

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI)  
BERBASIS *QR-CODE* MATERI KEBERAGAMAN INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III  
SDN DUKUHMENCEK 03 SUKORAMBI, JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh  
Wina Aliya Yasmine  
NIM: 222101040023  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI)  
BERBASIS *QR-CODE* MATERI KEBERAGAMAN INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III  
SDN DUKUHMENCEK 03 SUKORAMBI, JEMBER**

**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 :  
Wina Aliya Yasmine  
NIM: 222101040023

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI)  
BERBASIS *QR-CODE* MATERI KEBERAGAMAN INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III  
SDN DUKUHMENCEK 03 SUKORAMBI, JEMBER**

**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  
Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Wina Aliya Yasmine  
222101040023

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

Disetujui Pembimbing



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI)  
BUDAYA BERBASIS *QR-CODE*  
PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III  
SDN DUKUHMENCEK 03 SUKORAMBI – JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Hari: Selasa

Tanggal: 9 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



**H. Khairul Umam, M.Pd.**  
NIP. 198011122015031003



**Erfan Efendi, M.Pd.I.**  
NIP. 199906112023211024

Anggota :

1. **Dr. Ubaidillah, M.Pd.I** (  )
2. **Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I** (  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.**  
NIP. 197304242000031005



## MOTTO

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

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. [49]:13.\*



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

---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-qur'an dan Terjemah* (Bandung: PT Sygma Examedia, 2007), 517.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt., Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. Dengan penuh rasa syukur, saya panjatkan terima kasih kepada Allah Swt. atas segala kemudahan dan petunjuk-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Ridho dari-Nya. Karya ini saya persembahkan kepada orang yang senantiasa saya cintai dan sayangi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Nanang Mahmudi dan Ibu Wiwin Mujiati. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang tulus. Terima kasih telah mendidik, merawat, dan memberikan cinta sepenuhnya sejak saya kecil hingga mampu menempuh jenjang perkuliahan saat ini. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan umur yang panjang kepada beliau berdua.
2. Adik kandung saya, Najwa Khoirunnisa. Terima kasih atas motivasi, dukungan, dan doa yang telah diberikan. Semoga selalu diberi kesehatan, kebahagiaan, serta umur yang panjang.

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

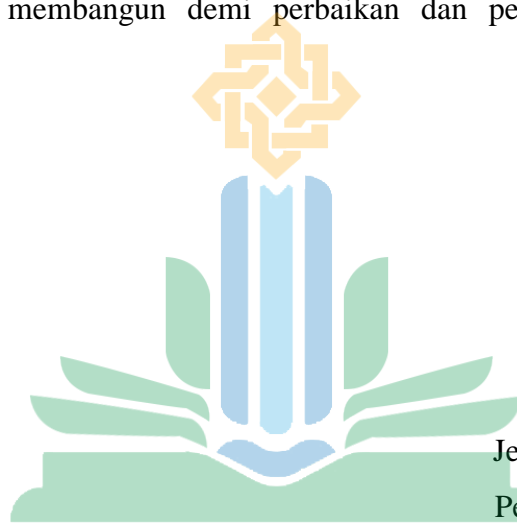
## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *Qr-code* pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw., yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju zaman terang benerang yaitu *Adinuul Islam*. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, MM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah menyediakan berbagai fasilitas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), yang telah memberikan kesempatan dan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan bantuan sehingga pelaksanaan skripsi ini dapat berjalan lancar
4. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah membimbing serta memberikan arahan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
5. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siqqid Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis.
7. Ibu Sri Sugiarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember yang telah memberikan izin, dukungan, serta memfasilitasi pelaksanaan penelitian skripsi ini.

8. Bapak Eko Andri Susilo, S.Pd selaku wali kelas III di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember yang telah memberikan informasi tentang data skripsi, bimbingan, serta bantuan dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.

Tiada kata yang mampu penulis ucapkan selain doa dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan jasa yang telah diberikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang.



Jember, 4 Desember 2025

Penulis

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

Wina Aliya Yasmine  
222101040023

## ABSTRAK

**Wina Aliya Yasmine, 2025:** *Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis QR-code Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember.*

**Kata Kunci :** Pengembangan Media, Media PATALI, QR-Code, Keberagaman Budaya Indonesia, Pemahaman Siswa.

Pemilihan media pembelajaran perlu menyesuaikan kebutuhan zaman dan karakteristik siswa agar pembelajaran berjalan optimal. Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember, ditemukan rendahnya antusias siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta kesulitan memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran Papan Peta Lipat (PATALI) berbasis QR-Code sebagai inovasi yang interaktif dan menarik untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih mudah dan menyenangkan.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana proses pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis qr-code materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis qr-code materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember? 3) Bagaimana keefektifan pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis qr-code materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember?

Adapun Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan proses, kelayakan dan keefektifan dari pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis qr-code materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, dengan uji coba skala kecil pada 7 siswa dan skala besar pada 21 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes, dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1). Produk yang dikembangkan berupa media PATALI Budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03. 2). Hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran memperoleh persentase 93,5 % dengan kategori sangat layak dan 3). Hasil uji efektivitas menggunakan *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai sig  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, hasil uji *N-Gain* sebesar (0,57) menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran PATALI Budaya dinyatakan cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</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>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</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.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>57</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	57
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	58
C. Uji Coba Produk.....	65
D. Desain Uji Coba.....	66
1. Subjek Uji Coba.....	66
2. Jenis Data.....	67
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	68

4. Teknik Analisis Data.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>76</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	76
B. Analisis Data.....	119
C. Revisi Produk.....	123
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>126</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	126
B. Saran pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>136</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>140</b>



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

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 2.2	Suku Bangsa yang ada di Indonesia.....	46
Tabel 2.3	Pakaian adat yang ada di Indonesia.....	47
Tabel 2.4	Rumah adat yang ada di Indonesia.....	49
Tabel 2.5	Tarian Daerah di Indonesia.....	50
Tabel 2.6	Bahasa daerah yang ada di Indonesia.....	51
Tabel 2.7	Lagu Daerah yang ada di Indonesia.....	53
Tabel 3.1	Kategori Skala likert.....	71
Tabel 3.2	Kategori Persentase Kelayakan.....	72
Tabel 3.3	Kriteria Hasil Respon Siswa.....	73
Tabel 3.4	Tabel <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	73
Tabel 3.5	Kategori Skor <i>N-Gain</i> .....	75
Tabel 3.6	Kriteria Persentase Keefektifan <i>N-Gain</i> .....	75
Tabel 4.1	Jumlah Data Kepemilikan <i>Handphone</i> Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember.....	80
Tabel 4.2	Tujuan Pembelajaran & Indikator.....	82
Tabel 4.3	Prototipe pada komponen Media Papan Peta Lipat (Budaya).....	85
Tabel 4.4	Tahapan-tahapan menggunakan aplikasi Zepeto.....	93
Tabel 4.5	Tahapan-tahapan membuat video pembelajaran.....	95
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Materi.....	99
Tabel 4.7	Saran dan masukan ahli materi.....	100
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Media (Revisi Kesatu) .....	100
Tabel 4.9	Saran dan masukan ahli media tahap awal.....	102
Tabel 4.10	Hasil Validasi Ahli Media (Setelah Revisi) .....	102
Tabel 4.11	Saran dan masukan ahli media tahap kedua.....	103
Tabel 4.12	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	104
Tabel 4.13	Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	109
Tabel 4.14	Hasil Uji Coba Skala Besar.....	110



Tabel 4.15	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas III.....	112
Tabel 4.16	Hasil Uji Normalitas.....	113
Tabel 4.17	Hasil Uji <i>Paired Sample</i> Statistik.....	114
Tabel 4.18	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	115
Tabel 4.19	Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	116
Tabel 4.20	Hasil Validasi Para Ahli.....	121
Tabel 4.21	Revisi Produk Berdasarkan para Ahli.....	123



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

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 3.1	Tahapan model ADDIE.....	59
Gambar 4.1	Wawancara dengan walikelas III.....	79
Gambar 4.2	Wawancara dengan siswa kelas III.....	81
Gambar 4.3	Desain Papan Peta Lipat (PATALI) .....	85
Gambar 4.4	Papan telah melalui proses pemotongan, pengamplasan, pemberian engsel dan perakitan.....	88
Gambar 4.5	Tampilan Depan Media Papan Peta Lipat (PATALI).....	88
Gambar 4.6	Tampilan kartu <i>QR-code</i> .....	89
Gambar 4.7	Buku Pedoman.....	89
Gambar 4.8	Tampilan Koper kayu sebelum di desain.....	90
Gambar 4.9	Tampilan Koper kayu sesudah di desain.....	91
Gambar 4.10	Tampilan semua media Papan Peta Lipat (PATALI).....	91
Gambar 4.11	Tampilan Canva.....	92
Gambar 4.12	Tampilan Desain Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur.....	92
Gambar 4.13	Tampilan awal pada aplikasi canva.....	97
Gambar 4.14	Tampilan saat akan memilih aplikasi.....	97
Gambar 4.15	Tampilan fitur <i>QR-code</i> .....	97
Gambar 4.16	Tampilan memasukan <i>url (Uniform Resource Locator)</i> ....	98
Gambar 4.17	Tampilan <i>QR-code</i> pada desain yang telah diunduh.....	98
Gambar 4.18	Siswa pada uji skala kecil mengerjakan soal <i>pretest</i> .....	106
Gambar 4.19	Siswa pada uji skala besar mengerjakan soal <i>pretest</i> .....	106
Gambar 4.20	Penerapan media Uji Skala Kecil.....	107
Gambar 4.21	Penerapan media Uji Skala Besar.....	107

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses belajar dan memfasilitasi pemahaman siswa. Penggunaannya bertujuan menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran. Dengan memanfaatkan media, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif terhadap beragam gaya belajar siswa. Kehadiran media pembelajaran juga dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Rasa penasaran yang ditimbulkan oleh media akan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan mempertimbangkan kondisi siswa.<sup>1</sup> Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa adalah media visual.

Media visual adalah suatu bentuk komunikasi yang menyampaikan informasi melalui beragam elemen visual, seperti gambar, grafik, animasi, atau simbol. Media ini memanfaatkan indra penglihatan untuk menyampaikan pesan secara menarik, mudah dipahami, dan efisien. Dalam konteks

---

<sup>1</sup> Junaidi, Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, *Jurnal Diklat Review*, vol 3. No 1, (2019) <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

pembelajaran, media visual memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Adapun pengertian lainnya tentang media pembelajaran suatu alat yang terlibat dalam pembelajaran baik fisik maupun teknis, yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami konsep dan memecahkan masalah. Program multimedia interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan berbagai macam media, seperti teks, grafik, foto, video, musik, dan narasi.<sup>3</sup> Media pembelajaran interaktif ini berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah skripsi yang di tulis oleh Ningsi pada tahun 2024 yang berjudul Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas III dalam memahami materi tentang keberagaman budaya di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PEKAN yang dikembangkan dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam

---

<sup>2</sup> Lestari, S., & Fauzi, I. *Desain Media Pembelajaran Visual di Sekolah Dasar*. (Malang: CV. Cendikia Press. 2023). 15.

<sup>3</sup> Hasanul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. (Yogyakarta:Samudra Biru. 2018.) 32.

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.<sup>4</sup> Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas media pembelajaran dalam tingkatan sekolah dasar.

Landasan hukum mengenai pemanfaatan media pembelajaran pada dunia pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945, khususnya Pasal 28C ayat 1 yang mengatur tentang hak atas pendidikan. Pasal ini menegaskan bahwa :

“Setiap warga negara berhak mengembangkan diri melalui pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, serta budaya, demi meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan umat manusia.”<sup>5</sup>

Hal ini sejalan dengan perkembangan Era Revolusi Industri 5.0 yang mana pendidikan dituntun untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Sehingga guru memerlukan media yang inovatif, menarik dan mudah diakses oleh siswa agar disaat pembelajaran itu lebih bermakna.

Selain itu ada landasan religius yang mengajarkan pentingnya penyampaian ilmu dengan cara yang efektif. Sebagaimana dalam Q.S Al-Baqarah ayat 31 yaitu :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: "Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat,

<sup>4</sup> Ningsi, "Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi." (Skripsi, UIN KHAS Jember), 2024.

<sup>5</sup> Undang-Undang Dasar 1945, Pasal 28C Ayat 1.

seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” " (Q.S Al-Baqarah : 31).<sup>6</sup>

Dalam tafsirnya, Ibnu Katsir menjelaskan tentang ayat ini sebagai berikut:

1. *Khalq* (Penciptaan) dalam ayat ini sebagai segala sesuatu yang diciptakan oleh Allah SWT, termasuk manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda lainnya. Allah SWT mengajarkan nama-nama semua ciptaan-Nya kepada Adam, sehingga ia memiliki pengetahuan yang mendalam tentang dunia ini.
2. *Taswiyah* (Penyempurnaan) menggambarkan proses pembelajaran bertahap yang Allah SWT berikan kepada Nabi Adam. Allah SWT tidak hanya memberikan ilmu secara langsung, tetapi melalui tahapan-tahapan yang teratur. Proses ini menekankan bahwa ilmu pengetahuan adalah hal yang sangat penting dan harus dipelajari dengan sungguh-sungguh.
3. *Adl* (Keadilan) keadilan Allah Swt dalam memberikan ilmu kepada hamba-Nya. Pemberian ilmu kepada Adam adalah wujud penghormatan dan keadilan-Nya, karena Adam adalah khalifah di bumi.<sup>7</sup>

Penjelasan Ibnu Katsir ini menggarisbawahi pentingnya ilmu pengetahuan sebagai anugerah Allah Swt. kepada manusia. Ayat ini menggambarkan bagaimana Allah mengajarkan pengetahuan kepada Nabi Adam tentang nama-nama segala sesuatu. Hal ini mencerminkan pentingnya pendidikan dan pengetahuan yang diperoleh melalui cara yang baik dan mudah dipahami. Pengetahuan yang diajarkan kepada Nabi Adam bukan hanya teori

<sup>6</sup> Al-Qur'an dan Terjemah, Departemen Agama RI (Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2021), 30.

<sup>7</sup> Syifurrahman al-mubaraq, *Tafsir ibnu katsir*, (Jakarta : Pustaka Ibnu Katsir, 2011).

saja akan tetapi juga informasi yang nyata dan praktis, sehingga mudah diterima. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran Allah Swt kepada Adam adalah contoh terbaik dalam penyampaian ilmu yang efektif.

Kaitannya dengan Surah Al-Baqarah ayat 31, media pembelajaran visual seperti video yaitu proses pembelajaran melalui pengamatan, penerimaan informasi, dan pemahaman yang jelas. Sebagaimana Allah mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam dengan cara yang praktis dan terperinci, media video memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Video sebagai media visual dapat menampilkan objek, kejadian, atau informasi secara langsung, memperlihatkan gambar dan suara yang membantu pemahaman siswa dalam mengingat dan mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, Guru perlu memperhatikan karakteristik siswa dan menyesuaikan kebutuhan siswa. Hal tersebut bertujuan agar media yang digunakan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima siswa dengan baik. Berbagai macam benda dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang diharapkan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan minat siswa dalam aktivitas pembelajaran yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember diketahui bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, terutama pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa

cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pelajaran. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, karena tidak adanya media konkret yang membantu mereka menghubungkan konsep dengan realita budaya yang ada di Indonesia.<sup>8</sup>

Informasi data selanjutnya yaitu melalui wawancara dengan Bapak Eko Andri Susilo, S.Pd. Guru kelas III pada hari Kamis 23 Januari 2025 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah ini masih sangat terbatas. Saat ini, media yang digunakan hanya berupa gambar-gambar yang ditempel di dinding kelas, sehingga siswa sering merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi pelajaran. Selain itu, sumber belajar yang tersedia pun terbatas pada buku teks dan visualisasi sederhana di dinding kelas sedangkan media pembelajaran berbasis digital dan interaktif belum pernah digunakan.<sup>9</sup>

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran interaktif dan ketersediaan media yang digunakan di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember. Disatu sisi, siswa hidup di era digital yang dekat dengan teknologi, tetapi guru monoton masih menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menjembatani kesenjangan tersebut, sehingga siswa menjadi lebih tertarik, aktif dan mudah memahami materi pelajaran tidak abstrak tapi benar-benar nyata.

<sup>8</sup> Observasi di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember 23 Januari 2025.

<sup>9</sup> Eko Andri Susilo, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 23 Januari 2025.



Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* materi keberagaman budaya Indonesia, di rancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas III. Media tersebut merupakan media inovasi yang mengembangkan produk sudah ada dengan menggunakan aplikasi Canva untuk mengedit gambar peta dan aplikasi Capcut untuk pembuatan video pada kartu *QR-code*. Keunikan Papan Peta Lipat (PATALI) terletak pada desainnya yang terbuat dari kayu dan dapat dilipat dengan engsel seperti papan catur. Pada permukaannya terdapat gambar peta Indonesia, di mana setiap letak provinsi ditemplei magnet. Selain itu, tersedia kartu *QR-Code* yang dapat dipindai oleh siswa setelah dipindai akan muncul video pembelajaran dan kuis interaktif sesuai materi yang dipelajari. Media ini juga dilengkapi dengan koper kayu sebagai wadah penyimpanan, sehingga praktis dan mudah digunakan. Media PATALI diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada di sekolah khususnya di SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember.

Pada penerapannya, mengingat keberagaman budaya Indonesia yang beraneka ragam, penggunaan media Papan Peta Lipat (PATALI) bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa secara komprehensif. Untuk memaksimalkan manfaat media ini, strategi pembelajaran *Galery Walk* diterapkan karena memfasilitasi siswa untuk bekerjasama dalam menganalisis dan memajang hasil temuan terkait keberagaman budaya Indonesia, kemudian saling berbagi dan mendiskusikan tukar hasil temuan pada saat berkeliling

mengamati kelompok lain. Melalui strategi pembelajaran ini keberagaman latar belakang budaya dapat menjadi sumber belajar yang efektif, memastikan siswa berpartisipasi aktif dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Berdasarkan semua alasan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti memilih judul **“Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-Code* Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis *QR-code* materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis *QR-code* materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember ?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis *QR-code* materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember ?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis *QR-code* materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember.
2. Untuk mengetahui kelayakan pada pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis *QR-code* materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember.
3. Untuk mengetahui keefektifan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* dirancang dengan tampilan dan desain yang menarik, berwarna, dan tahan lama.
2. Media ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas III. Produk ini terdiri dari media PATALI Budaya, Koper kayu, kartu *QR-code*, dan buku pedoman yang keseluruhan desainnya menggunakan aplikasi Canva.
3. Buku pedoman mencakup petunjuk penggunaan media dan materi tentang keberagaman budaya Indonesia, yang meliputi suku bangsa, pakaian adat,

rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, bahasa daerah, dan agama. Buku ini juga dilengkapi dengan game interaktif.

4. Papan peta berbentuk lipat dengan ukuran 50 x 80 cm. Papan ini terbuat dari kayu dan triplek, dengan lapisan stiker bergambar peta sebagai alasnya.
5. Koper kayu berukuran 58 x 48 cm. Berfungsi sebagai wadah penyimpanan media.
6. Kartu *QR-Code* berukuran 5 cm x 5 cm. Setiap kartu berisi tautan kuis dan video yang menampilkan keberagaman budaya setiap provinsi, mencakup suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah, lagu daerah, dan agama (kepercayaan). Kartu ini dilengkapi magnet di bagian belakangnya dan *QR-Code*-nya dibuat menggunakan generator *QR-Code* khusus.
7. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-Code* yang layak dan efektif untuk materi keberagaman budaya Indonesia kelas III.

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

Penelitian dan pengembangan ini penting untuk dilakukan karena memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis:
  - a. Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-Code* dapat menjadikan siswa lebih semangat dan tertarik dalam belajar materi keberagaman budaya Indonesia Kelas III mata pelajaran pendidikan pancasila dikarenakan media tersebut bersifat campuran antara klasikal

dan digital, yang mana media klasikalnya tertera gambar Peta Indonesia pada papan lipat dan media digitalnya terletak pada kartu *QR- Code* ketika di *scan* akan muncul materi keberagaman budaya Indonesia dari setiap provinsi yang ada di Indonesia.

- b. Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* menyajikan visualisasi letak wilayah dan informasi budaya dari 38 provinsi di Indonesia.
- c. Penggunaan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas serta menumbuhkan keterampilan kerja sama dan komunikasi antar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Pengembangan produk pada penelitian ini bertujuan menyediakan tambahan sumber bacaan dan referensi bagi mahasiswa dalam mengembangkan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukumencek 03 Sukorambi, Jember.
- b. Bagi Sekolah Dasar Negeri Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember  
Penelitian ini diharapkan menjadikan dasar evaluasi serta masukan yang komprehensif dalam melakukan perumusan kebijakan pembelajaran yang dapat memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini menunjukkan bahwasannya penggunaan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* ini memiliki pengaruh yang signifikan pada keefektifan pembelajaran. Maka dari itu, pendidik dapat memanfaatkan produk yang dikembangkan ini untuk pedoman dalam menciptakan media pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana cara mengembangkan dan membuat media pembelajaran yang efektif. Hal tersebut penting bagi peneliti guna menciptakan pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan media yang baik dan tepat, sehingga siswa dapat belajar dengan maksimal.

e. Bagi penelitian lain

Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* ditujukan untuk menyediakan referensi dan bahan literasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

f. Bagi Peserta didik

Dapat memberikan suasana belajar yang kondusif, aktif, inovatif serta tidak monoton sehingga dapat meningkatkan motivasi pada hasil belajar siswa. Dengan menggunakan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik. Hal tersebut dapat

membantu siswa pada saat kesulitan belajar yang mereka alami, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi pelajaran.

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

Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember antara lain:

##### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

- a. Menghasilkan sebuah Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* yang dapat di pergunakan dalam jangka waktu yang panjang.
- b. Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* pada materi keberagaman budaya Indonesia, dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajarannya serta memberikan pengalaman belajar yang menarik.
- c. Melalui media ini, siswa dapat mengetahui langsung tata letak atau lokasi di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia.
- d. Dengan adanya *QR-code* siswa dapat melihat video langsung serta kuis tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia melalui *scan* barkode.

##### **2. Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan**

- a. Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* hanya digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia saja.

- b. Penggunaan *scan QR-code* yang memerlukan koneksi internet.

