak penjelasan dan pemaparan dari guru.
10. Peserta didik dapat menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

Keberagaman Budaya di Indonesia

#### E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Sainifik
2. Metode : Praktek, Diskusi, Permainan, Penugasan dan Tanya Jawab.

#### F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam pembuka (<b>Religius</b>)</li> <li>2. Guru menanyakan kabar peserta didik (<b>Rasa ingin tahu</b>)</li> <li>3. Guru membuka pelajaran dengan berdoa bersama untuk menanamkan <b>nilai religius</b>.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran peserta didik untuk memantau kedisiplinan peserta didik.</li> <li>5. Guru mengulas kembali materi sebelumnya dan menghubungkan dengan materi pembelajaran hari ini melalui quiz (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>6. Peserta didik diberikan motivasi dengan memberikan <i>ice breaking</i> (<b>Motivasi</b>)</li> <li>7. Mengaitkan pertanyaan dengan materi yang akan diajarkan pada tema 5 pembelajaran 2 (Keberagaman Budaya di Indonesia) (<b>Kolaborasi</b>)</li> </ol>	15 menit



	8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <b>(Komunikasi)</b>	
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk membagi kedalam 5 kelompok belajar.</li> <li>2. Kelompok dibagi sesuai dengan arahan guru, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang.</li> <li>3. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi keberagaman budaya di Indonesia dengan menggunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)</li> <li>4. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menggunakan media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) sesuai dengan aturan main yang sudah ada di media.</li> <li>5. Kemudian peserta didik diberikan tugas kelompok untuk mengerjakan LKPD berupa mengelompokkan keberagaman budaya di Indonesia dan menganalisa sikap menghargai keberagaman.</li> <li>6. Guru memantau aktivitas peserta didik dan memberikan penilaian sikap dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.</li> <li>7. Guru akan mereview dan meluruskan jika terdapat jawaban yang kurang tepat</li> </ol>	60 menit
Penutup	1. Peserta didik diajak melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran hari ini	15 menit

	<p>degan bersama-sama. (<b>Mengelola informasi, berfikir kritis, C6</b>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memberikan penguatan dari kesimpulan.</li> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lainnya.</li> <li>4. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari hari ini untuk mengetahui hasil ketercapaian materi. (<b>Refleksi, berfikir kritis, komunikasi C4</b>)</li> <li>5. Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah diikuti. (<b>Refleksi</b>)</li> <li>6. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. (<b>Komunikasi</b>)</li> <li>7. Peserta didik dan guru menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</li> <li>8. Peserta didik melakukan doa bersama sebelum pulang. (<b>Religius</b>)</li> <li>9. Guru mengucapkan salam penutup (<b>Religius</b>)</li> </ol>	
--	---	--

#### G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media : Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN)
2. Sumber belajar
  - a. Modul bahan ajar K13 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas 3B
  - b. Internet :
 

Link sumber belajar

    - <https://youtu.be/Qq67SHLWM-I?si=hrVdE3EgWfBVjDBU>
    - <https://youtu.be/YSS3aDrRPPs?si=zcOlStr0q07xEEhs>



- <https://youtu.be/qObDQEDVJoY?feature=shared>
- <https://youtu.be/B4fyvUAq024?feature=shared>
- [https://youtu.be/Vv0s9DG9FbA?si=WduQI.Xz0yS\\_sbNwG](https://youtu.be/Vv0s9DG9FbA?si=WduQI.Xz0yS_sbNwG)

## H. PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

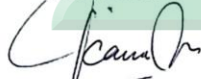
Penilaian sikap : Observasi  
 Penilaian pengetahuan : Tes tulis dan quis  
 Penilaian keterampilan : Unjuk kerja dan portofolio

### 2. Instrumen Penilaian

Lembar observasi (pengamatan sikap)  
 Tes tulis (soal pilihan ganda dan isian)  
 Proyek  
 Pembelajaran remedial dan pengayaan

- Remedial : Mengulas kembali materi yang berhubungan dengan materi keberagaman budaya Indonesia.
- Pengayaan : Guru menugaskan peserta didik dengan latihan-latihan soal lebih lanjut terkait materi keberagaman budaya Indonesia.