## G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi Istilah mempunyai tujuan yaitu menegaskan pengertian atau istilah yang akan dijelaskan. Berdasarkan paparan diatas, peneliti mendefinisikan kajian-kajian yang berhubungan dengan pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Budaya Indonesia antara lain:

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran ialah suatu proses mendesain, mengembangkan juga menyusun bermacam-macam jenis media, atau bisa disebut juga alat bantu yang dapat dipergunakan didalam proses belajar mengajar didalam kelas, yang tujuannya bisa meningkatkan kephahaman siswa serta menghasilkan hasil belajar siswa lebih baik.

### 2. Media Papan Peta Lipat (PATALI)

Media Papan Peta Lipat yang peneliti singkat menjadi PATALI adalah media yang berbentuk papan peta lipat yang alas papannya terdapat stiker gambar peta Indonesia. Bentuk papan peta berbentuk persegi yang berukuran 50 cm x 80 cm, didalam media ini terdapat kartu *QR-Code* di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia yang ketika di *scan QR-Code* nya muncul video materi pembelajaran tentang Suku bangsa, Pakaian Adat, Rumah Adat, Tarian Daerah, Bahasa Daerah, Lagu Daerah dan agama (Kepercayaan), stik magnet, Buku Panduan penggunaan media dan aturan permainan.



### 3. *Qr- Code*

*QR-Code* merupakan jenis barcode dua dimensi yang dikembangkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Awalnya digunakan untuk inventaris suku cadang kendaraan, sekarang telah digunakan secara luas di berbagai bidang. Disebut *Quick Response* atau Respon Cepat, karena kemampuannya untuk diterjemahkan dengan cepat. *QR-Code* dapat menyimpan berbagai jenis data seperti angka, huruf, biner, dan karakter Kanji/Kana secara horizontal dan vertikal, sehingga ukurannya bisa sangat kecil, bahkan hanya sepersepuluh dari ukuran barcode konvensional. *QR-Code* dapat dengan mudah dibaca oleh kamera ponsel atau *Handphone*.

### 4. Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Keberagaman budaya Indonesia merupakan salah satu kekayaan bangsa Indonesia. Kemajemukan masyarakat Indonesia ini disatukan oleh semboyan persatuan bangsa, yaitu *Bhinneka Tunggal Ika*, yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Semboyan ini menjadi landasan persatuan bangsa. Kekayaan suku bangsa Indonesia tercermin dalam keragaman suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah, lagu daerah, agama, dan kepercayaan. Mengingat cakupan materi yang luas dan beraneka ragam budaya di Indonesia, strategi pembelajaran *Galery walk* menjadi relevan karena mendorong siswa untuk saling berbagi dan mendiskusikan berbagai macam budaya yang telah mereka temukan pada kartu *QR-code*. Hal ini menjadikan materi keberagaman budaya Indonesia sebagai sumber belajar yang interaktif.

## 5. Peningkatan Pemahaman Siswa

Peningkatan pemahaman siswa adalah kemampuan kognitif yang melampaui sekadar mengingat fakta. Pemahaman ini mencakup kemampuan untuk menginterpretasi, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dan konsep akademik dalam berbagai konteks. Siswa yang memahami suatu materi mampu menjelaskan konsep tersebut dengan pemahaman mereka sendiri, menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, dan menerapkannya secara fleksibel dalam situasi baru. Hal ini menunjukkan penguasaan kognitif yang lebih tinggi daripada sekedar hafalan.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu ialah suatu penelitian untuk digunakan sebagai bentuk perbandingan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Kemudian Peneliti menggali informasi mengenai rujukan atau referensi dari Jurnal, Skripsi dan tesis yang saling keterkaitan dengan Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* yang bersumber dari penelitian terdahulu. Dibawah ini merupakan Penelitian Terdahulu dari Media ini antara lain:

1. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Tamara Ayu Lestari dalam Thesisnya pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Peta Berbasis *Qr Code* Pada Materi Persebaran Suku Bangsa Di Indonesia Kelas V SDN Pagerwojo 04 Blitar”. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menciptakan suatu produk berupa media pembelajaran yang membahas materi mengenai bagaimana suku-suku bangsa tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Media pembelajaran ini dirancang untuk digunakan oleh guru dan siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pagerwojo 04 Blitar. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode *Research and Development* (R&D), yang juga dikenal dengan istilah Penelitian dan Pengembangan. Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE, yang memiliki lima tahapan utama yang meliputi: tahap Analisis (*Analyze*), tahap Perancangan (*Design*), tahap

Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil uji validitas, produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh nilai 91,18%, yang menunjukkan bahwa produk tersebut sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa produk ini sangat praktis untuk digunakan, dengan persentase mencapai 100%. Data ini dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Adapun uji keefektifan yang menunjukkan hasil yang signifikan. Terdapat perbedaan yang jelas antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Melalui *uji paired sample t-test*, ditemukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran ini. Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa produk ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE. Perbedaannya terletak pada isi dari *QR-code* nya yang mana berisi gambar dan penjelasan dari suku bangsa serta perbedaan lainnya yaitu pada peningkatan kelas dan lokasi penelitian.<sup>10</sup>

2. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Prayogo Wahyu Hidayat, Puri Selfi Cholifah dan Khusnul Khotimah dalam artikel jurnalnya pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Mini Atlas Berbasis *QR-code*

---

<sup>10</sup> Tamara Ayu Lestari, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Peta Berbasis Qr Code Pada Materi Persebaran Suku Bangsa Di Indonesia Kelas V SDN Pagerwojo 04 Blitar,” *Jurnal Repositori Universitas Negeri Malang* 2, no. 1 (2023), <https://doi.org/https://repository.um.ac.id/294947/>

Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Muatan Ips Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mini atlas berbasis *QR-code* yang memenuhi kriteria valid menurut penilaian ahli media dan materi, praktis bagi guru sebagai pengguna, serta menarik bagi siswa kelas V SDN Purwodadi 1 Malang. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ASSURE. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui berbagai cara, antara lain observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data kualitatif menggunakan metode deskriptif naratif, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, mini atlas berbasis *QR-code* dinyatakan valid oleh dua ahli media dengan skor rata-rata 91,5%, serta valid menurut dua ahli materi dengan skor rata-rata 97,2%. Selain itu, mini atlas ini juga dinilai praktis oleh guru sebagai pengguna dengan skor 97,2%, dan menarik bagi siswa dengan skor rata-rata 97,11%. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada metode pengumpulan data, yang meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, serta pada tahap penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktikalitas. Adapun perbedaannya terletak pada isi *QR-Code* yang hanya menampilkan gambar. Perbedaan lainnya adalah penggunaan mata pelajaran IPS dan penerapan model ASSURE.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Prayogo wahyu Hihdayat dan Puri Selfi Cholifah, “Pengembangan Media Mini Atlas Berbasis Qr-Code Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Muatan Ips Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 12 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.19>.

3. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Muhamad Farkhan Sayogo pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria validasi ahli (media dan materi), kepraktisan bagi guru, dan daya tarik bagi siswa. Model ADDIE diterapkan pada penelitian ini dalam lima tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan yaitu observasi wawancara dan angket. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh persentase 94,44% dari ahli media dan 86,11% dari ahli materi. Uji coba kepraktisan oleh guru menghasilkan persentase 95%. Uji coba daya tarik dilakukan melalui tiga tahap: uji satu lawan satu (91,67%), uji kelompok kecil (90,71%), dan uji kelompok besar (94,01%). Berdasarkan hasil tersebut, media peta digital keberagaman suku di Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan menarik. Penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan peta sebagai media, menerapkan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE, serta melaksanakan uji coba skala besar dan skala kecil. Adapun perbedaannya terletak pada bentuk peta yang bersifat digital, tingkatan kelas, dan lokasi penelitian.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Muhammad Farkhan Sayogo, “Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar’.,” *Jurnal Repositori Universitas Negeri Malang* 4, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.17977/um065v3i112023p1017>.

4. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nurlia Sihombing dan Irsan dalam artikel jurnalnya pada tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis *Qr Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN 157641 Masnauli 2 Universitas Negeri Medan”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *QR-code* tentang peta budaya yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDN 157641 Masnauli 2. Penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu validasi terhadap materi pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 90%, yang berkategori bahwa materi tersebut sangat layak untuk digunakan. Validasi terhadap media pembelajaran mencapai persentase 88,8%, yang juga menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak. Penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran menghasilkan persentase 92%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis untuk digunakan. Uji coba lapangan yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai pretest dari 58,27 menjadi 87,31 pada posttest setelah menggunakan media pembelajaran ini. Analisis ini

memiliki kesamaan dengan penelitian lakukan yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Namun, terdapat perbedaan dalam isi *QR-Code*, di mana dalam penelitian ini *QR-Code* berisi gambar dan penjelasan suku bangsa. Selain itu, terdapat perbedaan pada tingkatan kelas yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas IV serta perbedaan lokasi penelitian.<sup>13</sup>

5. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Putri Naning Rahmadana dalam skripsinya pada tahun 2025 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang memenuhi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan soal evaluasi, kemudian teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu hasil validasi yang diperoleh dari validator materi mencapai 95% sedangkan validator media memperoleh 89%. Dengan demikian, rata-rata persentase hasil validasi multimedia interaktif PEDATI mencapai 92% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya, hasil angket respon guru memperoleh

---

<sup>13</sup> Sihombing Nurlia dan Irsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas IV SDN 157641 Masnauli 2” Universitas Negeri Medan,” *Cendiklan Pendidikan* 5, no. 11 (2024), <https://doi.org/10.9644/sindoro.v5i11.4885>.



96%, dan hasil angket respon siswa mencapai 83%, sehingga multimedia interaktif PEDATI dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis soal evaluasi, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 94,4% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur pada materi keragaman budaya kelas IV SDN Pagung 1 dinyatakan valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, serta membahas materi yang sama, yaitu keberagaman budaya Indonesia. Namun, terdapat perbedaan pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian terdahulu menggunakan multimedia interaktif, sedangkan peneliti menggunakan media konvensional berupa Papan Peta Lipat (PATALI), memiliki lokasi penelitian yang berbeda dan subjek penelitian kelas IV sedangkan peneliti subjek penelitian kelas III.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Putri Naning Rahmadana, “Pengembangan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1”. (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025), 4.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Tamara Ayu Lestari dalam Thesisnya pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Peta Berbasis <i>Qr Code</i> Pada Materi Persebaran Suku Bangsa Di Indonesia Kelas V SDN Pagerwojo 04 Blitar.	Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 91.18%. Selain itu, produk ini juga sangat praktis dengan mendapatkan persentase 100% dari angket respons guru dan siswa, hasil uji keefektifan menggunakan <i>paired sample t-test</i> membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> , ditunjukkan dengan nilai signifikansi (2-tailed) $<0.05$ . Perbedaan ini menunjukkan bahwa produk tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.	1. Menggunakan pengembangan media yang berbasisnya sama yaitu <i>Qr-Code</i> . 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> . Menggunakan Model ADDIE.	1. Isi dari <i>QR-Code</i> nya menampilkan gambar dan penjelasan suku bangsa 2. Subjek penelitian yang berfokus pada tingkatan kelas V. 3. Materi yang diambil oleh peneliti yaitu Persebaran Suku Bangsa di Indonesia. 4. Menggunakan Mata pelajaran IPS. Menggunakan kurikulum K-13.

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
2	Prayogo Wahyu Hidayat, Puri Selfi Cholifah dan Khusnul Khotimah dalam artikel jurnalnya pada tahun (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Mini Atlas Berbasis <i>Qr-Code</i> Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Muatan Ips Kelas V Sekolah Dasar”	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, mini atlas berbasis <i>QR-Code</i> terbukti memiliki kualitas yang sangat baik dari berbagai aspek. Produk ini mendapatkan penilaian valid yang sangat tinggi dari para ahli, yaitu rata-rata 91.5% menurut ahli media dan rata-rata 97.2% menurut ahli materi. Selain itu, mini atlas ini juga dinilai praktis oleh guru sebagai pengguna dengan perolehan skor 97.2%. Tingkat daya tarik produk juga sangat tinggi karena dinilai menarik oleh siswa dengan rata-rata skor mencapai 97.11%.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan pengembangan media yang berbasisnya sama yaitu <i>Qr-code</i>.</li> <li>2. Menggunakan pengumpulan data yaitu dengan melalui tahap observasi, wawancara, angket serta dokumentasi.</li> <li>3. Menggunakan materi keberagaman budaya di Indonesia.</li> <li>4. Menggunakan pengembangan media yang berbasisnya sama yaitu <i>Qr-code</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi dari <i>QR-code</i> nya menampilkan gambar tentang suku bangsa dan budaya</li> <li>2. Subjek penelitian berfokus pada tingkatan kelas V.</li> <li>3. Jenis model ASSURE.</li> <li>4. Pengembangan media menggunakan mini atlas.</li> <li>5. Fokus pada mata pelajaran IPS.</li> <li>6. Lokasi penelitian berbeda.</li> </ol>
3	Muhamad Farkhan Sayogo pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan media peta digital keberagaman suku di indonesia untuk	Hasil validasi ahli menunjukkan persentase yaitu 94.44% dari ahli media dan 86.11% dari ahli materi. Produk media ini juga terbukti sangat praktis setelah uji coba, memperoleh	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media digital serta interaktif.</li> <li>2. Menggunakan R&amp;D dengan model ADDIE.</li> <li>3. Materi berfokus pada keberagaman</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek penelitian berfokus pada siswa kelas IV.</li> <li>2. Pendekatan pembelajaran menggunakan kurikulum K13.</li> </ol>

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	kelas IV sekolah dasar	persentase sebesar 95%. Selain itu, tingkat kemenarikannya dinilai tinggi dan konsisten, dengan rata-rata persentase 91.67. Persentase 90.71% dari uji kelompok kecil, dan 94.01% dari uji kelompok besar. Dengan demikian, media peta digital ini secara keseluruhan dapat dikategorikan sebagai produk yang valid, praktis, dan menarik.	budaya Indonesia.	3. Lokasi penelitian yang berbeda.
4	Nurlia Sihombing dan Irsan dalam artikel jurnalnya pada tahun 2024 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis <i>Qr Code</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN 157641 Masnauli 2	Hasil validasi menunjukkan produk ini sangat layak digunakan, dengan persentase 90% dari ahli materi dan 88.8% dari ahli media. Selain itu, produk ini juga dinilai sangat praktis dengan perolehan nilai 92% dari penilaian kepraktisan. Berdasarkan uji coba di sekolah, media ini terbukti efektif secara signifikan, dilihat	1. Menggunakan <i>Research and Development</i> . Model ADDIE. 2. Menggunakan teknik pengumpulan melalui tahapan observasi, wawancara, angket serta dokumentasi. 3. Menggunakan pengembangan media yang berbasisnya sama yaitu <i>Qr-Code</i> .	1. Subjek penelitian yang berfokus pada siswa kelas IV. 2. Menggunakan mata pelajaran IPAS. 3. Isi dari <i>QR-Code</i> nya menampilkan gambar tentang budaya. 4. Lokasi penelitian yang berbeda.

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
	Universitas Negeri Medan”	dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest sebesar 58.27 meningkat menjadi 87.31 pada <i>posttest</i> setelah penggunaan media.	4. Mengembangkan media peta budaya Indonesia.	
5	Putri Naning Rahmadana dalam skripsinya pada tahun 2025 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif PEDATI (Peta Budaya Jawa Timur) Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pagung 1”.	Berdasarkan hasil validasi, produk ini mencapai rata-rata persentase 92% dengan kriteria sangat valid, yang diperoleh dari skor 95% oleh validator materi dan 89% oleh validator media. Selain itu, PEDATI juga dinilai sangat praktis dengan menggunakan angket. Hasil angket respons guru sebesar 96% dan respons siswa sebesar 83%. Keefektifan produk juga teruji, di mana analisis soal evaluasi menunjukkan hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 94.4%, yang	1. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, 2. Membahas materi yang sama, yaitu keberagaman budaya Indonesia.	1. Penelitian terdahulu menggunakan multimedia interaktif, sedangkan peneliti menggunakan media konvensional berupa Papan Peta Lipat (PATALI). 2. Lokasi penelitian 3. Subjek penelitian yang berfokus pada siswa kelas IV.

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
		dikategorikan kriteria sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif PEDATI telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.		

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan media Papan Peta Lipat (PATALI) yang berbasis *QR-code*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya menggunakan peta budaya Indonesia sebagai media pembelajaran, atau menggunakan *QR-code* yang hanya menampilkan gambar dan penjelasan tekstual, *Novelty* dalam penelitian ini terletak pada Papan Peta Lipat (PATALI) berbasis *QR-code* yang menampilkan video penjelasan tentang keberagaman budaya Indonesia. Media ini juga dilengkapi dengan kuis interaktif untuk menguji pemahaman siswa.

## B. Kajian Teori

Kajian teori ini membahas landasan teoritis yang digunakan dalam penelitian. Pembahasan mencakup wawasan peneliti yang mendalam dan komprehensif terhadap permasalahan dan tujuan penelitian.<sup>15</sup>

### a. Media Pembelajaran

#### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Banyak definisi tentang media yang dikemukakan oleh para ahli yang pada umumnya disesuaikan dengan sudut pandang komunikasi masing-masing. Jika dilihat dari asal katanya media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berasal dari bahasa Latin dan berarti antara. Dalam konteks komunikasi, medium diartikan sebagai sesuatu yang menjadi perantara dalam proses komunikasi, atau alat yang membantu menyampaikan pesan dan informasi dari sumber (komunikator) kepada penerima (komunikan). Media, yang berasal dari bahasa Latin medius dan berarti perantara, dapat dipahami sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Selain itu, media juga berfungsi sebagai wadah pesan yang akan diteruskan oleh sumber kepada sasaran atau penerima dengan pesan yang disampaikan bersifat instruksional dan bertujuan untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember* (Jember: UIN KHAS Jember, 2022), 43.

<sup>16</sup> Luluk Sulthoniya, Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Tentang Tumbuhan Dan Fungsinya, *Jurnal kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Volume: 7, Nomor 1, UIN KHAS Jember, Tahun 2023.

Istilah pembelajaran berkaitan erat dengan konsep belajar dan mengajar, membentuk suatu kesatuan yang saling terkait. Belajar dapat terjadi secara mandiri tanpa kehadiran guru atau kegiatan mengajar formal. Mengajar mencakup segala tindakan guru di dalam kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, termasuk implementasi kurikulum. Pembelajaran di sisi lain merupakan upaya yang disengaja dan profesional dari guru untuk mencapai tujuan kurikulum melalui interaksi dengan siswa dan sumber belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan baik, yang dapat berlangsung sepanjang hidup dan di mana pun.<sup>17</sup>

Media pembelajaran merupakan komponen penting karena dapat menyampaikan pesan atau materi ajar melalui berbagai modalitas belajar siswa, merangsang pikiran dan perasaan, serta meningkatkan motivasi belajar dalam menggali informasi baru, sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.<sup>18</sup> Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai komponen instruksional yang melibatkan orang, pesan, serta benda atau peralatan. Seiring perkembangan pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran mengalami kemajuan,

<sup>17</sup>Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021), 6.

<sup>18</sup>Mohammad Kholil and Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.



menghasilkan variasi dan jenis yang semakin beragam berkat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).<sup>19</sup>

Menurut Ricard Mayer dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), manusia memproses informasi melalui dua saluran terpisah, yaitu visual dan verbal, dan integrasi keduanya meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Mayer menekankan pentingnya desain multimedia yang efektif, seperti mengurangi beban kognitif dan memastikan koherensi antara elemen visual dan verbal. Teori ini menjadi dasar bagi banyak penelitian dan praktik dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif.<sup>20</sup>

Menurut Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah, media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pengajaran di kelas. Media membantu menyampaikan materi yang kurang jelas melalui aktivitas pembelajaran, membantu guru menjelaskan materi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata, dan mengkonkretkan materi abstrak menjadi lebih mudah dimengerti.<sup>21</sup>

## 2) Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki 3 macam antara lain media audio, media visual dan media audio visual. a) Media Visual ialah suatu alat yang mengandung pesan didalamnya dan penjelasan terkait materi

<sup>19</sup>Nino Indrianto, Media Pembelajaran *Reading And Listening* Berbasis *Platform Blogging* Dalam pembelajaran Tematik di SD/MI, *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.6, No.2, 2022 :125-146, <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5286>

<sup>20</sup> Mayer, R. E. *Multimedia Learning* ,(Cambridge : University Press,2009).

<sup>21</sup> Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020),

pelajaran yang akan disampaikan dengan cara yang menarik dan kreatif mungkin dengan memakai indera penglihatan. Misalnya gambar, mind mapping, poster dan lainnya b) Media Audio merupakan media dengar yang didalamnya mengandung pesan dan informasi terkait materi pembelajaran yang hendak diberikan kepada murid dengan cara yang menarik dan menggunakan indera pendengar saja, dikarenakan media ini muncul suara saja, misalnya alat perekam pita magnetik. c) Media Audio Visual ialah salah satu jenis media pembelajaran yang mengandung pesan didalamnya dan informasi terkait materi pelajaran yang hendak disampaikan dengan cara yang semenarik mungkin dan kreatif mungkin dengan memakai indera penglihatan dan pendengar, jadi berupa gambar serta suara. Media audio visual ini di pecah menjadi 2 yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni contohnya audio visual murni yaitu film bersuara, video kaset dan lain-lain, sedangkan audio visual tidak murni adalah proyektor atau film bingkai suara.<sup>22</sup>

### 3) Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Ketika hendak menggunakan media pembelajaran, ada yang perlu diingat bahwasannya tujuan media yaitu agar meringankan siswa dalam memahami pembelajaran yang ia pelajari supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran maka prinsip-prinsip dibawah ini perlu dipahami:

---

<sup>22</sup>Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 47, [https://doi.org/https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=15502](https://doi.org/https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=15502).

- a) Media harus mempunyai dasar yaitu pada bahan ajar yang akan disampaikan pendidik dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
  - b) Media harus menyesuaikan pada tingkatan kelas yaitu kelas rendah atau kelas tinggi.
  - c) Pendidik harus bisa menyesuaikan kemampuan dirinya saat akan menggunakannya atau saat membuat medianya.
  - d) Membuat media juga harus melihat sikon atau tempat, waktu dan situasi yang tepat.<sup>23</sup>
- 4) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut pendapat Rivai dan Sudjana menjelaskan manfaat media pembelajaran pada proses pembelajaran siswa yaitu:

- a) Siswa dapat melakukan banyak aktivitas belajar dikarenakan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, Namun juga melakukan kegiatan yang lain misalnya memahami, mengamati, menyampaikan dll.
- b) Mempunyai cara mengajar yang lain dan lebih bermacam-macam, tidak hanya semata-mata berbicara verbal namun bisa melalui penjelasan guru, Sehingga murid tidak akan merasa bosan dan guru tidak akan menguras tenaga yang banyak apabila saat sedang melakukan kegiatan belajar mengajar pada jam mengajar.

---

<sup>23</sup>Imron Fauzi dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium Ipa di MI/SD, *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*, Vol 11 no.11 (2022): hal 2695-2703, <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59371>

- c) Proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar murid.
- d) Bahan pada proses belajar mengajar akan lebih jelas artinya oleh karena itu siswa bisa lebih memahami dan kemungkinannya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan menguasai materi yang dijelaskan oleh pendidik.

b. Media Papan Peta Lipat

1) Pengertian Media Papan Peta Lipat (PATALI)

Peta adalah representasi grafis dari seluruh atau sebagian permukaan bumi yang dipetakan pada bidang datar dengan menggunakan perbandingan atau skala tertentu.<sup>24</sup> Definisi ini sejalan dengan pendapat Poerwadarminta yang menyatakan bahwa peta adalah gambaran, lukisan, atau citra yang menggambarkan letak geografis unsur-unsur seperti tanah, laut, sungai, gunung, atau bagian lain dari permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan skala tertentu.<sup>25</sup> Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa peta adalah representasi visual permukaan bumi yang disajikan pada bidang datar, yang memuat informasi mengenai lokasi suatu tempat dengan menggunakan skala yang telah ditentukan. Peta dapat digunakan untuk memvisualisasikan berbagai tempat, termasuk tempat tinggal atau tempat-tempat yang pernah dikunjungi oleh seseorang.

<sup>24</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 13.

<sup>25</sup>Poewarwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Balai Pustaka: Depdikbud, 2011), 885, <https://doi.org/https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35333/15047>.

Namun, pandangan tentang peta tidak hanya terbatas pada representasi geografis semata. Menurut teori J.B. Harley, peta tidak hanya berfungsi sebagai alat netral untuk menggambarkan geografi, melainkan juga sebagai representasi kekuasaan dan ideologi. Peta sering digunakan oleh penguasa atau negara untuk mengontrol wilayah, menegaskan klaim teritorial, dan mempengaruhi persepsi publik tentang ruang. Lebih lanjut, Harley berpendapat bahwa peta adalah hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh konteks budaya, politik, dan ekonomi pada saat pembuatannya. Ini berarti peta tidak pernah sepenuhnya objektif karena mencerminkan kepentingan dan nilai-nilai pembuatnya.<sup>26</sup>

Dalam konteks pembelajaran, terdapat tiga kategori utama jenis-jenis peta yang sering digunakan, yaitu peta umum, peta tematik, dan peta navigasi. Peta umum, yang paling sering ditemui oleh siswa, menyajikan gambaran umum tentang rupa bumi dan bentang alam dengan menggunakan skala tertentu. Peta ini memberikan informasi dasar mengenai kenampakan fisik suatu wilayah. Selanjutnya, peta tematik adalah jenis peta yang berfokus pada tema-tema khusus yang relevan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, perencanaan, pariwisata, dan lain sebagainya. Contohnya adalah peta kemampuan lahan, peta kesesuaian lahan, peta daerah rawan longsor, serta peta budaya. Peta tematik sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran tentang

---

<sup>26</sup> Harley, J.B. *The New Nature of Maps* (Essays: in the History of Cartography, 2001)

keragaman budaya Indonesia, karena dapat menyajikan informasi spesifik terkait tema tersebut. Terakhir, peta navigasi dirancang secara khusus untuk membantu para navigator, terutama dalam navigasi laut. Peta ini menyajikan informasi detail yang dibutuhkan untuk keperluan navigasi, seperti kedalaman laut, alur pelayaran, dan informasi penting lainnya.

Salah satu contoh penerapan peta tematik dalam media pembelajaran adalah Papan Peta Lipat (PATALI) yang dikembangkan oleh peneliti. Media cetak ini menyajikan peta negara Indonesia dan kartu *QR-code* yang saat dipindai, akan menampilkan video pembelajaran keberagaman budaya mencakup suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah, lagu daerah, dan agama (kepercayaan) dimasing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Diakhir siswa akan mengerjakan kuis interaktif materi yang didapatkan. Penggunaan media Papan Peta Lipat (PATALI) dalam kegiatan pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan pendekatan strategi pembelajaran *Gallery Walk*.

*Gallery Walk* ialah strategi pembelajaran kolaboratif di mana siswa secara aktif mengunjungi dan mengevaluasi produk atau karya yang dipamerkan oleh kelompok lain. Mereka kemudian bertugas memberikan umpan balik atas hasil karya yang diamati. Penerapan *Gallery Walk* berpotensi untuk memfasilitasi penemuan pengetahuan dan pengalaman baru, serta berkontribusi pada peningkatan

pemahaman siswa dan meningkatkan daya ingatnya.<sup>27</sup> Strategi pembelajaran ini memiliki sintaks yaitu antara lain: 1) Persiapan. 2) Diskusi Kelompok. 3) Memajang hasil karya. 4) Kunjungan *Gallery Walk*. 5) Diskusi dan refleksi.<sup>28</sup>

#### 1) Manfaat Media Papan Peta Lipat (PATALI)

- a. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan memahami hubungan antar objek dalam ruang.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa terkait keberagaman budaya Indonesia dikarenakan peta bisa menggambarkan informasi mencakup suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah, lagu daerah, dan agama (kepercayaan).
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa yang memuaskan.
- d. Dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang kekayaan suku bangsa Indonesia mencakup Suku Bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah, lagu daerah dan agama (kepercayaan).
- e. Dapat meningkatkan cinta tanah air yang tinggi.
- f. Menciptakan siswa lebih aktif pada saat proses belajar di kelas.<sup>29</sup>

<sup>27</sup>Septiyati, N. Penerapan Metode Gallery Walk Terhadap Berpikir Kreatif dan Komunikasi Matematis Siswa. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 1(2),2019, 117.

<sup>28</sup> Miftahul. Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017, hlm. 225.

<sup>29</sup> Hany Tri Mukti Iswari dkk, "Studi Literatur: Peta Sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2021): 266, <https://doi.org/https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35333>.

## 2) Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Peta Lipat (PATALI)

### Kelebihan:

- a. Meningkatkan minat pada anak dalam belajar terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia dikarenakan peta sebagai media pembelajaran bisa membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif.
- b. Meningkatkan motivasi belajar anak karena didalam media papan peta lipat PATALI budaya terdapat video materi terkait kekayaan suku bangsa Indonesia di tiap-tiap provinsi yang ada di Indonesia
- c. siswa dapat berfikir kritis melalui mengerjakan quiz edukasi yang tertera di akhir video materi kekayaan suku bangsa Indonesia

### Kekurangan:

- a. Biaya pembuatan yang mahal serta membutuhkan banyak waktu.
- b. Membutuhkan keterampilan untuk pembuatannya.
- c. Adanya keterbatasan pada aksesibilitas artinya terkendala pada koneksi internet yang harus bagus karena media tersebut membutuhkan data internet untuk menyecan barcode.



- d. Memerlukan tenaga orang lain yang ahli untuk pembuatannya dengan panduan dari peneliti agar tidak salah dalam pembuatan media.
- e. Hanya bisa digunakan pada satu muatan pelajaran.<sup>30</sup>

c. *QR-code*

1) Pengertian *QR-code*

*QR-code (Quick Response Code)* adalah sebuah teknologi berbasis matriks dua dimensi yang dikembangkan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994. Teknologi ini dirancang untuk menyimpan informasi dalam bentuk kode yang dapat dibaca secara cepat oleh perangkat seperti smartphone atau scanner. Menurut teori *Diffusion of Innovations* yang dikemukakan oleh Everett Rogers (1962), mengadopsi sebuah teknologi baru seperti *QR-code* yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, kemampuan untuk diuji, dan observabilitas.<sup>31</sup> *QR-code* dapat menyimpan berbagai jenis data, termasuk angka, huruf dan angka, biner, dan karakter Kanji/Kana. Kemampuannya menyimpan data secara horizontal dan vertikal membuat ukurannya jauh lebih kecil daripada barcode, bahkan hanya

<sup>30</sup> Trisna Widiyarni, *Pengembangan Media TAKESYI (Peta Keberagaman Suku Budaya Indonesia) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tema 7 Kelas IV* (Mataram: Universitas Muhamadiyah Mataram, 2022), 45, <https://doi.org/https://repository.ummat.ac.id/3311/>.

<sup>31</sup> Davis, F. D. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance* (of Information Technology: MIS Quarterly, 1989)

sepersepuluh ukurannya. Tiga penanda persegi di sudut-sudutnya memastikan kode terbaca dari sudut pandang mana pun.<sup>32</sup>

Penerapan *QR-code* telah meluas di berbagai bidang, mulai dari pendidikan, perdagangan, pemasaran dan lain sebagainya. Dalam konteks pendidikan pemanfaatan *QR-code* adalah *Connectivism*, yang dikemukakan oleh George Siemens dan Stephen Downes. Teori ini menekankan pentingnya konektivitas dan jaringan dalam proses pembelajaran di era digital. *QR-code* memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses informasi dengan cepat melalui perangkat *mobile*, sehingga memperluas sumber belajar dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Misalnya *QR-code* dapat ditempelkan pada buku teks atau poster untuk mengarahkan siswa ke video pembelajaran, artikel online, atau quiz interaktif. Hal ini sejalan dengan prinsip *Connectivism* yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak hanya terbatas pada individu, tetapi juga tersebar dalam jaringan dan sumber daya digital.

Selain itu, pemanfaatan *QR-code* dalam pendidikan juga didukung oleh teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler. Teori ini menekankan integrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten pengetahuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. *QR-code*

---

<sup>32</sup>Joseph Dedy Irawan dan Emmalia Adriantantri, "PEMANFAATAN QR-CODE SEGABAI MEDIA PROMOSI TOKO," *Jurnal MNEMONIC* 1, no. 2 (2021): 57, <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39>.

dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan menggabungkan teknologi digital dan materi pembelajaran. Contohnya, guru dapat menggunakan *QR-code* untuk memberikan akses cepat ke materi tambahan, seperti simulasi, infografis, atau tugas proyek. Menurut penelitian oleh Rikala dan Kankaanranta pada tahun 2014, penggunaan *QR-code* dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan akses ke sumber belajar yang beragam. Dengan demikian, *QR code* tidak hanya menjadi alat praktis, tetapi juga mendukung transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih dinamis dan terhubung.<sup>33</sup>

## 2) Kelebihan dan Kekurangan *QR-Code*

Kelebihan:

- a. Kapasitas penyimpanan besar
- b. Tahan terhadap kerusakan
- c. Mudah dibaca, *QR-Code* bisa dengan mudah dibaca apabila di pindai dengan kamera.
- d. Multifungsi, *QR-Code* bisa dipergunakan untuk keperluan apapun misalnya mengunduh file, informasi kontak, ingin membayar sesuatu dan lain sebagainya.
- e. Kecepatan dan kemudahan untuk mengakses informasi

---

<sup>33</sup> Mishra, P., & Koehler, M. J. *Technological Pedagogical Content Knowledge (A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 2006).

Kekurangan:

- a. *QR-code* membutuhkan aplikasi pemindai guna membaca informasi yang terkandung didalamnya.
- b. Ukuran, *QR-code* sulit terbaca apabila ukurannya mengalami penyusutan karena *QR-code* dicetak dengan ukuran yang kecil.
- c. Adanya potensi ancaman, *QR-code* bisa dengan mudah membuka *website* yang berbahaya jadi pengguna harus waspada dan berhati-hati disaat memindai *QR-code* yang tidak dikenali.
- d. Ketergantungan pada koneksi Internet yang harus stabil.<sup>34</sup>

### 3) Manfaat *QR-code*

- a. *QR-code* memfasilitasi akses informasi yang cepat dan efisien. Pengguna cukup memindai kode tersebut menggunakan perangkat mobile atau *Handphone* untuk langsung mengakses website, detail produk, atau informasi relevan lainnya.
- b. *QR-code* dapat di gunakan sebagai transaksi pembayaran digital yang cepat dan mudah. Proses pembayaran dilakukan dengan memindai kode yang ditampilkan oleh penjual, sehingga transaksi dapat dilakukan tanpa uang tunai.
- c. Penggunaan *QR-code* dapat di akses siswa terhadap berbagai sumber belajar yang beragam, seperti jurnal ilmiah, tutorial video,

---

<sup>34</sup>Teuku Taufik, "Kelebihan Dan Kekurangan QR-Code," Blog Si Taufik, 2022, <https://doi.org/https://blogsitaufik.blogspot.com/2014/11/kelebihan-dan-kekurangan-qr-code.html?m=1>.

dan platform pembelajaran daring, sehingga memperluas cakupan dan kualitas informasi yang mereka terima.

- d. Penggunaan *QR-code* memfasilitasi proses evaluasi dan refleksi pembelajaran yang efektif. Guru dapat mengintegrasikan kode tersebut ke dalam lembar kerja atau tugas untuk mengarahkan siswa ke instrumen penilaian daring, survei, atau platform refleksi diri.<sup>35</sup>

#### 4) Cara membuat *QR-code* dengan *Canva*

- a. Membuka aplikasi *canva*
- b. Memilih pada menu aplikasi
- c. Memilih fitur *QR-Code*
- d. Memasukan *URL* ( *Uniform Resource Locator* ) pada halaman yang ingin di buka dengan *QR-Code*
- e. Mengeklik buat kode
- f. *QR-code* akan ditambahkan pada design.
- g. Mengunduh *QR-code*.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Nofindra Rudi, "Pemanfaatan QR-Code Technology Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," Kompasiana, 2022, <https://doi.org/https://www.kompasiana.com/rudichaniago4574/5eb083cfd541df44570eae02/pemanfaatan-qr-code-technology-dalam-mengembangkan-media-pembelajaran>.

<sup>36</sup> Ranti Soffya, "2 Cara Membuat QR-Code Di Aplikasi Canva Leat Hp Dan Laptop," Kompas.com, 2022, 22, <https://doi.org/https://tekno.kompas.com/read/2022/12/12/11300057/2-cara-membuat-qr-code-di-aplikasi-canva-lewat-hp-dan-laptop>.

#### d. Keberagaman Budaya Indonesia

##### 1) Pengertian Keberagaman Budaya Indonesia

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya yang tercermin lebih dari 1.300 suku bangsa dan 700 bahasa daerah yang tersebar di seluruh kepulauan. Keberagaman ini tidak hanya menjadi kekayaan nasional, tetapi juga menjadi tantangan dalam menjaga harmoni sosial. Menurut teori Multikulturalisme yang dikemukakan oleh Charles Taylor pada tahun 1994, keberagaman budaya harus diakui dan dihargai sebagai bagian integral dari identitas suatu bangsa. Teori ini menekankan pentingnya pengakuan terhadap perbedaan budaya sebagai upaya untuk menciptakan masyarakat yang inklusif dan adil. Teori tersebut menjadi landasan untuk memahami bagaimana berbagai budaya dapat hidup berdampingan secara harmonis.<sup>37</sup>

Penerapan teori multikulturalisme di Indonesia dapat dilihat dari berbagai kebijakan dan praktik sosial yang bertoleransi. Misalnya Negara Indonesia memiliki semboyan yaitu “Bhinneka Tunggal Ika” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Semboyan ini tidak hanya menjadi simbol persatuan, tetapi juga mencerminkan upaya untuk mengintegrasikan berbagai budaya dalam satu kesatuan nasional.

---

<sup>37</sup> Taylor, C. *Multiculturalism* (Examining the Politics of Recognition. Princeton University Press, 1994).

Namun, tantangan dalam menjaga keberagaman budaya tetap ada terutama dalam menghadapi globalisasi dan modernisasi yang dapat mengikis nilai-nilai budaya lokal. Menurut Clifford Geertz (1973) dalam teorinya tentang Interpretasi Budaya, budaya adalah sistem makna yang dibangun oleh masyarakat dan harus dipahami secara mendalam untuk menjaga kelestariannya.<sup>38</sup> Oleh karena itu, upaya pelestarian budaya tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga memerlukan partisipasi aktif dari masyarakat. Pendidikan multicultural dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman sejak dini. Dengan demikian, Indonesia dapat terus mempertahankan identitas budayanya yang kaya dan beragam di tengah arus globalisasi.

Keberagaman budaya yang harus dijaga ini tercermin dengan jelas dalam karakteristik Indonesia sebagai negara kepulauan terlihat dari jumlah pulau-pulainya yang sangat banyak, mencapai ribuan. Pulau-pulau tersebut tersebar dan dipisahkan oleh hamparan lautan Indonesia yang luas. Kondisi geografis Indonesia yang demikian ini berpengaruh signifikan terhadap keberagaman masyarakatnya. Keberagaman tersebut mencakup berbagai aspek kehidupan, meliputi suku bangsa, agama yang dianut, bahasa yang digunakan, dan budaya yang berkembang. Keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia ini merupakan kekayaan yang sangat berharga dan perlu dilestarikan.,

---

<sup>38</sup>Geertz, C. *The Interpretation of Cultures* (Selected Essays: Basic Books, 1973).

keberagaman ini juga telah menjadi identitas utama dan ciri khas bangsa Indonesia.<sup>39</sup>

## 2) Macam-macam keberagaman budaya di Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman budaya, dengan lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa. Data sensus BPS tahun 2010 bahkan mencatat keberadaan 1.340 suku bangsa di Indonesia. Suku Jawa merupakan kelompok etnis terbesar, mencakup sekitar 41% populasi. Sebaliknya, beberapa suku di Kalimantan dan Papua memiliki jumlah anggota yang jauh lebih kecil, hanya ratusan orang. Perlu diingat bahwa batasan-batasan antar suku di Indonesia bersifat cair dan tidak selalu tegas, terutama karena mobilitas penduduk, percampuran budaya, dan pengaruh timbal balik antar kelompok.<sup>40</sup>

**Tabel 2.2**

### **Suku Bangsa yang ada di Indonesia**

No.	Provinsi	Suku Bangsa
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Aceh, Gayo, Alas, Tamiang, Kluet, Singkil, Anak Jame, Simeuleu
2.	Sumatera Utara	Melayu, Batak (Toba, Karo, Pakpak, Simalungun, Angkola, Mandailing), Nias
3.	Sumatera Barat	Minangkabau, Melayu, Mentawai
4.	Riau	Melayu, Anak Dalam, Sakai, Talang Mamak
5.	Kepulauan Riau	Melayu, Tionghoa, Bugis
6.	Jambi	Melayu, Jambi, Kerinci, Kubu
7.	Sumatera Selatan	Melayu, Palembang, Ogan, Komering, Pasemah, Lahat, Kubu
8.	Bengkulu	Melayu, Rejang, Lebong, Enggano

<sup>39</sup> Indahwati Fatma, *Pendidikan Pancasila*, (Surakarta: CV Putra Nugraha, 2024), 6.

<sup>40</sup> BPS Daring, *Statistik Sosial Budaya* (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021), 28.



No.	Provinsi	Suku Bangsa
9.	Lampung	Lampung, Melayu, Jawa, Sunda
10.	Bangka Belitung	Melayu Bangka, Melayu Belitung, Tionghoa
11.	Banten	Sunda, Banten, Baduy
12.	DKI Jakarta	Betawi, Jawa, Sunda, Tionghoa
13.	Jawa Barat	Sunda, Jawa
14.	Jawa Tengah	Jawa, Sunda
15.	DI Yogyakarta	Jawa
16.	Jawa Timur	Jawa, Madura, Osing, Tengger
17.	Bali	Bali Aga, Bali Majapahit
18.	Nusa Tenggara Timur	Sumba, Flores, Timor, Alor
19.	Nusa Tenggara Barat	Sasak, Sumbawa, Bima
20.	Kalimantan Barat	Dayak, Melayu, Tionghoa
21.	Kalimantan Tengah	Dayak, Banjar, Melayu
22.	Kalimantan Selatan	Banjar, Dayak, Melayu
23.	Kalimantan Timur	Dayak, Kutai, Banjar, Bugis
24.	Kalimantan Utara	Dayak, Tidung, Bulungan, Melayu
25.	Sulawesi Utara	Minahasa, Bolaang Mongondow, Sangihe, Talaud
26.	Sulawesi Tengah	Kaili, Pamona, Mori, Tolaki
27.	Sulawesi Selatan	Bugis, Makassar, Toraja, Mandar
28.	Sulawesi Tenggara	Tolaki, Muna, Buton, Wakatobi
29.	Sulawesi Barat	Mandar, Toraja, Bugis
30.	Gorontalo	Gorontalo
31.	Maluku	Ambon, Kei, Tanimbar
32.	Maluku Utara	Ternate, Tidore, Halmahera
33.	Papua	Dani, Asmat, Yali, Mee
34.	Papua Barat	Sorong, Manokwari, Fakfak
35.	Papua Selatan	Asmat, Marind, Yaqai
36.	Papua Tengah	Moni, Nduga, Lani
37.	Papua Pegunungan	Dani, Hubula, Ngalum
38.	Papua Barat Daya	Moi, Tehit, Sorong

**Tabel 2.3**  
**Pakaian adat yang ada di Indonesia**

No.	Provinsi	Pakaian Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Ulee Balang
2.	Sumatera Utara	Ulos
3.	Sumatera Barat	Bundo Kanduang
4.	Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Laboh

No.	Provinsi	Pakaian Adat
5.	Kepulauan Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Laboh
6.	Jambi	Baju Kurung Tanggung
7.	Sumatera Selatan	Aesan Gede
8.	Bengkulu	Rejang Lebong
9.	Lampung	Tulang Bawang
10.	Bangka Belitung	Paksian
11.	Banten	Baju Pangsi
12.	DKI Jakarta	Kebaya Encim
13.	Jawa Barat	Kebaya Sunda
14.	Jawa Tengah	Jawi Jangkep
15.	DI Yogyakarta	Kesatrian Ageng
16.	Jawa Timur	Pesa'an
17.	Bali	Payas Agung
18.	Nusa Tenggara Timur	Amarasi
19.	Nusa Tenggara Barat	Pegon
20.	Kalimantan Barat	King Bibinge dan King Baba
21.	Kalimantan Tengah	Upak Nyamu
22.	Kalimantan Selatan	Bagajah Gamuling Baular Lulut
23.	Kalimantan Timur	Kustin
24.	Kalimantan Utara	Ta'a dan Sapei Sapaq
25.	Sulawesi Utara	Laku Tepu
26.	Sulawesi Tengah	Baju Nggembe
27.	Sulawesi Selatan	Baju Bodo
28.	Sulawesi Tenggara	Baju Nggawi
29.	Sulawesi Barat	Pattuqduq Towaine
30.	Gorontalo	Biliu dan Makuta
31.	Maluku	Cele
32.	Maluku Utara	Manteren Lamo
33.	Papua	Koteka
34.	Papua Barat	Ewer
35.	Papua Selatan	Pummi
36.	Papua Tengah	Koteka
37.	Papua Pegunungan	Holim
38.	Papua Barat Daya	Boe (Laki-laki), Kulibia (Perempuan)