Mengetahui  
 Guru kelas 3A



Diana Irmawati, S.Pd  
 NIP. 197311302005012002

Banyuwangi, 1 Maret 2024  
 Peneliti



Ningsi  
 202101040015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Mengetahui

Kepala Madrasah



Mohammad Haris Jamroni, S.Pd.I  
 NIP. 197801262005011003

Lampiran 1 RPP: Materi Ajar

## **MATERI AJAR PPKN**

### **KEBERAGAMAN DI INDONESIA**

#### **A. Arti Persatuan dalam Keberagaman**

Masyarakat Indonesia yang terdiri dari beraneka ragam suku bangsa diikatkan dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang berarti meski berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Negara Indonesia adalah negara yang memiliki banyak sekali pulau, letaknya membentang luas dari sabang hingga merauke.

Kita hidup dalam masyarakat yang beragam. Tentunya kita akan berjumpa dan bergaul dengan orang lain yang berbedakarakter, berbeda suku, agama, dan adat istiadat. Dalam keberagaman ini kita dituntut menjadi pribadi yang mampu beradaptasi dengan perbedaan yang ada. Tidak egois, toleran, dan mampu menjalin kerja sama dengan orang lain. Pribadi yang memiliki andil untuk menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang rukun, bersatu, bermartabat, dan bangsa yang maju.

#### **B. Bentuk-bentuk Keberagaman dalam Persatuan**

Indonesia adalah negara majemuk atau negara dengan tingkat keberagaman yang tinggi. meski beragam, bangsa Indonesia tetap bersatu dibawah naungan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Bentuk-bentuk keberagaman tersebut diuraikan sebagai berikut.

##### **1. Keberagaman Suku Bangsa**

Suku bangsa adalah golongan penduduk yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan. Suku-suku bangsa di Indonesia tersebar dari sabang sampai merauke. Persebaran ini dipengaruhi oleh faktor geografis, perdagangan laut, dan kedatangan para penjajah ke Indonesia.

Tiap suku bangsa memiliki ciri khasnya masing-masing, antara lain:

- a. Bentuk fisik, seperti warna kulit, jenis rambut, dan lain-lain.
- b. Bahasa yang digunakan, seperti bahasa Batak, bahasa Jawa, dan bahasa Madura.

- c. Adat istiadat, seperti pakaian adat, upacara perkawinan, dan upacara kematian.
- d. Kesenian daerah, seperti tari-tarian.
- e. Keekerabatan, seperti patrilineal (garis keturunan ayah) dan matrilineal (garis keturunan ibu).

Berikut contoh suku bangsa yang ada di Indonesia.

No	Suku Bangsa	Asal Daerah
1.	Alas, Aneuk Jamee, Gayo	Aceh
2.	Batak Karo, Batak Toba, Batak Simalungun, Nias	Sumatera Utara
3.	Minangkabau, Melayu, Mentawai	Sumatera Barat
4.	Melayu, Akit, Talang Mamak	Riau, Kepulauan Riau
5.	Melayu, Kubu	Jambi
6.	Pasemah, Melayu, Kubu	Sumatera Selatan, Bangka Belitung
7.	Rejang, Pasemah, Enggano	Bengkulu
8.	Pepadun, Pubian	Lampung
9.	Sunda, Cirebon	Jawa Barat
10.	Banten, Badui	Banten
11.	Betawi	Dki Jakarta
12.	Jawa, Samin	Jawa Tengah, DI Yogyakarta
13.	Jawa, Tengger, Madura	Jawa Timur
14.	Bali	Bali
15.	Sumbawa, Sasak, Bima	Nusa Tenggara Barat
16.	Sumba, Sawu	Nusa Tenggara Timur
17.	Maloh, Iban, Dayak	Kalimantan Barat
18.	Ot Danum, Kapuas, Dayak	Kalimantan Timuur
19.	Banjar, Maanyan, Dayak	Kalimantan Selatan
20.	Ngaju, Punan, Dayak	Kalimantan Timur
21.	Mongodow, Minahasa	Sulawesi Utara

22.	Gorontalo	Gorontalo
23.	Pamona	Sulawesi Tengah
24.	Bugis, Makasar, Toraja	Sulawesi Selatan
25.	Tolaki	Sulawesi Tenggara
26.	Ambon, Nuaulu, Ternate, Tidore	Maluku, Maluku Utara
27.	Asmat, Dani, Sentani	Papua

Adanya keberagaman suku tidak dijadikan perpecahan tetapi harus dihormati. Sikap menghormati perbedaan keberagaman suku bangsa dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari, antara lain:

- a. Rukun dalam kehidupan bermasyarakat.
- b. Saling menolong, kerja sama, dan menyelesaikan masalah bersama.
- c. Mengutamakan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi.
- d. Mengutamakan musyawarah untuk menyelesaikan masalah.