**Tabel 2.4**  
**Rumah adat yang ada di Indonesia**

No.	Provinsi	Rumah Adat
1.	Nanggroe Aceh Darussalam	Krong Bade
2.	Sumatera Utara	Bolon
3.	Sumatera Barat	Gadang
4.	Riau	Selaso Jatuh Kembar
5.	Kepulauan Riau	Belah Bubung
6.	Bengkulu	Bubungan Lima
7.	Jambi	Kajang Lako
8.	Sumatera Selatan	Rumah Limas
9.	Bangka Belitung	Rakit
10.	Lampung	Nuwou Sesat
11.	Banten	Sulah Nyanda
12.	DKI Jakarta	Kebaya
13.	Jawa Barat	Jolopong
14.	Jawa Tengah	Joglo
15.	DI Yogyakarta	Joglo
16.	Jawa Timur	Joglo
17.	Kalimantan Barat	Panjang
18.	Kalimantan Timur	Lamin
19.	Kalimantan Selatan	Bubungan Tinggi
20.	Kalimantan Tengah	Batang
21.	Kalimantan Utara	Baloy
22.	Sulawesi Utara	Walewangko
23.	Sulawesi Tengah	Souraja
24.	Sulawesi Selatan	Tongkonan
25.	Sulawesi Tenggara	Buton
26.	Gorontalo	Dulohupa
27.	Sulawesi Barat	Boyang
28.	Maluku	Baileo
29.	Maluku Utara	Sasadu
30.	Bali	Gapura Candi Bentar
31.	Nusa Tenggara Timur	Musalaki
32.	Nusa Tenggara Barat	Dalam Loka
33.	Papua	Kariwari
34.	Papua Barat	Mod Aki Aksa
35.	Papua Selatan	Honai
36.	Papua Tengah	Honai
37.	Papua Pegunungan	Honai
38.	Papua Barat Daya	Honai

**Tabel 2.5**  
**Tarian Dearah di Indonesia**

No.	Provinsi	Tarian Adat
1.	Aceh	Tari Saman, Tari Ratoh Duek, Tari Seudati
2.	Sumatera Utara	Tari Tor-Tor, Tari Sigale-gale, Tari Maena
3.	Sumatera Barat	Tari Piring, Tari Randai, Tari Payung
4.	Riau	Tari Zapin, Tari Joget Lambak, Tari Tandak
5.	Kepulauan Riau	Tari Tandak, Tari Zapin, Tari Kundur
6.	Jambi	Tari Rantak Kudo, Tari Sekapur Sirih, Tari Putri Ayu
7.	Sumatera Selatan	Tari Gending Sriwijaya, Tari Tanggai, Tari Kipas
8.	Bengkulu	Tari Andun, Tari Bidadari, Tari Gandai
9.	Lampung	Tari Cangget, Tari Bedana, Tari Sembilan
10.	Bangka Belitung	Tari Campak, Tari Lesong, Tari Taber
11.	DKI Jakarta	Tari Yaping, Tari Topeng, Tari Lenggeng Nyai
12.	Jawa Barat	Tari Jaipong, Tari Merak, Tari Ronggeng
13.	Jawa Tengah	Tari Serimpi, Tari Gambyong, Tari Lawung
14.	DI Yogyakarta	Tari Serimpi, Tari Golek Ayun, Tari Beksan Menak
15.	Jawa Timur	Tari Reog Ponorogo, Tari Gandrung, Tari Remo
16.	Banten	Tari Debus, Tari Pendet, Tari Topeng
17.	Bali	Tari Kecak, Tari Pendet, Tari Legong
18.	Nusa Tenggara Timur	Tari Foti, Tari Caci, Tari Kataga
19.	Nusa Tenggara Barat	Tari Gandrung, Tari Mpaa Lenggogo, Tari Bines
20.	Kalimantan Barat	Tari Mandau, Tari Zapin, Tari Jepin
21.	Kalimantan Tengah	Tari Tambun Bungai, Tari Gantar, Tari Manasai

No.	Provinsi	Tarian Adat
22.	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang, Tari Radap Rahayu, Tari Japin
23.	Kalimantan Timur	Tari Kancet Ledo, Tari Hudoq, Tari Belian
24.	Kalimantan Utara	Tari Jepen, Tari Magunatip, Tari Lundayeh
25.	Sulawesi Utara	Tari Maengket, Tari Cakalang, Tari Katrili
26.	Sulawesi Selatan	Tari Pakarena, Tari Toraja, Tari Empat Etnis
27.	Sulawesi Tenggara	Tari Lulo, Tari Wolio, Tari Moko
28.	Sulawesi Tengah	Tari Kaili, Tari Pamonte, Tari Dero
29.	Gorontalo	Tari Tidi, Tari Polopalo, Tari Dana-dana
30.	Sulawesi Barat	Tari Kalinda', Tari Pattudu, Tari Sayyang Pattu'du
31.	Maluku	Tari Cakalele, Tari Lenso, Tari Katreji
32.	Maluku Utara	Tari Cakalele, Tari Soya-soya, Tari Dana-dana
33.	Papua Barat	Tari Yosim Pancar, Tari Sajojo, Tari Yape
34.	Papua	Tari Selamat Datang, Tari Apuse, Tari Yamko Rambe Yamko
35.	Papua Selatan	Tari Yosim Pancar, Tari Suanggi, Tari Yape
36.	Papua Tengah	Tari Musyoh, Tari Pikonane
37.	Papua Barat Daya	Tari Yosim Pancar, Tari Sajojo, Tari Yape
38.	Papua Pegunungan	Tari Musyoh, Tari Ular, Tari Pikonane

**Tabel 2.6**  
**Bahasa daerah yang ada di Indonesia**

No.	Provinsi	Bahasa Daerah
1.	Aceh	Aceh, Gayo, Alas, Singkil, Simeulue, Tamiang, Kluet, Devayan, Sigulai
2.	Sumatera Utara	Batak (Toba, Karo, Pakpak, Simalungun, Angkola), Melayu, Nias
3.	Sumatera Barat	Minangkabau, Mentawai
4.	Riau	Melayu, Batak

No.	Provinsi	Bahasa Daerah
5.	Kepulauan Riau	Melayu
6.	Jambi	Melayu, Kerinci
7.	Sumatera Selatan	Melayu, Lematang, Ogan, Komering, Pasemah, Kayu Agung, Ranau
8.	Bengkulu	Melayu, Rejang, Serawai, Lembak, Enggano, Kaur
9.	Lampung	Melayu, Lampung (Pesisir, Pubian, Sungkai, Abung, Tulangbawang)
10.	Bangka Belitung	Melayu, Bangka, Belitung
11.	DKI Jakarta	Betawi
12.	Jawa Barat	Sunda
13.	Jawa Tengah	Jawa
14.	DI Yogyakarta	Jawa
15.	Jawa Timur	Jawa, Madura, Osing
16.	Banten	Sunda, Banten
17.	Bali	Bali
18.	Nusa Tenggara Timur	Rote, Sabu, Sumba, Flores, Alor, Timor, Helong, Lamaholot, Sikka, Lio, Nagekeo, Ende, Komodo
19.	Nusa Tenggara Barat	Sasak, Sumbawa, Bima
20.	Kalimantan Barat	Melayu, Dayak (Bidayuh, Mualang, Kayan, Iban), Tionghoa
21.	Kalimantan Tengah	Melayu, Dayak (Ngaju, Maanyan, Ot Danum, Dusun), Banjar
22.	Kalimantan Selatan	Banjar, Dayak
23.	Kalimantan Timur	Melayu, Kutai, Tidung, Dayak
24.	Sulawesi Utara	Manado, Minahasa, Bolaang Mongondow, Sangihe, Talaud
25.	Sulawesi Tengah	Kaili, Pamona, Tolitoli, Buol, Banggai
26.	Sulawesi Selatan	Makassar, Bugis, Toraja, Mandar
27.	Sulawesi Tenggara	Wolio, Muna, Tolaki, Moronene
28.	Gorontalo	Gorontalo
29.	Maluku	Ambon, Ternate, Tidore, Buru, Saparua, Banda

No.	Provinsi	Bahasa Daerah
30.	Maluku Utara	Ternate, Tidore, Tobelo, Galela, Morotai
31.	Papua	Dani, Hubula, Yali, Ekari, Asmat, Korowai
32.	Papua Barat	Bahasa Melayu Papua, Sorong, Fakfak, Manokwari, Biak
33.	Papua Selatan	Bahasa Asmat, Citak, Mappi, Korowai, Kombai
34.	Papua Tengah	Bahasa Dani, Moni, Nduga, Lani, Mee
35.	Papua Pegunungan	Bahasa Ngalik, Yali, Hubula, Nduga, Mee
36.	Papua Barat Daya	Bahasa Moi, Tehit, Sorong, Klawot, Aytinyo
37.	Papua Timur	Bahasa Muyu, Mandobo, Wambon, Kimaghama, Mota
38.	Papua Tenggara	Bahasa Lani, Dani, Mee, Nduga, Hubla

**Tabel 2.7**  
**Lagu Daerah yang ada di Indonesia**

No	Provinsi	Lagu Daerah
1.	Aceh	Bungong Jeumpa, Piso Surit
2.	Sumatera Utara	Butet, Sinanggar Tulo
3.	Sumatera Barat	Ayam Den Lapeh, Kampuang Nan Jauh di Mato
4.	Riau	Soleram, Lancang Kuning
5.	Kepulauan Riau	Segantang Lada, Dendang Nelayan
6.	Jambi	Selendang Mayang, Injit-Injit Semut
7.	Sumatera Selatan	Dek Sangke, Gending Sriwijaya
8.	Kepulauan Bangka Belitung	Yok Miak, La Berage
9.	Bengkulu	Lalan Belek, Pantai Panjang
10.	Lampung	Cangget Agung, Lipang Lipandang
11.	DKI Jakarta	Kicir-Kicir, Jali-Jali
12.	Jawa Barat	Manuk Dadali, Bubuy Bulan
13.	Jawa Tengah	Gundul Pacul, Suwe Ora Jamu

No	Provinsi	Lagu Daerah
14.	DI Yogyakarta	Sinom, Saputangan
15.	Jawa Timur	Keraban Sape, Rek Ayo Rek
16.	Banten	Dayung Sampan, Jereh Bu Guru
17.	Bali	Janger, Mejangeran
18.	Nusa Tenggara Barat	Moree, Helele U Ala De Teang
19.	Nusa Tenggara Timur	Anak Kambing Saya, Potong Bebek Angsa
20.	Kalimantan Barat	Cik-Cik Periuk, Aek Kapuas
21.	Kalimantan Tengah	Kalayar, Tumpi Wayu
22.	Kalimantan Selatan	Ampar-Ampar Pisang, Paris Barantai
23.	Kalimantan Timur	Indung-Indung, Oh Adingkoh
24.	Kalimantan Utara	Bebilin, Pinang Sendawar
25.	Sulawesi Utara	O Ina Ni Keke, Si Patokaan
26.	Sulawesi Tengah	Posisani, Tondok Kadadingku
27.	Sulawesi Selatan	Anging Mamiri, Pakarena
28.	Sulawesi Tenggara	Peia Tawa-Tawa, Wulele Sanggula
29.	Sulawesi Barat	Tenggang-Tenggang Lopi, Lamba-Lamba
30.	Gorontalo	Hulondalo Lipuu, Binde Biluhuta
31.	Maluku	Rasa Sayange, Ambon Manise
32.	Maluku Utara	O Ulate, Sarinande
33.	Papua	Apuse
34.	Papua Barat	Sajojo
35.	Papua Barat Daya	Rasine Ma Rasine Yamko Rambe Yamko
36.	Papua Pegunungan	Diru-Diru Nina
37.	Papua Tengah	Akai Bipa Mare
38.	Papua Selatan	E Mambo Simbo

Indonesia kaya akan keberagaman budaya, meliputi suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, senjata tradisional, bahasa daerah, lagu daerah, agama dan kepercayaan, serta kuliner



khas daerah. Penelitian ini memfokuskan pada keberagaman suku bangsa, tarian daerah, bahasa daerah, pakaian adat, lagu daerah, dan agama di Indonesia.<sup>41</sup>

e. Peningkatan Pemahaman Siswa

1) Pengertian Peningkatan Pemahaman Siswa

Peningkatan pemahaman siswa merupakan rujukan pada kerangka konseptual yang luas dan komprehensif tujuannya untuk menjelaskan bagaimana pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai faktor dan pendekatan. Menurut teori konstruktivisme yang di cetuskan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky pada tahun 1970 yang menjelaskan bahwa pemahaman siswa dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaktif dengan pengetahuan, bukan sekedar menerima informasi secara pasif. Teori tersebut juga menyoroti tentang pentingnya pembelajaran berbasis masalah, kolaborasi serta kontekstual materi agar siswa dapat menginternalisasi konsep dengan lebih mendalam.<sup>42</sup> Maka dari itu, dengan menerapkan teori tersebut guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa yang lebih holistik.

<sup>41</sup> Wibisono dan Rizki, *Atlas Bergambar Mengenal Seni Dan Budaya Seluruh Indonesia* (Cirebon: CV Putra Nugraha, 2021), 22.

<sup>42</sup>Piaget, J. *The Science of Education and the Psychology of the Child*. (New York: Orion Press, 1970).

## 2) Jenis-jenis peningkatan pemahaman siswa

### a. Peningkatan Pemahaman melalui Konstruktivisme

Menurut Piaget menjelaskan bahwa siswa membangun pemahaman secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan pengetahuan, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

### b. Peningkatan Pemahaman melalui Pembelajaran Kolaboratif

Menurut Vygotsky menjelaskan bahwa siswa belajar melalui interaksi sosial, diskusi, dan kerja kelompok, yang membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.<sup>43</sup>

### c. Peningkatan Pemahaman melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Menurut Barrows dan Tamblyn menjelaskan bahwa siswa diajak untuk memecahkan masalah nyata, yang mendorong mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan dan mengembangkan pemahaman kontekstual.<sup>44</sup>

### d. Peningkatan Pemahaman melalui Penggunaan Teknologi

Menurut Jonassen pada peningkatan pemahaman penggunaan teknologi seperti simulasi, multimedia, dan platform pembelajaran online maka dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah.<sup>45</sup>

<sup>43</sup>Vygotsky, L. S, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.(Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978).

<sup>44</sup> Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. (New York: Springe, 1980).

<sup>45</sup> Jonassen, D. H. *Computers in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking*. (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1996)

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, yang merupakan metode untuk menghasilkan dan mengembangkan produk dalam bidang pendidikan. Metode ini melibatkan beberapa tahapan, dan terdapat berbagai model yang dapat dipilih, antara lain model pengembangan Borg and Gall, model pengembangan (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) 4D, Model Pengembangan (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) ADDIE, model pengembangan Kemp, Model pengembangan Plomp, dan model pengembangan (*Define, Design, and Development*) 3D.<sup>46</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model penelitian dan pengembangan ADDIE. Dengan alasan yaitu mempertimbangkan model ADDIE memiliki uraian lengkap, sistematis dan praktis. Sementara itu, dalam memilih model ADDIE harus menyesuaikan dengan karakteristik kebutuhan dalam penelitian, yang tahap awal dimulai dari proses analisis kebutuhan, perancangan media, pembuatan dan pengembangan media, penggunaan media serta evaluasi. Salah satu media yang menggunakan model ADDIE yaitu Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

---

<sup>46</sup> Evy Yola Adini, "Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 9 Mataram", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022), <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>.

Model ADDIE ialah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementastion, and Evaluation*. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 guna membuat rancangan pada sistem pembelajaran. Model tersebut berlandasan pada pendekatan suatu sistem yang efektif serta efisien pada tahap prosesnya memiliki sifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan sekitarnya.<sup>47</sup>

Model ADDIE dirancang untuk mengembangkan bahan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor. Model ini juga melibatkan kolaborasi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna menghasilkan produk yang berkualitas.<sup>48</sup>

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

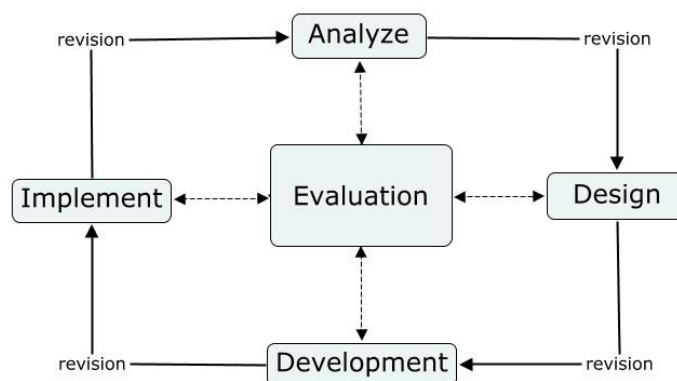
Prosedur penelitian dan pengembangan menjelaskan langkah-langkah prosedural yang kaitannya dengan upaya pengembangan produk.<sup>49</sup> Dalam penelitian ini menggunakan prosedural dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementastion, and Evaluation*). Pada tahapan prosedural model ADDIE dapat dilihat gambar dibawah ini.

---

<sup>47</sup>Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, "MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021), <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

<sup>48</sup> Amir Hamzah, *Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2020), 61.

<sup>49</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember*, 69.



**Gambar 3.1**

### **Tahapan model ADDIE**

Adapun tahapan model ADDIE pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

#### **a. Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis, sebagai tahap awal model ADDIE, dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian yang diuraikan berikut :

##### **1) Analisis Permasalahan**

Analisis ini dilaksanakan dengan cara mengamati kesenjangan dalam proses pembelajaran yang ada di lokasi penelitian yaitu di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember. Dengan melakukan observasi serta wawancara pada siswa terkait kendala apa saja yang mereka alami di saat proses pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwasannya di saat proses pembelajaran mereka kurang antusias dan sulit memahami dalam materi keberagaman budaya Indonesia kelas III dikarenakan materi ini bersifat abstrak untuk siswa kelas III.

## 2) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilaksanakan untuk mengidentifikasi serta mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi oleh sekolah dalam hal media pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan solusi melalui perbaikan atau pengembangan media pembelajaran yang telah ada.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa permasalahan utama yang dihadapi oleh guru dan siswa adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Keterbatasan sumber daya yang dimiliki pihak sekolah menjadi kendala utama, sementara jenis media pembelajaran yang selama ini digunakan hanya terbatas pada gambar tempel di dinding, video, dan buku pelajaran. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Media yang demikian diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran dan berani mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami, khususnya pada materi tentang keberagaman budaya.

## 3) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan Capaian Pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya Indonesia yakni: “Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai

budaya, minat, dan perilakunya. Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) orang di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menghargai perbedaan karakteristik baik fisik contohnya warna kulit, jenis rambut, dll maupun non fisik contohnya miskin, kaya dll orang di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menghargai kebhinnekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika”.

Dari Capaian Pembelajaran di atas bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, yaitu kesadaran akan keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang ada di Indonesia. Siswa diharapkan mampu menghargai perbedaan tersebut sebagai kekayaan bangsa dan menjunjung tinggi persatuan.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi di sekolah, yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran bagi siswa, maka pengembangan media papan peta lipat PATALI Budaya Berbasis *QR-Code* dianggap perlu. Media ini diharapkan dapat mendukung Capaian pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Media Papan Peta Lipat PATALI Budaya Berbasis *QR-Code* yang berfokus pada materi keberagaman budaya Indonesia. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga pada

akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar secara keseluruhan.

#### **b. Desain (*Design*)**

Desain adalah tahap perencanaan produk yang didasarkan pada analisis masalah dan kebutuhan. Langkah awal yang dilakukan peneliti pada tahap desain ini yaitu menyiapkan alat dan bahan untuk merancang Media Papan Peta Lipat (PATALI) yakni:

Melihat dan menyesuaikan tujuan Pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan dicapai dengan media yang hendak didesain.

- 1) Memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan penerapan media papan peta lipat (PATALI) dalam hal ini, strategi pembelajaran *Gallery Walk* dipilih karena strategi ini sesuai untuk siswa melakukan kerjasama antar kelompok, keterlibatan aktif siswa dan kekompakan antar kelompok.
- 2) Merancang Media Papan Peta Lipat (PATALI). Langkah awal dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan. Bahan-bahan tersebut meliputi kayu, triplek, cat, magnet, *QR-code*, dan stiker. Berikut rancanganya:

##### **a. Papan Lipat dan Koper**

Kayu dan triplek digunakan untuk membuat papan peta lipat berukuran 50 x 80 cm. Selain itu, dibuat koper kayu berukuran 58 x 48 cm yang berfungsi sebagai wadah untuk menjaga keawetan papan peta lipat.



b. Magnet dan *QR- code*

Magnet akan dipasang pada papan peta lipat, tepat pada lokasi provinsi-provinsi di Indonesia. *QR- code* dicetak dalam bentuk kartu berukuran 5 x 5 cm. Sebelum dicetak, peneliti membuat video materi tentang keberagaman budaya menggunakan aplikasi CapCut. Video ini kemudian diubah menjadi *QR- code*. *QR- code* tersebut, apabila dipindai, akan menampilkan video pembelajaran dan diikuti dengan kuis yang harus dikerjakan siswa.

c. Stiker dan Cat :

Stiker dicetak sebanyak dua jenis, yaitu stiker gambar peta dan stiker untuk desain bagian depan koper. Terakhir, cat digunakan untuk mewarnai papan peta lipat dan koper agar lebih menarik secara visual.

d. Kartu *QR-code*

Untuk membuat *QR code* di Canva, pertama-tama buka aplikasi Canva dan klik ikon (+) untuk memulai desain baru. Selanjutnya, pilih menu Aplikasi dan kemudian pilih fitur *QR -code*. Masukkan URL pada halaman yang ingin dibuka dengan *QR-code*. Setelah itu, klik Buat kode dan *QR-code* akan ditambahkan pada desain.

**c. Pengembangan (*Development*)**

Tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media papan peta lipat (PATALI) berbasis *QR-code* adalah :

- 1) Melakukan pembuatan media papan peta lipat (PATALI) berbasis *qr code* dengan memperhatikan segi desain, materi dan bahasa.
- 2) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.
- 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah direvisi.

**d. Penerapan (*Implementation*)**

Media yang sudah divalidasi kemudian diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan uji coba media Papan Peta Lipat (PATALI) diawali dengan skala kecil yang terbatas pada enam siswa kelas III di SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh evaluasi awal dan mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap media tersebut. Jika ditemukan kekurangan, media akan direvisi terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ke tahap uji skala besar. Uji coba skala besar kemudian dilakukan dengan melibatkan subjek

penelitian yang lebih banyak, yaitu dua puluh satu siswa dari kelas tiga di sekolah yang sama.