Jika kita tidak saling menghormati antarsuku bangsa dapat menimbulkan:

- a. Saling curiga antarsuku.
- b. Saling merendahkan budaya dan adat istiadat suku lain.
- c. Saling menonjolkan budaya dan adat istiadat suku sendiri.

## 2. Keberagaman Budaya

### a. Kesenian Daerah

Kesenian daerah adalah segala bentuk karya seni yang dibuat oleh masyarakat dan menjadi ciri khas suatu daerah.

#### 1) Tarian daerah

No	Tarian Daerah	Asal Daerah
1.	Rateeb binsa, seudati, saman	Aceh
2.	Rancag pesatih, yapong	DKI Jakarta
3.	Sigrak, serimpi	Jawa Tengah
4.	Rodat sari	DI Yogyakarta
5.	Supraba duta, legong jobog, kecak	Bali
6.	Topeng, jaipong, merak	Jawa Barat
7.	Piring, lilin, payung	Minangkabau

8.	Cupak gerantang, batunggangga	Nusa Tenggara Barat
9.	Sampari, musyoh	Papua
10.	Balung bulau, tambun	Kalimantan Tengah

## 2) Lagu daerah

No	Lagu Daerah	Asal Daerah
1.	Kampung Nan Jauh di Mato	Sumatera Barat
2.	Soleram	Riau
3.	Suwe Ora Jamu, Jamuran	Jawa Tengah
4.	Tanduk Majeng	Jawa Timur (Madura)
5.	Bubuy Bulan	Jawa Barat
6.	Cik-Cik Periok	Kalimantan Barat
7.	Kicir-Kicir	DKI Jakarta
8.	Angin Mamiri	Sulawesi Selatan
9.	Apuse, Yamko Rambe Yamko	Papua
10.	Bungong Jeumpa	Aceh

## 3) Alat musik daerah

Alat musik dimainkan untuk menggiringi tarian dan lagu daerah. Alat musik tiap daerah berbeda-beda. Beberapa alat musik daerah antara lain:

- a) Angklung, dan Calung dari Jawa Barat.
- b) Kolintang dari Minahasa.
- c) Sasando dari Nusa Tenggara Timur.
- d) Nafiri dan tifa dari Maluku.
- e) Gondang dan aramba dari Sumatera Utara.

## b. Pakaian adat

Pakaian adat dipakai pada acara-acara tertentu, seperti upacara perkawinan, adat istiadat, dan acara resmi lainnya yang perlu menampilkan ciri khas daerah. Setiap pakaian adat mempunyai bentuk dan nama yang berbeda.

- 1) Ulos dari Batak dan Sumatera Utara.
- 2) Baju bodo dari Sulawesi selatan.

- 3) Baju Inong dari Aceh.
- 4) Baju beskap dari Jawa Tengah.
- 5) Baju Kebaya dari Sunda.

c. Rumah adat

Rumah adat merupakan bangunan khas suatu daerah. Fungsi rumah adat antara lain sebagai tempat melangsungkan upacara, tempat bermusyawarah dan tempat tinggal ketua adat. Beberapa rumah adat di Indonesia, antara lain:

- 1) Rumah gadang dari Minangkabau, Sumatera Barat.
- 2) Rumah betang dari Kalimantan Tengah.
- 3) Rumah limas dari Sumatera Selatan.
- 4) Rumah kariwari dari Papua
- 5) Rumah Joglo dari Jawa

d. Senjata tradisional

Senjata tradisional merupakan senjata khas daerah. Senjata tradisional digunakan sebagai perlengkapan upacara dan sebagai perkakas sehari-hari. Beberapa senjata tradisional di Indonesia, antara lain:

- 1) Rencong dari Aceh.
- 2) Piso surit dari Sumatera Utara.
- 3) Mandau dari Kalimantan.
- 4) Karis dari Jawa Tengah.
- 5) Kujang dari Jawa Barat.

e. Pertunjukan rakyat

Pertunjukan rakyat merupakan salah satu ciri khas daerah yang dapat diperkenalkan sebagai daya tarik wisata. Beberapa pertunjukan rakyat di Indonesia antara lain:

- 1) Karapan sapi dari Madura.
- 2) Loncat batu dari Nias.
- 3) Debus dari Banten
- 4) Lenong dan Ondel-Ondel dari Jakarta.
- 5) Ludruk dan Reog dari Jawa Timur.

### C. Membina Persatuan dalam Keberagaman

Adanya persamaan latar belakang sejarah, pengalaman, perasaan senasib sepenanggungan dalam perjuangan mencapai kemerdekaan, keturunan, bahasa dan adat istiadat yang diikat dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika menjadi faktor pendorong terbentuknya persatuan bangsa.

Bhineka Tunggal Ika mengandung makna bahwa walaupun bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa, adat istiadat, ras, budaya, dan agama namun semuanya mampu menjadi satu kesatuan dalam persatuan. Setiap warga harus saling bertoleransi antar satu dengan yang lain karena hal inilah yang akan menjadikan kekuatan dalam persatuan Indonesia. Anugerah akan keberagaman harus selalu dijaga oleh seluruh warga bangsa. Caranya dengan menerapkan sikap toleran terhadap keberagaman tersebut. Toleran berarti menahan diri, bersikap sabar, membiarkan orang berpandangan lain, dan berhati lapang terhadap orang-orang yang memiliki pendapat berbeda.

Upaya untuk menjaga dan serta menumbuhkan semangat persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan dengan perilaku berikut:

1. Saling membantu teman, tetangga atau saudara yang membutuhkan pertolongan tanpa melihat suku, bangsa maupun agama.
2. Sikap menghargai dan menghormati keanekaragaman suku bangsa dan budaya dengan cara tidak menjelek-jelekan suku bangsa lain.
3. Bergaul dengan teman yang berbeda suku.
4. Bersikap kekeluargaan, gotong royong, dan musyawarah dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara.

Lampiran 2 RPP: LKPD

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA**

**KELOMPOK :**

**NAMA-NAMA KELOMPOK :**

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....
- 6) .....
- 7) .....

**Langkah-langkah mengerjakan LKPD !**

1. Isi kelompok dan nama-nama kelompok terlebih dulu.
2. Baca kartu aturan main untuk mengerjakan LKPD.
3. Setelah membaca kartu aturan main, silahkan cari kartu gambar yang sesuai dengan gambar yang telah kalian peroleh.
4. Lalu tempelkan gambar di kotak yang telah disediakan.
5. Terakhir tuliskan nama gambar beserta daerahnya.

Tempel disini

Tempel disini

Tempel disini



Amati gambar dibawah ini !



1. ....

2. ....

Dari gambar diatas sebutkan 3 sikap dalam menghargai keberagaman !!!

.....

.....

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

~ Selamat Mengerjakan ~

## Lampiran 3 RPP: Instrumen Evaluasi Pembelajaran

**Instrumen Evaluasi Pembelajaran**  
**Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan**

**1. Penilaian Sikap**

- a. Teknik penilaian : Observasi
- b. Bentuk instrumen : Lembar observasi
- c. Lembar penilaian sikap

Minggu ke-..... Bulan..... 2024

No	Nama Siswa	Sikap yang Dinilai									Nilai Akhir
		Disiplin			Tanggung Jawab			Kerjasama			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
...											
Dst.											

**Keterangan :**

Lembar penilaian ini dimulai dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom dengan ketentuan :

1. Jika indikator terlihat
2. Jika indikator terlihat
3. Jika indikator terlihat

**Indikator Aspek Penilaian****a. Disiplin**

- 1) Tertib mengikuti instruksi.
- 2) Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta.
- 3) Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

**b. Tanggung jawab**

- 1) Mengerjakan apa yang menjadi suatu kewajiban.
- 2) Melaksanakan apa yang diminta oleh guru
- 3) Bersikap giat dalam melakukan tugas pribadi maupun kelompok

**c. Kerjasama**

- 1) Ikut berperan dalam kegiatan diskusi

- 2) Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok
- 3) Memberikan pendapat dalam menyelesaikan LKPD

$$\text{Jumlah nilai akhir} = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{9} \times 100$$

## 2. Penilaian Pengetahuan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

- a. Teknik penilaian : Tes tulis
- b. Bentuk instrumen : Lembar soal pilihan ganda

Lembar penilaian pilihan ganda

No.	Nama Siswa	Nomor soal										Jumlah Benar	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.													
...													
Dst.													