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

Tahap evaluasi adalah bagian akhir dari proses model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan refkresi serta revisi terhadap tahapan-tahapan sebelumnya mulai dari analisis, desain, pengembangan, hingga implementasi. Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-Code* di perbaiki apabila ada masukan dari guru dan siswa saat di implementasikan. Tujuannya ialah untuk memastikan media ini mencapai tingkat kesempurnaan yang efektif serta maksimal dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

**C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk bertujuan mengumpulkan data untuk menentukan efisiensi, efektivitas, dan daya tarik produk yang dikembangkan. Namun, sebelum produk diuji cobakan, produk tersebut harus melalui proses validasi oleh validator ahli yang mencakup ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Validitas produk menjadi syarat wajib yaitu jika dinyatakan valid, proses dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Sebaliknya, apabila produk belum valid, revisi wajib dilakukan hingga memenuhi standar yang ditetapkan. Aspek-aspek yang dibahas dalam uji coba produk meliputi desain, subjek, jenis data, instrumen, dan teknik analisis data.

## D. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba ini peneliti melakukan validasi pada medianya dengan cara meminta masukan dari validator ahli media yang berkompeten di bidangnya. Pelaksanaan validasi media akan dilaksanakan dengan menyerahkan produk akhir ke validator yang kemudian menilai mengenai kelayakan media yang di kembangkan.

### 1. Subjek Uji Coba

#### a. Ahli Materi

Ahli Materi adalah seorang ahli yang berkompeten pada bidang materi yang mendalam dan memiliki pengalaman yang luas. Selain itu, memberikan masukan tentang materi keberagaman budaya Indonesia kelas III SD. Maka dari itu, peneliti mengambil dosen Pendidikan Kewarganegaraan yaitu Bapak Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I.

#### b. Ahli Media

Penelitian ini melibatkan seorang ahli media untuk validator pengevaluasian pada tingkat kevalidan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* yang akan di kembangkan yaitu Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd.I.,M.Pd.I.

#### c. Ahli Pembelajaran

Validasi oleh ahli pembelajaran dilaksanakan oleh Bapak Eko Andri Susilo, S.Pd., yang merupakan guru kelas III di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kelayakan implementasi produk yang dikembangkan, yaitu

media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code*. Proses validasi dilakukan dengan mengevaluasi media secara langsung, menggunakan pedoman penggunaan, dan mengisi angket. Selain menilai kelayakan, validasi juga bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan guna perbaikan produk ke depannya.

d. Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang akan digunakan untuk menguji keefektifan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* yang dikembangkan.

2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan pada penelitian ini terdiri dari dua data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, saran dan kritik dari validator ahli materi, validator ahli media validator ahli pembelajaran dan siswa. Pada uji lapangan pada SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember, data kualitatif di peroleh melalui observasi kelas. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket penilaian produk Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code*.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

#### a. Observasi

Observasi ialah teknik pengumpulan data melalui pencatatan dan pengamatan mengenai kondisi atau perilaku pada objek sasaran.<sup>50</sup> Penelitian ini menggunakan metode observasi non-partisipan di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember, di mana peneliti berperan sebagai pengamat independen tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Tujuan observasi ini adalah untuk mengamati interaksi siswa dengan guru selama pembelajaran Pendidikan Pancasila dan mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan penelitian, termasuk kondisi umum di sekolah.

#### b. Wawancara

Wawancara ialah salah satu teknik untuk pengumpulan data dengan melalui tahapan proses tanya jawab pada lisan antara narasumber dan pewawancara, sebagai seorang pewawancara hal yang harus dilakukan yaitu mengajukan pertanyaan guna mendapatkan informasi dari narasumber.<sup>51</sup> Adapun beberapa pertimbangan dalam menggunakan metode wawancara yaitu pertama, metode tersebut sifatnya fleksibel sehingga kemungkinan memiliki kesesuaian konteks pada pertanyaan-

---

<sup>50</sup> Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 104.

<sup>51</sup> Abdurrahman Fatoni, 105.

pertanyaan yang diajukan. Kedua, wawancara dilaksanakan secara luring (luar ruangan) atau tatap muka dengan guru kelas III yaitu Bapak Eko Andri Susilo, S.Pd. Sehingga hubungan guru dengan peneliti lebih terjalin efektif pada saat berkomunikasi.

c. Angket

Angket atau kuesioner yakni teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang mana peneliti tidak berinteraksi langsung dengan responden. Instrumen pengumpulan data berisikan daftar pertanyaan-pertanyaan yang terstruktur secara sistematis serta wajib dijawab atau di respon oleh responden sesuai dengan persepsinya masing-masing. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi antara lain validasi ahli materi, validasi ahli media, ahli pembelajaran serta angket respon dari siswa.

d. Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* dengan jenis soal pilihan ganda. Tes ini berfungsi untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran Papan Peta Lipat (PATALI) berbasis *Qr-code* terhadap siswa kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember.

e. Dokumentasi

Dokumentasi adalah jenis pengumpulan data secara tidak langsung diperuntukkan kepada informan atau disebut subjek penelitian

namun peneliti mencari data misalnya, catatan, buku, majalah, surat kabar, dokumen, dan lain sebagainya. Sumber-sumber ini berguna untuk mendapatkan data dan informasi yang sulit diakses guna memperluas dan menambah pengetahuan tentang topik penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan sebagai pendukung pada saat penelitian berlangsung. Dokumentasi mencakup foto- foto pada saat kegiatan belajar mengajar, data yang tertulis dan fakta mengenai kejadian sebagai bukti penelitian.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan analisis deskripsi kualitatif dan analisis kuantitatif deskriptif :

##### a. Analisis Data Deskripsi Kualitatif

Teknik analisis deskripsi kualitatif pada penelitian ini meliputi 3 tahap yakni reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Penjelasan tersebut merupakan prinsip yang dikemukakan oleh Hubberman dan Miles.<sup>52</sup>

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran di kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember. Metode yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru serta siswa.

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 247–53.



2. Setelah pengumpulan data, peneliti akan melakukan reduksi data. Data yang telah dicatat dan dirinci akan disederhanakan untuk mempermudah analisis.
3. Penyajian data dilakukan setelah proses reduksi data selesai. Data yang disajikan akan dianalisis untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dari permasalahan pembelajaran yang ada, dan kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh.

b. Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini menggunakan hasil angket para validator ahli media, materi, pembelajaran dan respon siswa untuk menguji kelayakan pengembangan Media Papan Peta lipat (PATALI) :

1. Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Tahap analisis data dilakukan dengan mengolah hasil angket dari para ahli materi, media dan praktikalitas dengan menggunakan skala Likert

**Tabel 3.1**  
**Kategori Skala likert**

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju, Sangat Baik, Sangat Layak
4	Setuju, Baik, Layak
3	Cukup, Cukup Layak, Ragu-Ragu
2	Kurang Setuju, Kurang Layak, Kurang Baik
1	Sangat Tidak Setuju, Tidak Baik, Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel kategori skala Likert, untuk menghitung persentase rata-rata dari hasil validasi angket para ahli bisa menggunakan rumus berikut:<sup>53</sup>

$$V_{ah} = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

**Keterangan :**

$V_{ah}$  = Validitas Ahli

$T_{Se}$  = Validitas Empirik

$T_{Sh}$  = Total Skor Maksimal

Setelah menghitung persentase setiap aspek, tahap selanjutnya adalah mengambil keputusan mengenai kualitas kelayakan media Papan Peta Lipat (PATALI) berbasis QR-code berdasarkan kategori persentase kelayakan berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kategori Persentase Kelayakan**

No	PERSENTASE	KATEGORI
1.	81-100%	Sangat Layak
2.	61-80%	Layak
3.	41-60%	Cukup Layak
4.	21-40%	Kurang Layak
5.	≤50%	Tidak Layak

#### b. Analisis Data Angket Siswa

Persentase hasil angket respon siswa diperoleh dengan mengaplikasikan rumus berikut:

<sup>53</sup> Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Keterangan :**

$\sum x$  = Jumlah Skor Total

$\sum xi$  = Jumlah Skor Maksimal

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Hasil Respon Siswa**

No.	Persentase	Tingkat Kemenarikan
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup Baik
4.	21-40%	Kurang Baik
5.	$\leq 50\%$	Sangat Kurang Baik

## 2. Analisis Keefektifan

Penelitian ini menguji keefektifan Media Papan Peta Lipat (PATALI)

melalui desain *One Group Pretest Posttest*. Model dari desain

tersebut yaitu:<sup>54</sup>

**Tabel 3.4**  
**Tabel One Group Pretest Posttest Design**

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	$X$	$O_2$

**Keterangan :**

$O_1$  = *Pretest*

$O_2$  = *Posttest*

$X$  = Pembelajaran dengan menggunakan media Papan Peta

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 114.

### Lipat (PATALI) Budaya berbasis *QR-code*

Perolehan data sebelum dan sesudah penggunaan media dianalisis menggunakan uji normalitas, *t-test*, dan uji *N-Gain* dengan bantuan IBM SPSS 24. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media PATALI berbasis *QR-code*.

#### a) Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk memastikan data terdistribusi secara normal atau tidak, yang pada akhirnya meningkatkan objektivitas penilaian. Dalam penelitian ini, digunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampelnya kurang dari 50. Data dianggap normal jika nilai signifikansinya (Sig.) lebih dari 0,05. Sifat data yang normal ini merupakan syarat mutlak sebelum dilakukan analisis parametrik, seperti uji *t-test*.<sup>55</sup>

#### b) Uji *t-test*

Penelitian ini menggunakan *Paired Sample t-test* untuk membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Metode ini dipilih karena data diambil dari satu kelompok subjek yang diberikan dua perlakuan berbeda. Melalui uji *t-test*, perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya dapat ditentukan dengan membandingkan antara *t* table pada taraf signifikansi 5% (0,05).<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Pratikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 12.

<sup>56</sup> Linda Rosalina, *Buku Ajar Statistika* (Padang: CV Muharika Rumah Ilmiah, 2021), 100.

c) Uji *N-Gain*

Setelah melakukan uji *t-test*, langkah berikutnya adalah uji *N-Gain*. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan media PATALI Budaya. Tingkat peningkatan tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan skor *N-Gain* yang diperoleh, seperti yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kategori Skor *N-Gain***

Skor	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Efektivitas media PATALI dalam pembelajaran dapat diukur melalui tabel berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Persentase Keefektifan *N-Gain*<sup>57</sup>**

Persentase	Tingkat keefektifan
$\leq 40$	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
$\geq 76$	Efektif

<sup>57</sup> Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY PRESS, 2021), 181.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan berupa media papan peta lipat (PATALI) berbasis *QR-Code* pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Proses pengembangan media PATALI budaya berbasis *QR-Code* ini mengikuti kelima tahapan model ADDIE secara sistematis. Adapun penjelasan dari kelima tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1. Hasil *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap subjek penelitian, yaitu guru dan siswa di SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara, yang bertujuan agar peneliti dapat mengumpulkan informasi di sekolah tersebut. Adapun analisis yang dilakukan peneliti meliputi Analisis Permasalahan, Analisis Kinerja, Analisis Kebutuhan. Berikut penjelasannya:

a. Analisis Permasalahan

Analisis ini dilakukan dengan mengamati langsung kesenjangan pembelajaran yang terjadi di SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember. Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara terhadap siswa untuk memahami kendala yang mereka alami selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis menunjukkan bahwa saat pembelajaran dimulai, motivasi dan antusiasme siswa cenderung minim. Mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya. Hal ini disebabkan oleh cara penyampaian materi pada guru yang bersifat abstrak, sehingga siswa kelas III kurang memahaminya, serta pendekatan pembelajarannya masih berpusat pada guru.<sup>58</sup>

Selain itu, di dalam kelas terdapat media gambar poster bertema keberagaman budaya yang hanya menampilkan pakaian adat. Berdasarkan penjelasan siswa, poster tersebut merupakan peninggalan kakak kelas dan kondisinya sudah banyak yang rusak. Minimnya media pembelajaran ini diduga menjadi kendala dalam proses belajar mengajar, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi keberagaman budaya Indonesia

Jika dilihat dari hasil analisis yang bersumber dari data observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan di kelas 3, yang dapat disimpulkan sebagai berikut: (1)

<sup>58</sup> Observasi di SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi-Jember, 4 Februari 2025

minimnya antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (2) terbatasnya media pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia, dan (3) siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia.

b. Analisis Kinerja

Guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III yaitu Bapak Eko Andri Susilo, S.Pd. memang pernah menggunakan proyektor dalam pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan perangkat proyektor tersebut tidak dapat dilakukan secara maksimal karena keterbatasan jumlah unit yang dimiliki oleh pihak sekolah, yakni hanya tersedia dua proyektor. Beliau juga mengungkapkan bahwa kondisi minimnya sarana prasarana penunjang pembelajaran yang memadai di dalam kelas diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kendala waktu yang terbatas bagi para guru untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, pemanfaatan teknologi lain yaitu *handphone*, belum dimaksimalkan secara optimal untuk mendukung kegiatan edukasi. *Handphone* hanya digunakan pada saat pelaksanaan penilaian sumatif semester saja. Berikut ini adalah ringkasan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil lengkapnya dapat ditemukan pada bagian lampiran 7.

“...Memang benar, disini masih mempunyai keterbatasan pada ketersediaan alat paraga atau media pembelajaran yang khususnya pada materi keberagaman budaya. Media yang dimiliki hanya sebatas poster, buku ceita, komik serta gambar



tulisan huruf kapital dan huruf hijaiyah. Kendalanya yaitu juga minimnya waktu yang tersedia untuk membuat alat paraga atau media karena juga mengejar penyampaian materi untuk bab-bab berikutnya.”

Berdasarkan data yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki keterbatasan proyektor hanya memiliki dua unit dan minimnya waktu untuk membuat media pembelajaran. Kondisi ini tentunya memengaruhi kinerja serta kegiatan belajar mengajar di kelas.



**Gambar 4.1**  
**Wawancara dengan walikelas III**

#### c. Analisis Kebutuhan

Memenuhi kebutuhan siswa kelas III ini sangat penting guna mengurangi berbagai masalah yang akan muncul. Mengingat siswa kelas III yang masih dalam pola pikir operasional konkret, sehingga siswa membutuhkan benda-benda nyata dalam pembelajaran. Selain itu, sesuai karakteristik usia mereka Siswa kelas III cenderung tertarik pada kegiatan bermain.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember, mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika guru menyampaikannya dengan menambahkan permainan.<sup>59</sup>

Sejalan dengan kebutuhan sekarang terkait teknologi dalam pembelajaran saat ini juga perlu mendapat perhatian khusus untuk meningkatkan mutu pendidikan. Mengingat sarana prasarana proyektor di sekolah tersebut hanya ada dua unit dan belum mencukupi untuk semua kelas, diperlukan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan ini. Hasil wawancara dengan siswa dibantu oleh guru kelas III menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka sudah mempunyai *Handphone* dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Jumlah Data Kepemilikan *Handphone* Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember<sup>60</sup>**

Kepemilikan	Banyak Siswa	Persentase
Sendiri	23	74,10%
Orang tua	8	25,80 %

Berdasarkan berbagai data yang telah dikumpulkan, dapat diketahui bahwa siswa-siswa yang berada di kelas III sedang mengalami tahap perkembangan kognitif yang masih sangat membutuhkan bantuan benda-benda nyata atau konkret untuk dapat

<sup>59</sup> Warda dan Amira, diwawancara oleh penulis, SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember, 4 Februari 2025

<sup>60</sup> Siswa kelas III, diwawancara oleh peneliti, (untuk mendata nama siswa serta kepemilikan *Handphone* mereka), SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember, 4 Februari 2025

memahami dan menyerap pengetahuan dengan baik. Karakteristik siswa pada tingkat ini juga menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap aktivitas bermain dalam proses pembelajaran mereka. Di samping hal tersebut, kondisi keterbatasan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di sekolah serta minimnya kepemilikan *Handphone* kelas 3 menjadi faktor-faktor penting yang harus dipertimbangkan secara matang dalam melakukan tahap analisis kebutuhan pembelajaran.

Dengan mengacu pada hasil-hasil yang diperoleh dari tahapan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan secara menyeluruh, muncullah dorongan dan motivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa Papan Peta Lipat (PATALI) yang dilengkapi dengan teknologi *QR-code*. Pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan sebagai sebuah solusi yang tepat dan efektif untuk mengatasi berbagai macam kendala dan permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi dan disebutkan sebelumnya.



**Gambar 4.2**  
**Wawancara dengan siswa kelas III**

## 2. Hasil *Design* (Desain)

Setelah tahap analisis selesai, langkah berikutnya adalah tahap desain. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan penting yakni yang pertama, peneliti mengumpulkan dan menganalisis semua data yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Kedua, peneliti menentukan Tujuan Pembelajaran (TP) yang spesifik dan ingin dicapai melalui media pembelajaran tersebut. Selanjutnya, peneliti menentukan strategi pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan bagaimana media akan digunakan secara efektif. Kemudian, peneliti mulai merancang dan mengembangkan prototipe atau konsep awal dari media pembelajaran PATALI (Papan Peta Lipat) Budaya Indonesia. Adapun tahapannya yaitu sebagai berikut:

### a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, tujuannya adalah menyesuaikan media yang akan dirancang dengan tujuan pembelajaran serta indikator pencapaian untuk mata pelajaran di Kelas III Fase B. Tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai, antara lain:

**Tabel 4.2**  
**Tujuan Pembelajaran & Indikator**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	Pada akhir Fase B, peserta didik menunjukkan kesadaran tentang jati diri, identitas bangsa, dan rasa bangga sebagai anak Indonesia. Mereka mampu mengenali dan menghargai keberagaman karakteristik, budaya, agama, dan suku bangsa di lingkungan sekitarnya, serta menunjukkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai
-----------------------------	---

	Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah.
<b>Indikator</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia (seperti suku bangsa, bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat, tarian, dan agama atau kepercayaan) dengan rasa ingin tahu.</li> <li>2. Menjelaskan bahwa keberagaman budaya adalah kekayaan dan anugerah Tuhan Yang Maha Esa bagi bangsa Indonesia dengan sikap syukur.</li> <li>3. Menunjukkan sikap menghargai dan menerima keberagaman budaya di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar sebagai pengamalan nilai Pancasila, khususnya Sila Ketiga "Persatuan Indonesia".</li> </ol>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia, seperti suku bangsa, bahasa, pakaian, rumah adat, tarian, dan agama atau kepercayaan, serta dapat menjelaskan maknanya sebagai kekayaan dan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.</li> <li>2. Peserta didik diharapkan mampu menunjukkan sikap menghargai, menerima, dan bangga terhadap keberagaman budaya di lingkungan sekolah dan masyarakat, serta mengamalkan nilai-nilai persatuan yang terkandung dalam Pancasila, khususnya Sila Ketiga.</li> </ol>

## b. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran sangat penting untuk memastikan media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan optimal.<sup>61</sup> Media PATALI Budaya ini menggunakan strategi Pembelajaran *Galley Walk* dengan 5 sintaks atau langkah yaitu antara lain: 1) Persiapan. 2) Diskusi Kelompok. 3) Memajang hasil karya. 4) Kunjungan *Gallery Walk*. 5) Diskusi dan refleksi

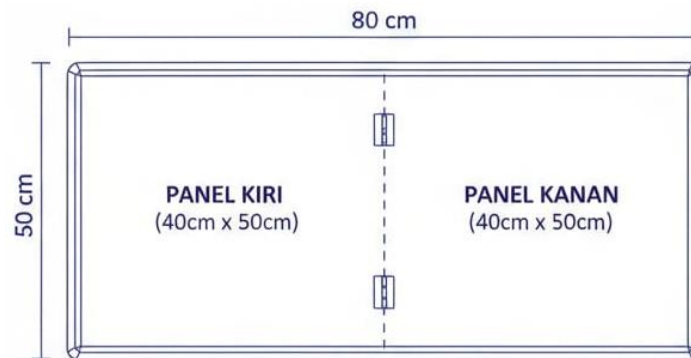
## c. Merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan materi.

Media pembelajaran Papan Peta Lipat (PATALI) mencakup materi Bab 3 Kurikulum Merdeka, yaitu Berbeda Itu Indah dengan fokus pada topik keberagaman budaya Indonesia. Materi ini meliputi: Pengertian keberagaman budaya, Bentuk-bentuk keberagaman seperti: rumah adat, pakaian adat, tarian adat, suku bangsa, lagu daerah, bahasa daerah, serta agama dan kepercayaan.

Sebelum materi ditampilkan, siswa akan mengambil kartu *QR-code* yang terdapat di setiap provinsi. Desain prototipe dan komponen utama media ini yaitu :

---

<sup>61</sup> Muhammad Nazri Nurrahman, “Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA Di SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2022, 437–46.




**Gambar 4.3**  
**Desain Papan Peta Lipat (PATALI)**

Setelah merancang kerangka papan media PATALI, peneliti selanjutnya akan mendesain prototipe untuk setiap komponennya menggunakan Canva dan CapCut.

**Tabel 4.3**  
**Prototipe pada komponen Media Papan Peta Lipat (Budaya)**

Gambar	Keterangan
	<p>Desain koper kayu sebagai tempat media Papan Peta Lipat (PATALI) dengan ukuran 58 x 48 cm</p>



Gambar	Keterangan
	<p>Desain media Papan Peta Lipat (PATALI) tampak dari luar dengan ukuran 80 x 50 cm</p>
<div data-bbox="373 725 584 1039"> <p><b>PROVINSI SUMATRA BARAT</b></p>  </div> <div data-bbox="708 703 943 1039"> <p><b>PROVINSI ACEH</b></p>  </div>	<p>Kartu <i>QR code</i> yang didesain untuk menampilkan video pembelajaran tentang keberagaman budaya di 38 provinsi di Indonesia yang ukurannya 5 x 5 cm.</p>
	<p>Desain tampilan video pembelajaran tentang keberagaman budaya Indonesia</p>
<div data-bbox="317 1391 639 1827">  </div> <div data-bbox="663 1368 986 1827">  </div>	<p>Desain Buku Pedoman Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis <i>QR-Code</i> Materi Keberagaman Budaya Indonesia.</p>



### 3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, produk dikembangkan sesuai dengan desain atau rancangan. Selanjutnya, produk yang telah selesai akan divalidasi oleh para ahli.