Keterangan :

1 = benar

0 = salah

- Jumlah butir soal : 10 buah
- Skor tiap soal : 10
- Total skor : 100

## 3. Penilaian Keterampilan

Instrumen Penilaian Keterampilan

No.	Nama Siswa	Keterampilan yang dinilai												Nilai Akhir
		Klasifikasi				Menganalisa				Komunikasi				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
...														
Dst.														

Keteranngan :

Klasifiaksi

1. Siswa tidak dapat mengklasifikasi keberagaman budaya sesuai dengan daerahnya.
2. Siswa hanya dapat mengklasifikasi satu budaya sesuai dengan daerahnya.
3. Siswa hanya dapat mengklasifikasi dua-tiga budaya sesuai dengan daerahnya.
4. Siswa dapat mengklasifikasikan semua budaya yang ada di daerahnya.

#### Analisis.

1. Siswa tidak dapat menganalisis sikap
2. Siswa hanya bisa mendeskripsikan gambar.
3. Siswa dapat mendeskripsikan dan menyebutkan satu sikap keberagaman dari gambar.
4. Siswa dapat mendeskripsikan, menganalisis dan menyebutkan beberapa sikap keberagaman dari gambar.

#### Komunikasi

1. Siswa mengkomunikasikan hasil pengamatan di depan kelas dengan suara pelan, tidak jelas, dan tidak dimengerti.
2. Siswa hanya memenuhi salah satu kriteria dari aspek komunikasi.
3. Siswa hanya memenuhi dua aspek dari komunikasi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi.
4. Siswa mengkomunikasikan hasil kerjanya di depan kelas dengan suara lantang, jelas, dan dapat dimengerti.

$$\text{Jumlah nilai akhir} = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{12} \times 100$$

Lampiran 22: Hasil lembar kerja siswa (LKPD).

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA**

<p><b>KELOMPOK : 2 (Dua)</b></p> <p><b>NAMA-NAMA KELOMPOK :</b></p> <p>1) <u>ZHAFIQA</u>.....</p> <p>2) <u>BILQIS</u>.....</p> <p>3) <u>RIZKI</u>.....</p> <p>4) <u>ALBAR</u>.....</p> <p>5) <u>AULIA</u>.....</p> <p>6) .....</p> <p>7) .....</p>
--

**Langkah-langkah mengerjakan LKPD**

1. Isi kelompok dan nama-nama kelompok terlebih dulu.
2. Baca kartu aturan main untuk mengerjakan LKPD.
3. Setelah membaca kartu aturan main, silahkan cari kartu gambar yang sesuai dengan gambar yang telah kalian peroleh.
4. Lalu tempelkan gambar di kotak yang telah disediakan.
5. Terakhir tuliskan nama gambar beserta daerahnya.

<p><b>Pakaian Adat</b></p>  <p><b>Pesa'an</b></p> <p><b>JAWA TIMUR</b></p>	<p><b>Rumah Adat</b></p>  <p><b>Rumah Istana Kesultanan</b></p> <p><b>KALIMANTAN BARAT</b></p>	<p><b>Tarian Adat</b></p>  <p><b>Tari Saman</b></p> <p><b>ACEH</b></p>
---	---	---

Amati gambar dibawah ini !



1. Menyiram TANAMAN.....



2. Sedang BERGEMBIRA.....

Dari gambar diatas sebutkan 3 sikap dalam menghargai keberagaman !!!

SALING TOLERANSI

SOPAN SANTUN

SALING menghargai

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

~ Selamat Mengerjakan ~



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA**

**KELOMPOK : 5**

**NAMA-NAMA KELOMPOK :**

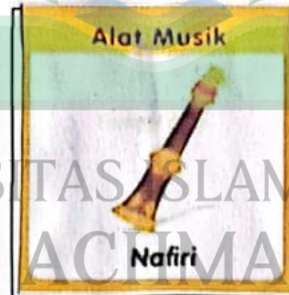
- 1) Argha.....
- 2) azka.....
- 3) rafa.....
- 4) daffa.....
- 5) ridho.....
- 6) .....
- 7) .....

**Langkah-langkah mengerjakan LKPD**

1. Isi kelompok dan nama-nama kelompok terlebih dulu.
2. Baca kartu aturan main untuk mengerjakan LKPD.
3. Setelah membaca kartu aturan main, silahkan cari kartu gambar yang sesuai dengan gambar yang telah kalian peroleh.
4. Lalu tempelkan gambar di kotak yang telah disediakan.
5. Terakhir tuliskan nama gambar beserta daerahnya.



jambi



riau



jambi

Amati gambar dibawah ini !



1. menyiram tanaman



2. ...bersewang-senang...

Dari gambar diatas sebutkan 3 sikap dalam menghargai keberagaman !!!

Saling menghormati

Saling toleransi

Saling rukun

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

~ Selamat Mengerjakan ~



Lampiran 23: kisi-kisi dan soal pilihan ganda.

**KISI-KISI SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN**  
**MATERI KEBERAGAMAN DI INDONESIA KELAS 3**  
**MIN 1 BANYUWANGI**

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Tingkat Kognitif	Kunci Jawaban
3.4 memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	3.4.1 Memahami dan menggali makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.	1	C1	D
		2	C1	B
		7	C2	C
	3.4.2 Memahami keberagaman budaya (Rumah adat, tarian adat, pakaian adat, alat musik, dan makanan khas).	3	C2	C
		4	C2	A
		6	C2	A
		8	C2	D
		9	C2	C
	3.4.3 Memahami sikap menghormati keberagaman dengan baik.	5	C3	B
		10	C4	B

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

**LEMBAR SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN**

**Mata Pelajaran : PPKn**  
**Kelas/Semester : III/Genap**  
**Waktu : 30 menit**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

**Skor**

**Petunjuk Umum**

1. Tulis nama, kelas dan nomer absensi pada lembar soal yang disediakan !
2. Periksa kelengkapan soal dan bacalah soal dengan cermat sbeelum menjawab !
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap paling mudah !

- |   |
|---|
| <p>1. Penduduk Indonesia terdiri dari .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Satu suku</li> <li>b. Dua suku</li> <li>c. Beberapa suku</li> <li>d. Bermacam-macam suku</li> </ol>   |
| <p>2. Semboyan yang mampu mengikat seluruh keberagaman bangsa Indonesia ke dalam satu kesatuan adalah .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh</li> <li>b. Bhineka Tunggal Ika</li> <li>c. Tut wuri handayani</li> <li>d. Sumpah pemuda</li> </ol> |
| <p>3. Berikut adalah beberapa alat musik yang ada di pulau Jawa .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Angklung, gamelan, dan rebana</li> <li>b. Gamelan dan nafiri</li> <li>c. Angklung dan gamelan</li> <li>d. Tifa dan kolintang</li> </ol>   |

4. Rumah adat pada gambar disamping .....

- a. Honai
- b. Rumah gadang
- c. Tongkonan
- d. Joglo



5. Sikap yang tidak saling menghormati antarsuku bangsa dapat berakibat pada terjadinya .....

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa
- b. Timbul permusuhan antar suku
- c. Kehidupan yang rukun dan damai
- d. Pesatnya pelaksanaan pembangunan

6. Manakah yang termasuk tarian dari aceh .....

a.




b.

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



c.



d.	
<p>7. Keberagaman suku yang ada di Indonesia dimaknai sebagai .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sumber perpecahan bangsa</li> <li>Faktor penyebab kemunduran negara</li> <li>Kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya</li> <li>Kelemahan negara yang diakui musuh</li> </ol>	
<p>8. Pakaian adat seperti gambar disamping berasal dari daerah .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bali</li> <li>Sumatera Selatan</li> <li>Kalimantan Selatan</li> <li>Sulawesi Selatan</li> </ol>	
<p>9. Bali memiliki pakai adat yang dinamakan .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pesa'an</li> <li>Kebaya</li> <li>Payas agung</li> <li>Ewer</li> </ol>	
<p>10. Saat mengetahui di daerah lain sedang tertimpa musibah bencana alam, sikap kamu adalah .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyaksikan kedahsyatan musibah tersebut melalui televisi</li> <li>Membantu meringankan beban mereka sesuai kemampuan</li> <li>Menyampaikan rasa simpati kepada para korban</li> <li>Melaporkan kepada pihak berwenang</li> </ol>	

Lampiran 24: Lembar hasil soal pilihan ganda.