#### a. Bentuk Produk

Media Papan Peta Lipat (PATALI) berbentuk papan persegi panjang berukuran 50 x 80 cm yang didesain dapat dilipat karena dilengkapi engsel. Permukaan papan ini dilapisi stiker bergambar peta Indonesia, dengan setiap provinsi dilengkapi magnet. Cara penggunaannya yaitu siswa akan menempelkan kartu *QR-code* berukuran 5 x 5 cm sesuai dengan provinsi yang mereka dapatkan. Setelah menempel, siswa memindai kartu tersebut untuk menampilkan video pembelajaran dan kuis terkait materi provinsi yang bersangkutan. Media ini juga dilengkapi dengan koper kayu sebagai tempat penyimpanan berukuran 58 x 48 cm dan buku pedoman yang berisi petunjuk penggunaan dan informasi materi.

#### b. Pembuatan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya

Sebelum membuat media ini memerlukan alat dan bahan yaitu antara lain: Kayu, Triplek, paku, gerinda, gergaji, amplas, kuas, palu, roda kecil, obeng, tarikan laci, cat, stiker, kertas art paper, kuas, tripod penyangga dan meteran. Berikut tahapan membuat media Papan Peta Lipat (PATALI):

##### 1. Tahapan Pembuatan Komponen Fisik

- a. Kayu dan triplek dipotong dengan ukuran 50 x 80 cm. Kayu digunakan sebagai bingkai tepi media, sedangkan triplek berfungsi sebagai alasnya. Pada bagian tengah peta dipasang engsel agar peta dapat dilipat. Selanjutnya, papan diampelas supaya terlihat rapi dan halus.



**Gambar 4.4**  
**Papan telah melalui proses pemotongan, pengamplasan, pemberian engsel dan perakitan**

- b. Pemasangan stiker dan magnet pada media Papan Peta Lipat (PATALI) dengan ukuran 50x80 cm.



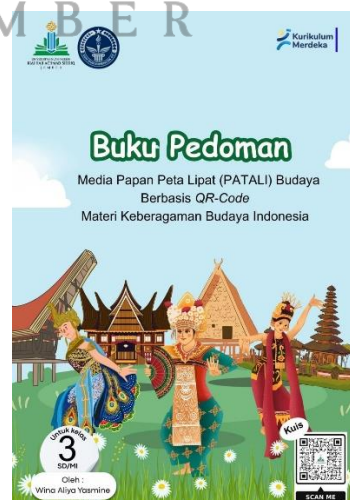
**Gambar 4.5**  
**Tampilan Depan Media Papan Peta Lipat (PATALI)**

- c. Pembuatan kartu *QR-code* dilakukan dengan mencetak file gambar *QR-code* dari 38 provinsi di Indonesia. Setelah itu, hasil cetakan dipotong mengikuti bentuk *QR-code*, kemudian dilaminasi dan pada bagian belakang kartu ditempelkan magnet.



**Gambar 4.6**  
**Tampilan Kartu *QR-code***

- d. Membuat buku pedoman berukuran A5 yang berisi petunjuk penggunaan media Papan Peta Lipat (PATALI), informasi materi, dan soal-soal.



**Gambar 4.7**  
**Buku Pedoman**

- e. Pembuatan koper kayu sebagai tempat penyimpanan media Papan Peta Lipat (PATALI) berukuran 58 x 48 cm, dilengkapi roda agar mudah dipindahkan serta pegangan agar mudah dibawa.



**Gambar 4.8**

**Tampilan Koper kayu sebelum di desain**

Berikut tampilan koper kayu yang sudah di cat dan ditempelkan stiker.



**Gambar 4.9**  
**Tampilan Koper kayu sesudah di desain**

f. Tampilan semua Media Papan Peta Lipat (PATALI)

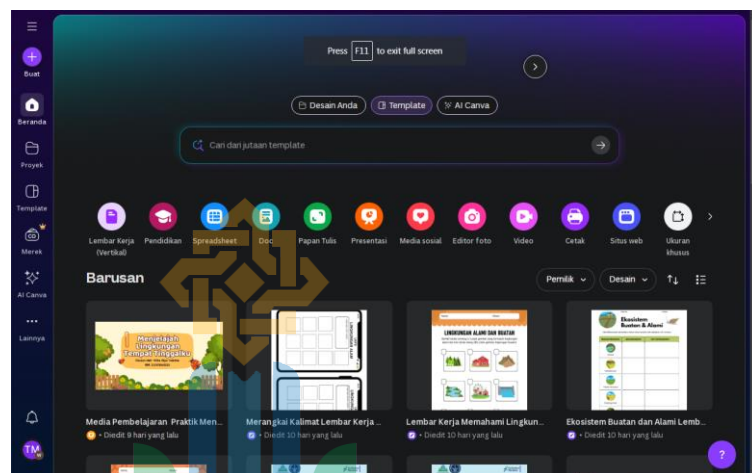


**Gambar 4.10**  
**Tampilan semua media Papan Peta Lipat (PATALI)**



## 2. Tahapan Pembuatan *QR-code* Objek Keberagaman Budaya Indonesia

### a. Buka aplikasi atau web canva



**Gambar 4.11**  
**Tampilan Canva**

### b. Kemudian klik *icon* buat, sesuaikan ukurannya, dan desain dengan menambahkan elemen-elemen yang menggambarkan keberagaman budaya di Indonesia.



**Gambar 4.12**

**Tampilan Desain Keberagaman Budaya Provinsi Jawa Timur**

- c. Membuat animasi guru dengan menggunakan aplikasi Zepeto yang dapat diunduh melalui *playstore*. Berikut tahapan-tahapannya :

**Tabel 4.4**  
**Tahapan-tahapan menggunakan aplikasi Zepeto**

Gambar	Keterangan
	Tampilan aplikasi Zepeto di Play Store
	Tampilan pembuatan akun Zepeto

Gambar	Keterangan
	<p>Tampilan utama Zepeto setelah login, kemudian klik Buat.</p>
	<p>Selanjutnya klik icon kamera</p>
	<p>Tampilan proses pembuatan video animasi yang dapat menyesuaikan mimik atau ekspresi wajah saat menjelaskan materi.</p>



Gambar	Keterangan
	Apabila proses pembuatan video telah selesai, klik Simpan, untuk menyimpan hasilnya secara otomatis di galeri.

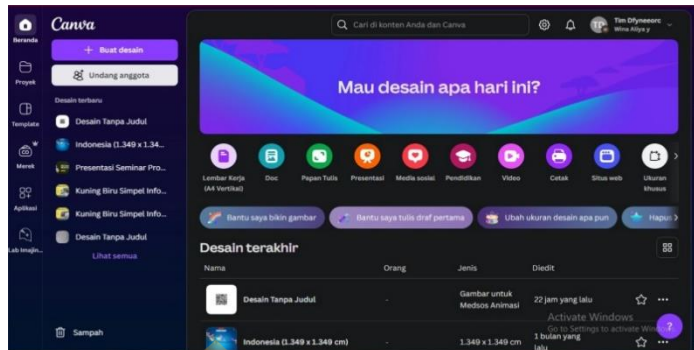
- d. Membuat video pembelajaran tentang keberagaman budaya Indonesia di setiap provinsi di Indonesia dengan menggunakan aplikasi capcut. Berikut tahapannya:

**Tabel 4.5**  
**Tahapan-tahapan membuat video pembelajaran**

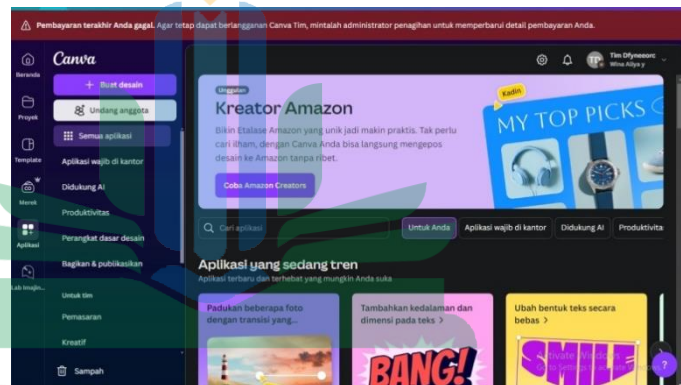
Gambar	Keterangan
	Tampilan aplikasi CapCut di Play Store.
	Klik Proyek Baru, kemudian masukkan gambar keberagaman budaya.

Gambar	Keterangan
	Tampilan gambar keberagaman budaya.
	Tampilan gambar keberagaman budaya dengan animasi guru yang di <i>overlay</i> dan dihapus latar belakangnya agar tidak terlihat <i>green screen</i> .
	Tampilan proses ekspor video.
	Tampilan proses pengunggahan video pembelajaran ke YouTube yang disertai kuis.

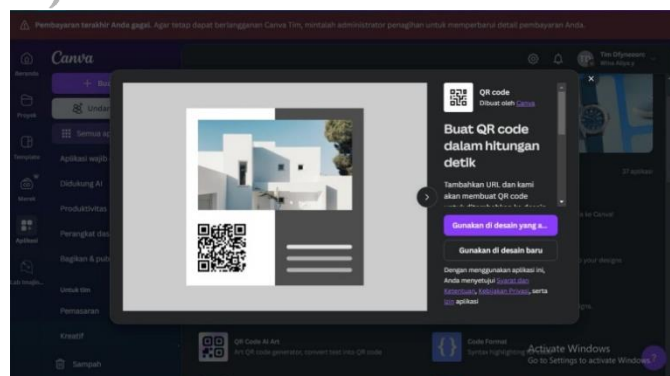
e. Cara membuat *QR-code* dengan Canva



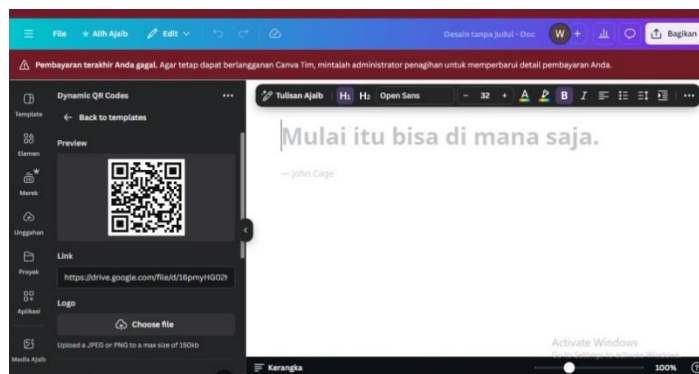
**Gambar 4.13**  
Tampilan awal pada aplikasi canva



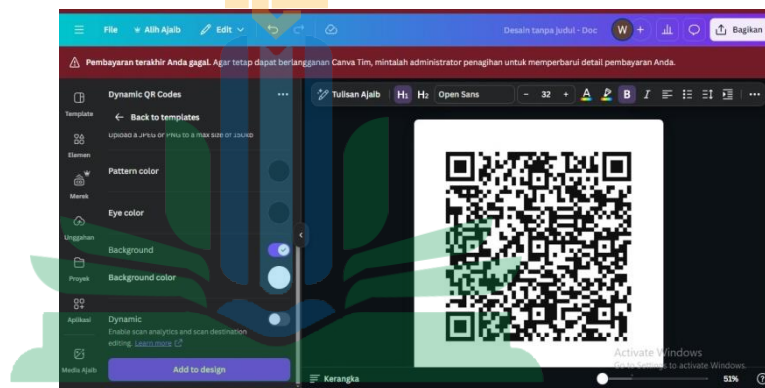
**Gambar 4.14**  
Tampilan saat akan memilih aplikasi



**Gambar 4.15**  
Tampilan fitur *QR-code*



**Gambar 4.16**  
**Tampilan memasukkan url (*Uniform Resource Locator*)**



**Gambar 4.17**  
**Tampilan *QR-code* pada desain yang telah diunduh**

### c. Validasi Kelayakan Produk

Produk media yang telah dikembangkan selanjutnya di uji validitas yang akan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk tersebut. Validasi pada media Papan Peta Lipat (PATALI) dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

## 1) Validasi Materi

Validasi materi pada media ini dilaksanakan oleh satu validator dosen, yakni Bapak Ubaidillah Afief, M.Pd.I., pada tanggal 6 Mei 2025. Hasil validasi materi secara lengkap terdapat pada tabel 4.6.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor Penilaian					$T_{se}$	$T_{sh}$
		1	2	3	4	5		
1.	Materi yang di sajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	5	5
2.	Materi pembelajaran yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik					✓	5	5
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan pendidikan Sekolah Dasar					✓	5	5
4.	Penyajian materi mendukung proses pembelajaran secara efektif				✓		4	5
5.	Gambar yang digunakan selaras dan relevan dengan materi yang disajikan					✓	5	5
6.	Soal-soal yang diujikan sesuai dengan materi pembelajaran				✓		4	5
7.	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis dan terstruktur				✓		4	5
8.	Materi pembelajaran yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.					✓	5	5
<b>Jumlah</b>							<b>37</b>	<b>40</b>
<b>Persentase</b>							<b>92,5 %</b>	

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

$$V = \frac{37}{40} \times 100 \% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media ini memperoleh nilai 37 dari 40, dengan rata-rata persentase 92,5%. Dengan demikian, aspek materi pada media ini dikategorikan sangat layak. Saran dan masukan dari ahli materi disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 4.7**  
**Saran dan masukan ahli materi**

No	Validator	Saran dan Masukan
1.	Ahli Materi	1. Materi-materi ringkas lagi 2. <i>Font</i> kecil/ubah 3. Perbanyak

## 2) Validasi Media

Validasi media dalam penelitian ini dilaksanakan oleh satu validator, yaitu Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I., pada tanggal 12 Mei 2025. Proses validasi ahli media terdiri atas dua tahap, yaitu tahap penilaian awal dan tahap penilaian akhir. Hasil penilaian ahli media secara lengkap dapat dilihat pada tabel 4.8.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Validasi Ahli Media (Revisi Kesatu)**

No	Indikator	Skor Penilaian					$T_{se}$	$T_{sh}$
		1	2	3	4	5		
1.	Tampilan yang digunakan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code ini menarik				✓		4	5
2.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami dan terbaca dengan baik				✓		4	5
3.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya				✓		4	5

No	Indikator	Skor Penilaian					$T_{se}$	$T_{sh}$
		1	2	3	4	5		
	Berbasis QR-Code dapat terbaca dengan baik.							
4.	Kartu QR-Code yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya dapat terbaca dengan baik				✓		4	5
5.	Kartu QR-Code yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya sesuai dengan materi.				✓		4	5
6.	Bentuk objek dalam media sesuai dengan kenyataan.				✓		4	5
7.	Penggunaan warna dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code menarik.			✓			3	5
8.	Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis Qr-Code mudah digunakan				✓		4	5
9.	Penyajian media pembelajaran sederhana, jelas dan terstruktur.					✓	5	5
10.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia				✓		4	5
11.	Kelengkapan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code sesuai dengan materi.			✓			3	5
	<b>Jumlah</b>						<b>43</b>	<b>55</b>
	<b>Persentase</b>						<b>78 %</b>	

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% \quad V = \frac{43}{55} \times 100 \% = 78\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap pertama, memperoleh nilai 43 dari 55, dengan rata-rata persentase 78%.

Dengan demikian, pengembangan media ini dikategorikan layak.

Saran dan masukan dari ahli media tahap pertama disajikan pada tabel 4.9 berikut :

**Tabel 4.9**  
**Saran dan masukan ahli media tahap awal**

No	Validator	Saran dan Masukan
1.	Ahli Media	<p>1. Akan lebih menarik lagi dibuatkan koper dari kayu yang didalamnya berisi Papan Peta Lipat (PATALI). Kopernya diberikan roda agar mudah dibawa dan tarikan untuk pegangannya.</p> <p>2. Papan medianya diperbaiki kembali disetiap sudut sisi papannya kurang rapi.</p> <p>3. Lengkapi pula dengan kuis atau <i>game</i> dalam bentuk 10 <i>multiple choice</i> dan 10 pertanyaan dengan jawaban singkat dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.</p>

**Tabel 4.10**  
**Hasil Validasi Ahli Media (Setelah Revisi)**

No	Indikator	Skor Penilaian					$T_{se}$	$T_{sh}$
		1	2	3	4	5		
1.	Tampilan yang digunakan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis QR-Code ini menarik					✓	5	5
2.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami dan terbaca dengan baik					✓	5	5
3.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis QR-Code dapat terbaca dengan baik.				✓		4	5
4.	Kartu QR-Code yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) dapat terbaca dengan baik					✓	5	5



No	Indikator	Skor Penilaian					$T_{se}$	$T_{sh}$
		1	2	3	4	5		
5.	Kartu QR-Code yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya sesuai dengan materi.					✓	5	5
6.	Bentuk objek dalam media sesuai dengan kenyataan.				✓		4	5
7.	Penggunaan warna dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code menarik.					✓	5	5
8.	Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis <i>Qr-Code</i> mudah digunakan					✓	5	5
9.	Penyajian media pembelajaran sederhana, jelas dan terstruktur.					✓	5	5
10.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia					✓	5	5
11.	Kelengkapan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi.					✓	5	5
<b>Jumlah</b>							<b>52</b>	<b>55</b>
<b>Persentase</b>							<b>94,5%</b>	

Validasi ahli media tahap kedua setelah di revisi dilakukan pada tanggal 21 Mei 2025 oleh Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I dengan memperoleh nilai 52 dari 55, dengan rata-rata persentase 94,5% Dengan demikian, media yang dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan saran yaitu dapat dilihat pada tabel 4.11.

**Tabel 4.11**  
**Saran dan masukan ahli media tahap kedua**

No	Validator	Saran dan Masukan
1.	Ahli Media	Telah direvisi sesuai catatan validasi sebelumnya.

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi Ahli Pembelajaran pada media ini dilaksanakan oleh wali kelas III yakni Bapak Eko Andri Susilo, S.Pd pada tanggal 23 Mei 2025. Hasil validasi pembelajaran secara lengkap terdapat pada tabel 4.12.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Indikator	Skor Penilaian					$T_{se}$	$T_{sh}$
		1	2	3	4	5		
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓	5	5
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar.					✓	5	5
3.	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.					✓	5	5
4.	Penyajian materi mendukung proses pembelajaran secara efektif.				✓		4	5
5.	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis dan terstruktur.				✓		4	5
6.	Gambar yang digunakan selaras dan relevan dengan materi yang disajikan.					✓	5	5
7.	Soal-soal yang diujikan sesuai dengan materi pembelajaran.					✓	5	5
8.	Materi pembelajaran yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.					✓	5	5
9.	Tampilan yang digunakan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis <i>QR-code</i> ini menarik.				✓		4	5
10.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami dan terbaca dengan baik.					✓	5	5

No	Indikator	Skor Penilaian					$T_{se}$	$T_{sh}$
		1	2	3	4	5		
11.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis <i>QR-code</i> dapat terbaca dengan baik.				✓		4	5
12.	Kartu <i>QR-code</i> yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) dapat terbaca dengan baik.					✓	5	5
13.	Kartu <i>QR-code</i> yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) sesuai dengan materi.					✓	5	5
14.	Bentuk objek dalam media sesuai dengan kenyataan.				✓		4	5
15.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami, sederhana dan lugas.					✓	5	5
16.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia.					✓	5	5
<b>Jumlah</b>							<b>75</b>	<b>80</b>
<b>Persentase</b>							<b>93,7 %</b>	

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% \quad V = \frac{75}{80} \times 100 \% = 93,7 \%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, media ini memperoleh nilai 75 dari 80 dengan rata-rata persentase 93,7 %. Dengan demikian, Pengembangan media ini dikategorikan sangat layak.

#### 4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah implementasi, yang bertujuan untuk menguji coba media Papan Peta Lipat (PATALI) yang telah dikembangkan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan media tersebut. Kemenarikan media diukur melalui instrumen angket yang berisi respons siswa, sedangkan keefektifan diukur dari hasil

*pretest* dan *posttest*. Penerapan media Papan Peta Lipat (PATALI) ini diuji coba sebanyak dua kali, yaitu melalui uji skala kecil dan uji skala besar. Rangkaian tahapan tersebut dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025 hari Senin melibatkan 7 siswa untuk uji coba skala kecil, sedangkan pertemuan kedua pada 27 Mei 2025 hari Selasa melibatkan 21 siswa untuk uji coba skala besar. Seluruh peserta pada kedua pertemuan tersebut diberikan soal *pretest*.



**Gambar 4.18**  
**Siswa pada uji skala kecil mengerjakan soal *pretest***



**Gambar 4.19**  
**Siswa pada uji skala besar mengerjakan soal *pretest***



**Gambar 4.20**  
**Penerapan media Uji Skala Kecil**



**Gambar 4.21**  
**Penerapan media Uji Skala Besar**

Gambar tersebut merupakan proses pengimplementasian media Papan Peta Lipat (PATALI) uji skala kecil dan uji skala besar menggunakan strategi pembelajaran *Gallery Walk* yang terdiri atas lima sintaks diterapkan dalam kedua uji coba tersebut. Perbedaannya yaitu untuk uji skala kecil hanya dibagi menjadi 2 kelompok, sedangkan uji skala besar dibagi menjadi 5 kelompok.

**Sintaks pertama, Persiapan**, dimulai dengan guru menyiapkan media Papan Peta Lipat (PATALI) di depan kelas. Guru kemudian membagi siswa menjadi enam kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. Selanjutnya, satu kelompok maju untuk memilih kartu *QR-code*. Setelah kartu *QR-code* ditempelkan pada media PATALI Budaya, satu kelompok memindai kartu tersebut menggunakan *Handphone*. Pemindaian akan menampilkan video pembelajaran tentang keberagaman budaya Indonesia di provinsi yang diperoleh. Setelah selesai menyaksikan video, siswa mengerjakan kuis interkatif di *Handphone* masing-masing.

**Sintaks kedua, Diskusi Kelompok** yakni guru membagikan LKPD kemudian siswa secara kolaboratif mendiskusikan dan memecahkan masalah. **Sintaks ketiga, memajang hasil karya** yaitu setelah selesai pengerjaan LKPD. Setiap kelompok menempelkan hasil karyanya.

**Sintaks keempat, Kunjungan Gallery walk**, yaitu kelompok lain berfungsi sebagai "Tamu" (pengunjung) yang mulai berkeliling (berjalan) secara sistematis mengunjungi hasil karya kelompok lain. Para Tamu mengamati, membaca, menganalisis, dan memberikan umpan balik pada karya yang dipajang. Interaksi terjadi antara Tuan Rumah yang menjelaskan dan Tamu yang bertanya atau memberi komentar, sehingga terjadi tukar informasi. Dan yang terakhir **Sintaks kelima, Diskusi dan refleksi** yaitu Setiap kelompok kembali ke galeri mereka untuk meninjau dan membaca semua umpan balik, pertanyaan, atau koreksi yang ditinggalkan oleh kelompok pengunjung. Kemudian mereka berdiskusi dan merileksasikan.