**LEMBAR SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN**

**Mata Pelajaran** : PPKn  
**Kelas/Semester** : III/Genap  
**Waktu** : 30 menit

Nama : Abdullah bin Ahmad Ramadhan  
 No. Absen : 01  
 Kelas : 3A/III A

Skor

90

**Petunjuk Umum**

1. Tulis nama, kelas dan nomer absensi pada lembar soal yang disediakan !
2. Periksa kelengkapan soal dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab !
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap paling mudah !

<p>1. Penduduk Indonesia terdiri dari .....</p> <p>a. Satu suku</p> <p>b. Dua suku</p> <p>c. Beberapa suku</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> d. Beragam-macam suku</p>
<p>2. Semboyan yang mampu mengikat seluruh keberagaman bangsa Indonesia ke dalam satu kesatuan adalah .....</p> <p>a. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> b. Bhineka Tunggal Ika</p> <p>c. Tut wuri handayani</p> <p>d. Sumpah pemuda</p>
<p>3. Berikut adalah beberapa alat musik yang ada di pulau Jawa .....</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Angklung, gamelan, dan rebana</p> <p>b. Gamelan dan nafiri</p> <p>c. Angklung dan gamelan</p> <p>d. Tifa dan kolintang</p>

4. Rumah adat pada gambar disamping .....

- a. Honai
- b. Rumah gadang
- c. Tongkonan
- d. Joglo



5. Sikap yang tidak saling menghormati antarsuku bangsa dapat berakibat pada terjadinya .....

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa
- b. Timbul permusuhan antar suku
- c. Kehidupan yang rukun dan damai
- d. Pesatnya pelaksanaan pembangunan

6. Manakah yang termasuk tarian dari aceh .....



a.



b.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
EMBER

d.	
7. Keberagaman suku yang ada di Indonesia dimaknai sebagai .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sumber perpecahan bangsa</li> <li>b. Faktor penyebab kemunduran negara</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> c. Kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya</li> <li>d. Kelemahan negara yang diakui musuh</li> </ul>
8. Pakaian adat seperti gambar disamping berasal dari daerah .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bali</li> <li>b. Sumatera Selatan</li> <li>c. Kalimantan Selatan</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> d. Sulawesi Selatan</li> </ul> 
9. Bali memiliki pakai adat yang dinamakan .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pesa'an</li> <li>b. Kebaya</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> c. Payas agung</li> <li>d. Ewer</li> </ul>
10. Saat mengetahui di daerah lain sedang tertimpa musibah bencana alam, sikap kamu adalah .....	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyaksikan kedahsyatan musibah tersebut melalui televisi</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> b. Membantu meringankan beban mereka sesuai kemampuan</li> <li>c. Menyampaikan rasa simpati kepada para korban</li> <li>d. Melaporkan kepada pihak berwenang</li> </ul>

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

~ Selamat Mengerjakan ~



Lampiran 25: Lembar hasil rekapitulasi skala besar.

**REKAPITULASI HASIL ANALISIS UJI COBA SKALA BESAR (ANGKET RESPON SISWA)**

No	NAMA SISWA	NO. BUTIR PERTANYAAN								Jumlah	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1.	Abdullah Muhammad R	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
2.	Albar Nurdaffa Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
3.	Arini Aflahal Yaumi	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
4.	Arrakha Kenzie Hamizan	1	1	1	1	1	1	1	0	7	87,5%	Sangat Menarik
5.	Danendra Mahardika A	1	1	1	0	1	1	1	1	7	87,5%	Sangat Menarik
6.	Daryskha Hylmi Rahadian	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
7.	Dierly Eka Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
8.	Gita Bahtiara	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
9.	Iqfina Zhafira Maghfiroh	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
10.	Irvan Nur Al Faraby S	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
11.	Khalisa Raisya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
12.	Moh. Danyal Alfarisi	1	1	0	1	1	1	1	1	7	87,5%	Sangat Menarik
13.	Mohamad Daffa Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
14.	Mohammad Raihan R	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
15.	Muhammad Rizal	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
16.	Muhammad Zidan M	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
17.	Mutia Hafidzah	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
18.	Radela Mikhaila Bilqis	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
19.	Rafardhan Athalla N	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
20.	Ridho Akbar Wachid	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
21.	Safira Aulia Rizqi M	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
22.	Safiratul Rosikhoh	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
23.	Virgani Baaqiy Andrias	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100%	Sangat Menarik
<b>Jumlah</b>										<b>2.262,5%</b>		
<b>Rata-rata persentase</b>										<b>98,37%</b>	<b>Sangat Menarik</b>	



Lampiran 26: Lembar hasil rekapitulasi evaluasi siswa.





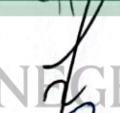


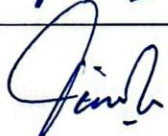
### REKAPITULASI HASIL EVALUASI SISWA





No	NAMA SISWA	NO. BUTIR SOAL EVALUASI										Skor	Skor total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Abdullah Muhammad R	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
2.	Albar Nurdaffa Pratama	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
3.	Arini Aflahal Yaumi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
4.	Arrakha Kenzie Hamizan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
5.	Danendra Mahardika A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
6.	Daryskha Hylmi Rahadian	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
7.	Dierly Eka Pratama	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
8.	Gita Bahtiara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
9.	Iqfina Zhafira Maghfiroh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
10.	Irvan Nur Al Faraby S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
11.	Khalisa Raisya Putri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
12.	Moh. Danyal Alfarisi	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	6	60
13.	Mohamad Daffa Firdaus	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6	60	
14.	Mohammad Raihan R	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	
15.	Muhammad Rizal	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	5	50
16.	Muhammad Zidan M	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	4	40
17.	Mutia Hafidzah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80
18.	Radela Mikhaila Bilqis	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
19.	Rafardhan Athalla N	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6	60
20.	Ridho Akbar Wachid	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
21.	Safira Aulia Rizqi M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
22.	Safiratul Rosikhoh	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
23.	Virgani Baaqiy Andrias	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80

Lampiran 27: Jurnal penelitian.

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Ningsi  
 NIM : 202101040015  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia  
 (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas  
 III-A MIN 1 Banyuwangi.  
 Lembaga Penelitian : MIN 1 Banyuwangi.

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Jumat, 10 Maret 2023	Melakukan Pra observasi di MIN 1 Banyuwangi	
		Melakukan wawancara dengan guru kelas 3A	
2.	Senin, 22 Mei 2023	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas 3A	
3.	Selasa, 23 Mei 2023	Melakukan wawancara dengan siswa kelas 3A	
4.	Jumat, 23 Februari 2024	Penyerahan surat ijin penelitian	
5.	Senin, 26 Februari 2024	Koordinasi terkait pembelajaran	
6.	Senin, 26 Februari 2024	Validasi RPP	
7.	Jumat, 01 Maret 2024	Uji coba skala kecil	

8.	Sabtu, 02 Maret 2024	Validasi media oleh ahli praktikalitas (guru Kelas 3A)	
9.	Senin, 04 Maret 2024	Uji coba skala besar	
		Pengambilan data berupa angket respon siswa	
10.	Sabtu, 09 Maret 2024	Mengurusi surat selesai penelitian	



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

## Lampiran 28: Dokumentasi Penelitian.

**DOKUMENTASI KEGIATAN**

Wawancara dengan guru kelas 3A



Penyerahan surat izin penelitian kepada staf tata usaha MIN 1 Banyuwangi



Observasi di kelas 3A



Uji coba skala kecil



Validasi media kepada ahli praktikalitas oleh guru kelas 3A



Pengambilan data hasil respon siswa





Uji coba skala besar

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

Lampiran 29: Biodata penulis.

## BIODATA PENULIS



### A. Identitas Penulis

Nama : Ningsi  
 NIM : 202101040015  
 Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 27 Desember 2003  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat : Dsn. Kampung Baru, RT/RW 003/010, Desa Wates,  
 Kec. Lekok, Kab. Pasuruan  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 E-mail : [jkningsi@gmail.com](mailto:jkningsi@gmail.com)  
 Telp : 085377433794

### B. Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri Wates 1
2. SMP Negeri 1 Lekok
3. MA Negeri Kota Pasuruan
4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### C. Pengalaman Organisasi

1. Kepala Bidang Sosial dan Hubungan Masyarakat KSR PMI Unit UIN KHAS Jember
2. Kepala Bidang Penelitian dan Pengembangan KSR PMI Unit UIN KHAS Jember
3. Anggota Bidang Jurnalistik HMPS PGMI UIN KHAS Jember

### D. Prestasi yang telah diraih

1. Juara 3 Lomba Karya Tulis Ilmiah dalam PSDO ke-4 se-Indonesia Tahun 2021