Setelah penerapan media dalam skala kecil dan skala besar, siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media. Selain itu, angket respons siswa diberikan untuk mengukur tingkat kemenarikan media ini. Adapun hasil dari kedua instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada tanggal 26 Mei 2025 dengan 7 responden siswa yang tujuannya yaitu evaluasi awal media.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Coba Skala Kecil**

No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Ahmad Fatih Faturrohman	12	16	75%	Baik
2.	Claudya Putri Eka Febriani	14	16	87,5%	Sangat Baik
3.	Isbatul Nur Hafidah	16	16	100%	Sangat Baik
4.	Muhammad Hamdan Husni Tamami	14	16	87,5%	Sangat Baik
5.	Cheril Rhea Alike	12	16	75%	Baik
6.	Melina Putri Agustin	10	16	62,5%	Baik
7.	Nadine Nur Aini	14	16	87,5%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>92</b>	<b>112</b>	<b>82,14 % Sangat Baik</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>13,14</b>	<b>16</b>		

Berdasarkan tabel 4.13 di atas, hasil uji coba skala kecil memperoleh rata-rata persentase 82,14%, yang dikategorikan sangat baik dan oleh karena itu dapat dilanjutkan ke uji coba skala besar.



## 2. Uji Coba Skala Besar

Setelah uji coba skala kecil, kemudian dilanjutkan ke uji coba skala besar dengan responden yang berjumlah 21 siswa kelas III. Hasil uji coba skala besar tersebut tercantum pada tabel 4.14.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji Coba Skala Besar**

No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Ahmad Qubil Fatir	16	16	100%	Sangat Baik
2.	Azzahra Asyila Rahma	14	16	87,5%	Sangat Baik
3.	Gebriel Dasuqie Ahmad	14	16	87,5%	Sangat Baik
4.	Hisanzaki Heryanto	12	16	75%	Baik
5.	Keisya Faranisa	12	16	75%	Baik
6.	Khoirunnisa Eka Maharani	12	16	75%	Baik
7.	Muhammad Rifqi Rohmatullah	14	16	87,5%	Sangat Baik
8.	Muhammad Salman Al Farizi	16	16	100%	Sangat Baik
9.	Muhammad Syahrul Ashrofi	10	16	62,5%	Baik
10.	Nabilatul Lutfiah	16	16	100%	Sangat Baik
11.	Nafissah Elok Agustin	16	16	100%	Sangat Baik
12.	Nayla Putri Marshanda	14	16	87,5%	Sangat Baik
13.	Nuril Hidayati	10	16	62,5%	Baik
14.	Raisa Dwi Margareta	14	16	87,5%	Sangat Baik
15.	Rina Amiratun Kibtiyah	14	16	87,5%	Sangat Baik
16.	Sifa Turrohma Anggraeni	16	16	100%	Sangat Baik
17.	Sisilia Putri Romadhoni	14	16	87,5%	Sangat Baik



No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
18.	Siti Ainur Rofi'a	10	16	62,5%	Baik
19.	Siti Wardatul Jannah	16	16	100%	Sangat Baik
20.	Syafa Agni Ghazia Hafiza	14	16	87,5%	Sangat Baik
21.	Hamzah Gasian Ibrahim	16	16	100%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>290</b>	<b>336</b>	<b>86,30 %</b> <b>Sangat Baik</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>13,80%</b>	<b>16</b>		

Berdasarkan tabel 4.14 di atas, diperoleh hasil uji coba skala besar dengan rata-rata persentase 86,30% yang dapat dikategorikan sangat baik.

### 3. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan pada satu kelas yaitu kelas III, dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Data yang diukur menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media Papan Peta Lipat (PATALI). Setelah *pretest* siswa melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media PATALI Budaya untuk materi keberagaman budaya Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, setelah selesai pembelajaran menggunakan media siswa diberikan *posttest*. Pemberian *posttest* ini bertujuan untuk membandingkan hasil nilai yang diperoleh siswa pada *pretest* dan *posttest*. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas III tersebut dicantumkan tabel berikut :

**Tabel 4.15**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas III**

<b>No.</b>	<b>Responden</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
1.	Ahmad Fatih Faturrohman	60	80
2.	Ahmad Qubil Fatir	55	75
3.	Azzahra Asyila Rahma	70	85
4.	Cheril Rhea Alika	65	90
5.	Claudya Putri Eka Febriani	50	70
6.	Gebriel Dasuqie Ahmad	75	95
7.	Hisanzaki Heryanto	60	80
8.	Isbatul Nur Hafidah	80	95
9.	Keisya Faranisa	45	75
10.	Khoirunnisa Eka Maharani	70	85
11.	Melina Putri Agustin	65	80
12.	Muhammad Hamdan Husni Tamami	55	70
13.	Muhammad Rifqi Rohmatullah	75	90
14.	Muhammad Salman Al Farizi	60	85
15.	Muhammad Syahrul Ashrofi	70	90
16.	Nabilatul Lutfiah	65	80
17.	Nadine Nur Aini	50	75
18.	Nafissah Elok Agustin	80	100
19.	Nayla Putri Marshanda	60	85
20.	Nuril Hidayati	70	90
21.	Raisa Dwi Margareta	55	75
22.	Rina Amiratun Kibtiyah	65	85
23.	Sifa Turrohma Anggraeni	75	95
24.	Sisilia Putri Romadhoni	60	80
25.	Siti Ainur Rofi'a	70	90
26.	Siti Wardatul Jannah	65	85
27.	Syafa Agni Ghazia Hafiza	55	75
28.	Hamzah Gasian Ibrahim	70	90
<b>Jumlah</b>		<b>1.795</b>	<b>2.350</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>64.10</b>	<b>83.92</b>

Berdasarkan tabel hasil *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Untuk menguji perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah

menggunakan media Papan Peta Lipat (PATALI), langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t *paired sample t-test*. Namun, sebelum melaksanakan uji-t, uji normalitas perlu dilakukan terlebih dahulu sebagai uji prasyarat.

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan IBM SPSS 24. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (*Sig.*) yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.16**  
**Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.133	28	.200*	.966	28	.472
Posttest	.134	28	.200*	.955	28	.257

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji normalitas, nilai signifikansi (*Sig.*) pada *pretest* sebelum penggunaan media Papan Peta Lipat (PATALI) adalah 0,472, sedangkan nilai *Sig.* pada *posttest* sesudah penggunaan media adalah 0,257. Karena kedua nilai *Sig.* tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan terdistribusi normal.

## 2) Uji T

Setelah dipastikan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal pengujian selanjutnya adalah uji-t menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 24. Tujuan dari uji statistik ini adalah untuk menganalisis signifikansi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan media Papan Peta Lipat (PATALI) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rincian hasil uji-t ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.17**  
**Hasil Uji Paired Sample Statistik**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	64.1071	28	9.13414	1.72619
	Posttest	83.9286	28	7.97649	1.50741

Berdasarkan hasil *Paired Sample Statistics*, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 64,10, sementara rata-rata nilai *posttest* adalah 83,92 sehingga dapat dinyatakan adanya peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4.18**  
**Hasil Uji *Paired Sample T-Test***

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference		T	df	Sig (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-19.82143	3.72234	.70346	-21.26480	-18.37806	-28.177	27	.000

Uji signifikansi perbedaan antara rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* didasarkan pada kriteria pengambilan keputusan yaitu Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima apabila nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05 (Sig<0,05). Sebaliknya, ( $H_0$ ) diterima jika Sig>0,05. Berdasarkan tabel 4.18 ditemukan bahwa nilai Sig. adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan hasil ini, ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media yang ditunjukkan oleh peningkatan pencapaian mereka. Hasil ini membuktikan bahwa media Papan Peta Lipat (PATALI) efektif saat diterapkan di kelas.

### 3. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* bertujuan untuk mengetahui klasifikasi pada peningkatan dari sebelum dan sesudah penggunaan media Papan Peta

Lipat (PATALI). Adapun hasil uji *N-Gain* dapat dilihat tabel dibawah ini:

**Tabel 4.19**  
**Hasil Uji *N-Gain***

No.	Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Pretest- Posttest	100- Pretest	N gain	Ngain Persentase
1.	Ahmad Fatih Faturrohman	60	80	20	40	.50	50.00
2.	Ahmad Qubil Fatir	55	75	20	45	.44	44.44
3.	Azzahra Asyila Rahma	70	85	15	30	.50	50.00
4.	Cheril Rhea Alika	65	90	25	35	.71	71.43
5.	Claudia Putri Eka Febriani	50	70	20	50	.40	40.00
6.	Gebriel Dasuqie Ahmad	75	95	20	25	.80	80.00
7.	Hisanzaki Heryanto	60	80	20	40	.50	50.00
8.	Isbatul Nur Hafidah	80	95	15	20	.75	75.00
9.	Keisya Faranisa	45	75	30	55	.55	54.55
10.	Khoirunnisa Eka Maharani	70	85	15	30	.50	50.00
11.	Melina Putri Agustin	65	80	15	35	.43	42.86
12.	Muhammad Hamdan Husni Tamami	55	70	15	45	.33	33.33

No.	Responden	Pretest	Posttest	Pretest- Posttest	100- Pretest	N gain	Ngain Persentase
13.	Muhammad Rifqi Rohmatullah	75	90	15	25	.60	60.00
14.	Muhammad Salman Al Farizi	60	85	25	40	.63	62.50
15.	Muhammad Syahrul Ashrofi	70	90	20	30	.67	66.67
16.	Nabilatul Lutfiah	65	80	15	35	.43	42.86
17.	Nadine Nur Aini	50	75	25	50	.50	50.00
18.	Nafissah Elok Agustin	80	100	20	20	1.00	100.00
19.	Nayla Putri Marshanda	60	85	25	40	.63	62.50
20.	Nuril Hidayati	70	90	20	30	.67	66.67
21.	Raisa Dwi Margareta	55	75	20	45	.44	44.44
22.	Rina Amiratun Kibtiyah	65	85	20	35	.57	57.14
23.	Sifa Turrohma Anggraeni	75	95	20	25	.80	80.00
24.	Sisilia Putri Romadhoni	60	80	20	40	.50	50.00
25.	Siti Ainur Rofi'a	70	90	20	30	.67	66.67
26.	Siti Wardatul Jannah	65	85	20	35	.57	57.14

No.	Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Pretest- Posttest	100- Pretest	N gain	Ngain Persentase
27.	Syafa Agni Ghazia Hafiza	55	75	20	45	.44	44.44
28.	Hamzah Gasian Ibrahim	70	90	20	30	.67	66.67
<b>Rata-rata</b>		<b>64,10</b>	<b>83,92</b>	<b>19,82</b>	<b>35,89</b>	<b>0,5783</b>	<b>57.8324</b>

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* dalam tabel 4.19 diperoleh nilai sebesar  $0,57 < 0,70$ . Hal ini menunjukkan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* berada pada kategori sedang dengan persentase yang cukup efektif.

### 5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap akhir dalam model penelitian pengembangan ADDIE. Tahap ini dilaksanakan dengan tujuan mengukur tingkat keberhasilan dari penelitian yang sudah dilakukan. Berdasarkan data uji coba respon siswa terhadap media PATALI menunjukkan persentase 86,30% dan 82,14% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, perbandingan antara hasil penilaian *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase skor *N-Gain* sebanyak 57,83% yang artinya media Papan Peta Lipat (PATALI) berhasil mencapai peningkatan yang sedang dan dengan kategori cukup efektif.

Pengembangan media papan peta lipat (PATALI) ini hanya dikhususkan untuk membahas materi tentang keberagaman budaya



Indonesia pada siswa kelas III di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi- Jember. Dari seluruh informasi dan hasil yang terkumpul, dapat ditarik kesimpulan bahwa media PATALI dinyatakan layak serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Proses Pengembangan Media

Pada proses pengembangan media papan peta lipat (PATALI), data dianalisis dengan tahapan-tahapan yang bertujuan untuk memastikan kualitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahapan pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang meliputi analisis masalah, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan. Data untuk analisis ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan beberapa kendala yang ditemui pada kelas III SDN Dukuhmencek 3, yaitu: 1) Minimnya antusiasme siswa selama proses belajar mengajar. 2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran atau alat peraga oleh guru, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. 3) Kesulitan siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. 4) Penggunaan *Handphone* di sekolah hanya terbatas saat penilaian sumatif, sedangkan *Handphone* dapat berfungsi sebagai alternatif media berbasis teknologi. Berdasarkan kendala-kendala tersebut, media papan peta lipat (PATALI) dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan diatas.

Selanjutnya tahap perancangan atau desain pada penentuan tujuan serta strategi pembelajaran dan mendesain media sesuai materi. Adapun hasil dari tahapan ini yakni 1) siswa dapat mengetahui dan memahami apa saja keberagaman budaya Indonesia. 2) Siswa dapat menganalisis keberagaman budaya Indonesia mulai dari suku bangsa, tarian daerah, pakaian daerah, lagu daerah, bahasa daerah dan agama. Kemudian peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Gallery Walk* guna memaksimalkan pengimplementasian media Papan Peta Lipat (PATALI) pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Tahap selanjutnya yakni pengembangan yang mencakup pembuatan media, validasi media oleh para ahli validator mulai dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil akhir dari tahap pengembangan ini adalah rakitan-rakitan media yang meliputi pembuatan komponen-komponen fisik pada media serta pembuatan video pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan, media tersebut divalidasi oleh para ahli untuk menentukan kelayakan produk. Setiap masukan, komentar, dan saran dari para ahli kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi serta menyempurnakan media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya.

Tahap berikutnya adalah implementasi. Tahap ini dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest*, serta penyebaran angket respons siswa pada uji coba skala kecil maupun skala besar. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat kemenarikan dan keefektifan media dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu evaluasi, bertujuan untuk merefleksikan dan meninjau

kembali semua tahapan pengembangan media papan peta lipat (PATALI) yang telah dilakukan sebelumnya.

## 2. Analisis Kelayakan

### a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Kelayakan media Papan Peta Lipat (PATALI) dianalisis berdasarkan validasi dari tiga ahli, yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validator terdiri dari dua dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yaitu Bapak Ubaidillah Afief, M.Pd. dan Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd., serta seorang ahli pembelajaran yaitu Bapak Eko Andri Susilo, S.Pd. Hasil penilaian ketiganya paparkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.20**  
**Hasil Validasi Para Ahli**

No.	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	92,5 %	Sangat Layak
2.	Ahli Media	94,5%	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	93,75 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi dari ketiga validator memperoleh rata-rata sebesar 93,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Papan Peta Lipat (PATALI) telah memenuhi kriteria dan dapat dikategorikan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena telah melalui proses revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

b. Analisis Hasil Uji Respon Siswa

Uji coba produk dilakukan setelah media dinyatakan valid oleh para ahli, yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Subjek uji coba adalah siswa kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember. Pelaksanaannya terdiri atas dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada tahap uji coba skala kecil yang melibatkan 7 siswa, diperoleh persentase hasil angket sebesar 82,14% dengan kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak untuk diujikan pada skala besar. Pada uji coba skala besar, persentase yang diperoleh meningkat menjadi 83,92% yang dapat di kategori Sangat Baik. Dengan demikian, media Papan Peta Lipat (PATALI) dinyatakan sangat baik untuk digunakan.

c. Analisis Hasil Uji Efektifitas *Pretest* dan *Posttest*

Analisis Hasil *Pretest* dan *Posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh setelah tahap implementasi media, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia. Selanjutnya, nilai *pretest* dan *posttest* diuji normalitas menggunakan IBM SPSS 24. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) *pretest* sebesar  $0,472 > 0,05$  dan *posttest*  $0,257 > 0,05$  yang berarti data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas dilaksanakan, dilanjutkan dengan uji t atau uji perbedaan menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media



Papan Peta Lipat (PATALI). Hasil uji t menunjukkan nilai  $\text{Sig } 0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Papan Peta Lipat (PATALI).

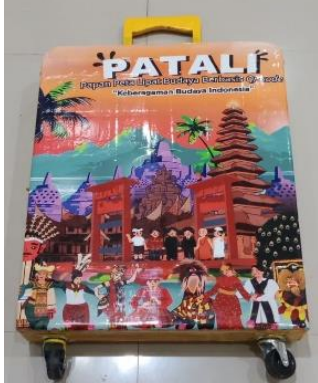
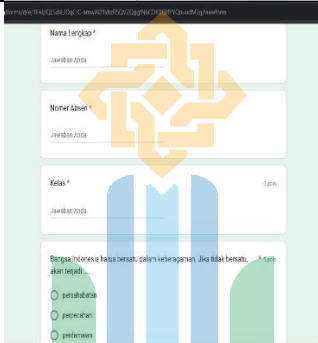




Uji Efektifitas yang terakhir yakni uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media Papan Peta Lipat (PATALI). Hasil perhitungan uji *N-Gain* mendapatkan nilai  $0,57 < 0,70$  Berdasarkan kriteria persentase mendapatkan kategori Cukup Efektif yang berarti terdapat peningkatan skor *pretest* dan *posttest* yang cukup signifikan setelah penggunaan media.

### C. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk mengoreksi dan membenahi desain produk atau media yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Dibawah ini merupakan tabel dari hasil revisi media sebelum dan sesudah di revisi :

**Tabel 4.21**  
**Revisi Produk Berdasarkan para Ahli**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
		Media PATALI kurang rapi disetiap sudutnya.	Ahli Media

Tidak ada tempat penyimpanan media.		Koper kayu sebagai wadah penyimpanan media PATALI Budaya.																																																																
Tidak ada kuis <i>multiple choice</i> dan jawaban singkat.		Kuis dalam bentuk google from 10 bentuk soal <i>multiple choice</i> dan 10 jawaban singkat.																																																																
 <p><b>Suku Bangsa di Indonesia</b></p> <p>Setiap individu memiliki identitas suku bangsa yang menjadi ciri khas dan jati diri pembeda. Identitas ini melekat dan dapat dikenali melalui ciri fisik seperti ras, warna kulit, dan bahasa. Setiap suku bangsa memiliki ciri fisik, bahasa, dan budaya yang unik. Berikut adalah suku bangsa yang ada di 36 Provinsi di Indonesia :</p> <table><thead><tr><th>NO</th><th>PROVINSI</th><th>SUKU BANGSA</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Aceh</td><td>Aceh Gayo, Alas, Tamiang</td></tr><tr><td>2</td><td>Sumatra Utara</td><td>Melayu, Batak, Nias</td></tr><tr><td>3</td><td>Sumatra Barat</td><td>Minangkabau, Melayu, Mentawai</td></tr><tr><td>4</td><td>Riau</td><td>Melayu, Bona, Sakai</td></tr><tr><td>5</td><td>Kepulauan Riau</td><td>Suku Laut, Suku Hutun</td></tr><tr><td>6</td><td>Jambi</td><td>Jambi, Kerinci</td></tr><tr><td>7</td><td>Sumatra Selatan</td><td>Ogan, Komering, Pasemah, Lahat</td></tr><tr><td>8</td><td>Bengkulu</td><td>Rejang, Lebong, Enggano</td></tr><tr><td>9</td><td>Lampung</td><td>Suku Sabatin, Suku Pepadun</td></tr><tr><td>10</td><td>Bangka Belitung</td><td>Suku Bangka, Suku Selak, Suku Mapur</td></tr><tr><td>11</td><td>Banten</td><td>Suku Banten, Suku Sunda</td></tr><tr><td>12</td><td>DKI Jakarta</td><td>Suku Betawi</td></tr><tr><td>13</td><td>Jawa Barat</td><td>Suku Sunda</td></tr><tr><td>14</td><td>Jawa Tengah</td><td>Suku Jawa</td></tr><tr><td>15</td><td>DI Yogyakarta</td><td>Suku Jawa</td></tr><tr><td>16</td><td>Jawa Timur</td><td>Suku Jawa, Suku Osing, Suku Madura, Suku Bawean</td></tr><tr><td>17</td><td>Bali</td><td>Suku Bali Aga, Suku Bali Majapahit</td></tr><tr><td>18</td><td>Nusa Tenggara Timur</td><td>Suku Atoni, Suku Sumba, Suku Rote</td></tr><tr><td>19</td><td>Nusa Tenggara Barat</td><td>Suku Sumbawa, Suku Bima</td></tr><tr><td>20</td><td>Kalimantan Barat</td><td>Suku Dayak, Suku Melayu</td></tr></tbody></table>	NO	PROVINSI	SUKU BANGSA	1	Aceh	Aceh Gayo, Alas, Tamiang	2	Sumatra Utara	Melayu, Batak, Nias	3	Sumatra Barat	Minangkabau, Melayu, Mentawai	4	Riau	Melayu, Bona, Sakai	5	Kepulauan Riau	Suku Laut, Suku Hutun	6	Jambi	Jambi, Kerinci	7	Sumatra Selatan	Ogan, Komering, Pasemah, Lahat	8	Bengkulu	Rejang, Lebong, Enggano	9	Lampung	Suku Sabatin, Suku Pepadun	10	Bangka Belitung	Suku Bangka, Suku Selak, Suku Mapur	11	Banten	Suku Banten, Suku Sunda	12	DKI Jakarta	Suku Betawi	13	Jawa Barat	Suku Sunda	14	Jawa Tengah	Suku Jawa	15	DI Yogyakarta	Suku Jawa	16	Jawa Timur	Suku Jawa, Suku Osing, Suku Madura, Suku Bawean	17	Bali	Suku Bali Aga, Suku Bali Majapahit	18	Nusa Tenggara Timur	Suku Atoni, Suku Sumba, Suku Rote	19	Nusa Tenggara Barat	Suku Sumbawa, Suku Bima	20	Kalimantan Barat	Suku Dayak, Suku Melayu		Materi di buku pembelajaran di ringkas.	Ahli Materi
NO	PROVINSI	SUKU BANGSA																																																																
1	Aceh	Aceh Gayo, Alas, Tamiang																																																																
2	Sumatra Utara	Melayu, Batak, Nias																																																																
3	Sumatra Barat	Minangkabau, Melayu, Mentawai																																																																
4	Riau	Melayu, Bona, Sakai																																																																
5	Kepulauan Riau	Suku Laut, Suku Hutun																																																																
6	Jambi	Jambi, Kerinci																																																																
7	Sumatra Selatan	Ogan, Komering, Pasemah, Lahat																																																																
8	Bengkulu	Rejang, Lebong, Enggano																																																																
9	Lampung	Suku Sabatin, Suku Pepadun																																																																
10	Bangka Belitung	Suku Bangka, Suku Selak, Suku Mapur																																																																
11	Banten	Suku Banten, Suku Sunda																																																																
12	DKI Jakarta	Suku Betawi																																																																
13	Jawa Barat	Suku Sunda																																																																
14	Jawa Tengah	Suku Jawa																																																																
15	DI Yogyakarta	Suku Jawa																																																																
16	Jawa Timur	Suku Jawa, Suku Osing, Suku Madura, Suku Bawean																																																																
17	Bali	Suku Bali Aga, Suku Bali Majapahit																																																																
18	Nusa Tenggara Timur	Suku Atoni, Suku Sumba, Suku Rote																																																																
19	Nusa Tenggara Barat	Suku Sumbawa, Suku Bima																																																																
20	Kalimantan Barat	Suku Dayak, Suku Melayu																																																																
		Buku pedoman dicetak menggunakan kertas <i>art paper</i> yang mengkilap dan desainnya yang menarik.	Pembimbing																																																															

Berdasarkan Tabel 4.21 setelah dilakukannya proses tahapan revisi terkait beberapa saran dan masukan dari para validator media Papan Peta Lipat (PATALI) dapat diimplementasikan di kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukkorambi-Jember. Hal ini dikarenakan para validator telah memberikan persetujuan karena menilai media ini memenuhi kelayakan untuk dipakai di lapangan.





## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Menurut Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, media pembelajaran adalah alat peraga atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan kepada siswa.<sup>62</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah Papan Peta Lipat (PATALI), yang berfungsi sebagai penyampai pesan atau materi oleh guru kepada siswa dan meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya Indonesia. Media Papan Peta Lipat (PATALI) ini telah memenuhi kriteria media pembelajaran karena telah diuji melalui beberapa validator serta mendapatkan respons positif dari guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne dan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran ialah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.<sup>63</sup>

Papan Peta Lipat (PATALI) merupakan jenis media konkret karena bersifat visual yaitu mengandalkan indra penglihatan. Media ini berfungsi sebagai alat bantu interaktif yang dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari materi keberagaman budaya Indonesia. Penggunaan media ini

---

<sup>62</sup> Rudy dan Hasanah, *Media Pembelajaran*, 9.

<sup>63</sup> Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs, *Prinsip-Prinsip Perancangan Pembelajaran*, terj. Muh. Khozim, (Jakarta: Penerbit Kencana, 2014), hlm. 18



diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mengembangkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka tidak mudah bosan selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Adapun hasil kajian produk yang telah direvisi yaitu sebagai berikut:

**1. Hasil Analisis Model Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember.**

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah Media Papan Peta Lipat (PATALI). Media ini digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III dengan materi keberagaman budaya Indonesia. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Media Papan Peta Lipat (PATALI) adalah media pembelajaran berbentuk papan lipat berengsel dengan alas bergambar peta Indonesia. Setiap provinsi pada peta tersebut dilengkapi magnet untuk menempelkan kartu *QR-code*. Apabila kartu ini dipindai, akan menampilkan video pembelajaran dan kuis disetiap provinsinya. Media PATALI Budaya ini akan diimplementasikan menggunakan strategi pembelajaran *Gallery Walk*. Dalam Penerapan media PATALI Budaya akan menggunakan

strategi *Gallery Walk*, di mana siswa secara berkelompok mengerjakan LKPD, memajang hasilnya, lalu saling mengunjungi karya kelompok lain untuk memberi umpan balik, sebelum ditutup dengan berdiskusi dan merefleksikan bersama guru.

Pengembangan media ini didasari oleh kebutuhan dalam proses belajar mengajar di kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember. Dengan Media Papan Peta Lipat (PATALI) ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia serta membantu guru memvisualisasikan keragaman budaya melalui video pembelajaran menggunakan *Handphone*.

Hal tersebut juga serupa dengan penelitian terdahulu yang menggunakan papan peta sebagai media pembelajaran yaitu antara lain: (1) Trisna Widiyarni dalam skripsi (2021) dengan hasil yakni : Media yang telah dikembangkan terbukti memiliki tingkat validitas yang memadai dengan persentase dari dua validator yaitu ahli media sebesar 89,6% dan dari ahli materi sebesar 88,5 % berkategori sangat praktis.<sup>64</sup> (2) Tamara Ayu Lestari dalam thesis (2023) dengan hasil yakni : Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran papan peta berbasis *QR-code* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid. Hasil dari validitas memperoleh 91,18 % dan persentase dari hasil data kepraktisan produk memperoleh 100 %.<sup>65</sup> (3) Prayogo Wahyu Hidayat, Puri Selfi Cholifah dan

<sup>64</sup> Trisna Widiyarni, (Mataram: Universitas Muhamadiyah Mataram, 2022), 45.

<sup>65</sup> Tamara ayu, (Jurnal Repositori Universitas Negeri Malang 2, no. 1 (2023).

Khusnul Khotimah dalam artikel jurnal (2023) dengan hasil yaitu : Penilaian media ini melibatkan dua ahli dan pengguna. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, persentasenya adalah 91,5%. Sementara itu, ahli materi memberikan persentase 97,2%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini valid. Media ini juga mendapat respons positif dari pengguna, dengan persentase 97,2% dari guru dan skor 97,11% dari siswa yang menilai media ini menarik.<sup>66</sup> (4) Muhammad Farkhan Sayoga dalam artikel jurnal (2023) dengan hasil yakni : media tersebut dinilai sangat layak. Penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 94,44%, sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan 86,11%. Selain itu, media ini juga dinilai sangat praktis dengan hasil uji coba kepraktisan sebesar 95%. Media tersebut juga menarik, yang terlihat dari hasil uji coba kemenarikan dengan persentase 91,67%.<sup>67</sup> (5) Nurlia Sihombing dan Irsan (2024) dengan hasil yakni : Validasi materi menunjukkan bahwa materinya sangat layak, dengan nilai persentase 90%. Penilaian media mencapai 88,8% yang juga berarti sangat layak. Sementara itu, penilaian kepraktisan mendapat 92%, menunjukkan media ini sangat praktis. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media ini efektif. Ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata *pretest* dari 58,27 menjadi 87,31 pada *posttest*.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Prayogo wahyu Hihdayat dan Puri Selfi Cholifah, Jurnal Pembelajaran, Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan 4, no. 12 (2024).

<sup>67</sup> Muhammad Farkhan Sayogo, Jurnal Repositori Universitas Negeri Malang 4, no. 2 (2023)

<sup>68</sup> Sihombing Nurlia dan Irsan, Universitas Negeri Medan, "Cendiklan Pendidikan 5, no. 11 (2024).

Berdasarkan penjelasan dari penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, *novelty* pada penelitian ini yaitu : 1) Media PATALI berbentuk papan peta yang dapat dilipat dan berbasis *QR-code*. 2) Materi keberagaman budaya Indonesia diakses dengan memindai kartu *QR-code* yang menampilkan video pembelajaran dan kuis interaktif.. 3) Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. 4) Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas III .

## **2. Hasil Analisis Kelayakan Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-Code* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember**

Pengembangan media Papan Peta Lipat (PATALI) dirancang untuk siswa kelas bawah pada tingkat MI/SD yang dipadukan dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia yang diajarkan di kelas III. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan media yang dikembangkan telah mendapatkan validasi dari para ahli. Validasi ini bertujuan untuk memastikan kelayakan media sebelum diimplementasikan di dalam kelas.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, diperoleh rincian sebagai berikut: Validasi ahli materi mendapatkan nilai 37 dari 40 dengan rata-rata persentase 92,5%. Hasil ini menyimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media tersebut dinilai sangat layak. Meskipun demikian, terdapat

masukannya atau revisi dari ahli materi yaitu materi-materi perlu diringkas lagi, ukuran huruf (*font*) perlu diubah atau diperkecil, dan perbanyak.

Hasil validasi berikutnya yakni validasi oleh ahli media yang memperoleh nilai 52 dari 55 dengan rata-rata persentase 94,5% dapat dikategorikan sangat layak. Meskipun ada beberapa saran dan masukan dari ahli media yaitu agar lebih menarik dibuatlah koper kayu sebagai tempat penyimpanan media dan agar mudah dibawa kemana-mana, papan media bagian sudutnya kurang rapi diperbaiki lagi dan Lengkapi pula dengan kuis atau *game* dalam bentuk 10 *multiple choice* dan 10 pertanyaan dengan jawaban singkat dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan..

Setelah mendapatkan validasi dari para validator, tahap berikutnya adalah implementasi media Papan Peta Lipat (PATALI) yang telah dinyatakan sangat layak. Uji coba media ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan validasi kepada ahli pembelajaran yaitu oleh wali kelas III yang menghasilkan nilai 75 dari 80 dengan rata-rata persentase 93,7%. Hasil ini dikategorikan sangat layak digunakan.

Pelaksanaan uji coba skala kecil melibatkan 7 responden siswa sedangkan uji coba skala besar melibatkan 21 responden siswa. Setelah mengimplementasikan media Papan Peta Lipat (PATALI), kedua uji coba tersebut diberikan soal posttest dan angket respon siswa. Hasil respon siswa dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar sama-sama

menunjukkan persentase yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Papan Peta Lipat (PATALI) sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis kelayakan media Papan Peta Lipat (PATALI) yang didapatkan oleh peneliti terbukti bahwasanya media yang digunakan peneliti itu layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas dan membuat siswa aktif. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Tamara Ayu Lestari bahwa media peta berbasis *QR Code* menarik karena bersifat nyata tidak abstrak, siswa melihat langsung persebaran suku bangsa sehingga siswa aktif dan merasa tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga penelitian ini sangat layak.<sup>69</sup>

### **3. Hasil Analisis Keefektifan Pengembangan Media Media Papan Peta Lipat (PATALI) Berbasis *QR-code* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi, Jember**

Keefektifan pengembangan media Papan Peta Lipat (PATALI) diukur melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas III di SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi, Jember. Pemberian soal *pretest*, yang dilaksanakan sebelum media diimplementasikan, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 64,10%. Sementara itu, nilai rata-rata dari *posttest* yang dilaksanakan setelah implementasi media Papan Peta Lipat (PATALI) adalah sebesar 83,92%. Perbandingan kedua nilai tersebut menunjukkan

---

<sup>69</sup> Tamara Ayu Lestari, (Jurnal Repositori Universitas Negeri Malang 2, no. 1 (2023)

bahwa nilai *posttest* lebih besar secara signifikan dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Adapun hasil analisis uji t menggunakan *Paired Sample T-test* dengan bantuan program IBM SPSS 24 memperoleh nilai Signifikansi (Sig.) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang mengartikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Papan Peta Lipat (PATALI). Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,57.

Berdasarkan hasil analisis keefektifan Media Papan Peta Lipat (PATALI) yang dikembangkan oleh peneliti telah dikategorikan cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan oleh peneliti yang dilakukan oleh Nurlia Sihombing dan Irsan bahwa media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis *qr-code* dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.<sup>70</sup>

## **B. Saran pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Produk lebih Lanjut**

### **1. Saran pemanfaatan produk**

Berikut adalah beberapa saran pemanfaatan produk pengembangan media Papan Peta Lipat (PATALI) :

- a) Guru diharapkan memanfaatkan media ini sebagai sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru juga perlu mendampingi

---

<sup>70</sup> Sihombing Nurlia dan Irsan, ( Universitas Negeri Medan: Cendikian Pendidikan 5, no. 11, 2024).

siswa di dalam kelas saat penggunaan media agar suasana pembelajaran tetap kondusif dan terarah.

- b) Siswa disarankan membaca buku pedoman Media Papan Peta Lipat (PATALI) terlebih dahulu, agar mempermudah pemahaman siswa dalam pemanfaatan media tersebut.

## 2. Diseminasi Produk

Media Papan Peta Lipat Budaya (PATALI) dikembangkan untuk diimplementasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III, khususnya pada materi tentang keberagaman budaya Indonesia. Media ini diperuntukkan bagi jenjang MI/SD dengan menyesuaikan kebutuhan materi ajar. Peneliti menyebarluaskan media ini dengan mengunggahnya di YouTube, Instagram dan Tiktok. Berikut link aksesnya:

1. Link Instagram :  
<https://www.instagram.com/reel/DRycx1BgRuy/?igsh=MWd0aDRiOWlqZmQ5MA==>
2. Link Tiktok :  
<https://vt.tiktok.com/ZSfttL4LC/>
3. Link Youtube  
[:https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember/videos](https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember/videos)

## 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media Papan Peta Lipat (PATALI) dirancang dan dikembangkan sebagai alat pembelajaran untuk materi keberagaman



budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi - Jember. Meskipun telah terbukti efektif, media ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan lebih lanjut, baik untuk diterapkan pada materi lain maupun mata pelajaran yang berbeda.

Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan utama yang dapat dijadikan fokus perbaikan oleh peneliti selanjutnya. Keterbatasan tersebut yaitu biaya pembuatan mahal serta waktu pengerjaan yang lama, aksesibilitas yang terbatas terutama pada ketersediaan jaringan internet dan keharusan untuk melibatkan tenaga ahli dari dalam proses pembuatannya koper kayu dan papan. Oleh karena itu, bagi peneliti berikutnya yang melanjutkan pengembangan produk ini, disarankan untuk memperluas cakupan materi media PATALI tidak hanya pada keberagaman budaya, tetapi juga pada berbagai materi pembelajaran lain yang relevan. Selain itu, disarankan agar dilakukan uji coba penerapan media ini di berbagai kelas atau lingkungan sekolah yang berbeda guna melihat efektivitas dan generalisasi hasilnya, serta mengoptimalkan desain visual media agar lebih menarik dan inovatif dengan tujuan akhir untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akhirnya, peneliti selanjutnya juga perlu fokus pada upaya menyempurnakan keterbatasan yang telah dijelaskan diatas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adini, Evy Yola. "Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) Pada Materi IPS Untuk Siswa Kelas IV SDN 9 Mataram." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>.
- Al-Mubaraq, Syifurrahman. *Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Pustaka Ibnu Katsir, 2011.
- Barrows, H. S., dan Tamblyn, R. M. *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springe, 1980.
- BPS Daring. *Statistik Sosial Budaya*. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021.
- Davis, F. D. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology." *MIS Quarterly*, 1989.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: PT Sygma Examedia, 2007.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Bandung: Jabal Roudlotul Jannah, 2021.
- Fatma, Indahwati. *Pendidikan Pancasila*. Surakarta: CV Putra Nugraha, 2024.
- Fatoni Abdurrahman. *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Fauzi, Imron, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA di MI/SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 11, no. 11 (2022). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59371>
- Fikri, Hasanul, dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Geertz, Clifford. *The Interpretation of Cultures (Selected Essays)*. New York: Basic Books, 1973.
- Hamzah, Amir. *Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2020.
- Harley, J. B. *The New Nature of Maps*. 2001.
- Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

- Hidayat, Prayogo Wahyu, dan Puri Selfi Cholifah. "Pengembangan Media Mini Atlas Berbasis QR-Code..." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 12 (2024).
- Huda, Miftahul. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta:Pustaka Pelajar,(2017).
- Indrianto, Nino. "Media Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging dalam Pembelajaran Tematik di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5286>
- Irawan, Joseph Dedy, dan Emmalia Adriantantri. "Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko." *Jurnal MNEMONIC* 1, no. 2 (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39>.
- Iswari, Hany Tri Mukti, dkk. "Studi Literatur: Peta Sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2021). <https://doi.org/https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35333>.
- Jonassen, D. H. *Computers in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1996.
- Mayer, R. E. *Multimedia Learning*. Cambridge: University Press, 2009.
- Mishra, P., dan Koehler, M. J. "Technological Pedagogical Content Knowledge." *Teachers College Record*, 2006.
- Kholil Mohammad dan Lailatul Usriyah, "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2020): 52–62, <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>.
- Ningsi. "Pengembangan Media Peta Keanekaragaman Budaya Indonesia (PEKAN) pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III-A MIN 1 Banyuwangi." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024.
- Nurrahman, Muhammad Nazri. "Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di SD." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2022.
- Observasi di SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi-Jember, 4 Februari 2025.
- Piaget, J. *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press, 1970.
- Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud, 2011.

- Puspitarini, Dwi. *Media Pembelajaran*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.  
[https://doi.org/https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=15502](https://doi.org/https://opac.uinkhas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=15502).
- Rahmadana, Putri Naning. "Pengembangan Multimedia Interaktif PEDATI..." Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.
- Rosalina, Linda. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV Muharika Rumah Ilmiah, 2021.
- Rudi, Nofindra. "Pemanfaatan QR-Code Technology dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *Kompasiana*, 2022.  
<https://doi.org/https://www.kompasiana.com/>
- Rudy, dan Hasanah. *Media Pembelajaran*.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Sayogo, Muhammad Farkhan. "Pengembangan Media Peta Digital Keberagaman Suku di Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Repositori Universitas Negeri Malang* 4, no. 2 (2023).  
<https://doi.org/10.17977/um065v3i112023p1017>.
- Septiyani, N. Penerapan Metode Gallery Walk Terhadap Berpikir Kreatif dan Komunikasi Matematis Siswa, Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education(2019).
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Petunjuk Pratikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Sihombing, Nurlia, dan Irsan. "Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif..." *Cendekian Pendidikan* 5, no. 11 (2024).
- Soffya, Ranti. "2 Cara Membuat QR-Code di Aplikasi Canva." *Kompas.com*, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulthoniya, Luluk. "Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran IPA Tentang Tumbuhan Dan Fungsinya." *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 7, no. 1 (2023).
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Susilo, Eko Andri. Diwawancarai oleh Penulis, Jember, 23 Januari 2025.

Tambun, Sara Indah Elisabet, dkk. "Analisis UU No. 20 Tahun 2003..." *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora* 1, no. 1 (2021).

Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2021.

Wawancara dengan siswa kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember, 4 Februari 2025.

Vygotsky, L. S, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.( Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978).

Warda dan Amira, diwawancara oleh penulis, SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember, 4 Februari 2025

Wibisono dan Rizki, *Atlas Bergambar Mengenal Seni Dan Budaya Seluruh Indonesia* (Cirebon: CV Putra Nugraha, 2021), 22.



Lampiran 1 : Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wina Aliya Yasmine

NIM : 222101040023

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis *Qr-code* pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember” merupakan hasil penelitian atau karya sendiri,kecuali dari bagian-bagian sumbernya.

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

Jember, 04 Desember 2025  
Saya yang menyatakan

  
METERAI TEMPEL  
21BANX162609803  
Wina Aliya Yasmine  
NIM. 222101040023

## Lampiran 2 : Matriks Penelitian

## MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi – Jember	1. Variabel bebas (X):Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya berbasis QR-Code 2. Variabel terikat (Y): Pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia	1. Desain Media PATALI 2. Penggunaan QR-Code 3. Pemahaman kognitif siswa pada materi keberagaman budaya	1. Kualitas tampilan media, kejelasan isi materi, kemudahan penggunaan media 2. Fungsi QR-Code, yaitu untuk mengakses video pembelajaran dan kuis interaktif, respons siswa 3. Hasil <i>pretest-posttest</i> , nilai N-Gain, respons angket siswa	1. Data primer: Siswa kelas III, Guru kelas III, Validator ahli (ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran) 2. Data sekunder: Dokumen sekolah, buku literatur, jurnal penelitian terdahulu	1. Jenis Penelitian : R&D 2. Model Penelitian : ADDIE 3. Uji coba pengembangan: a. Desain uji coba berupa Media PATAI Budaya Berbasis QR-code b. Subjek uji coba: siswa kelas III SDN Dukuhmencek 3, Dosen FTIK UIN KHAS Jember dan Wali kelas III 4. Teknik Pengumpulan Data : Observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes.	1. Bagaimana proses pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis QR-code materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi – Jember ? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media papan peta lipat (PATALI) berbasis QR-code materi keberagaman budaya Indonesia untuk





## Lampiran 3 : Surat Keterangan Pemeriksaan Similaritas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136  
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id  
 Website: www.uinkhas.ac.id

**SURAT KETERANGAN LULUS CEK PLAGIASI SKRIPSI**

Bersama ini disampaikan bahwa skripsi yang disusun oleh :

Nama : WINA ALIYA YASMINE  
 NIM : 222101040023  
 Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-code pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember

Dengan hasil sebagai berikut :

BAB	SIMILARITAS	
	BATAS MAKSIMAL	HASIL PEMERIKSAAN
BAB I	30%	16%
BAB II	30%	25%
BAB III	30%	23%
BAB IV	30%	10%
BAB V	10%	9%
<b>RATA-RATA</b>	<b>26%</b>	<b>16,6%</b>

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi drillbit UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar **(16,6%)**

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 27 Oktober 2025

Penanggung Jawab Cek Plagiasi

FTIK UIN KHAS Jember

(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I., M.Pd.)  
 NIP : 198308112023212019



## Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian



**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](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-13775/In.20/3.a/PP.009/10/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember

Jln Ikan Hiu No.2 Desa Dukuhmencek Kecamatan Sukorambi

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

NIM : 222101040023

Nama : WINA ALIYA YASMINE

Semester : Semester tujuh

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-code pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi-Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sri Sugiarti, S.Pd.,

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Jember, 24 Mei 2025

Dekan,

Anyaqi Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 5 : Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



**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](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-10046/In.20/3.a/PP.009/12/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr. Lailatul Usriyah, S.Pd., M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS 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, S.Pd., M.Pd.I. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 222101040023
Nama	: WINA ALIYA YASMINE
Semester	: ENAM
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI) BUDAYA BERBASIS QR-CODE PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III SDN DUKUHMECEK 03 SUKORAMBI - JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

Jember, 16 Juli 2025  
 an. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
  
**KHOTIBUL UMAM**



**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](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

**SURAT TUGAS**

Nomor : B-10046/In.20/3.a/PP.009/12/2025

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

**MEMBERI TUGAS**

- Kepada : Dr. Lailatul Usriyah, S.Pd., M.Pd.I.
- Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 222101040023
- b. Nama : WINA ALIYA YASMINE
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI) BUDAYA BERBASIS QR-CODE PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III SDN DUKUH MENCEK 03 SUKORAMBI - JEMBER
- Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 03 Desember 2026 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 16 Juli 2025

Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 6 : Surat selesai penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**SD NEGERI DUKUHMECEK 03**  
 Jl. Ikan Hiu No.2 Desa Duluhmencek Kecamatan Sukorambi  
 Email [sdndukuhmencek03@gmail.com](mailto:sdndukuhmencek03@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

**Nomor 400.3.5/42/35.09 310.23 20524772/2025**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SRI SUGIARTI S.Pd  
 NIP : 19661106 200701 2 015  
 Pangkat/ Gol : Penata TK. I/ III. D  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri Dukuhmencek 03

Menerangkan bahwa

Nama : Wina Aliya Yasmine  
 NIM : 222101040023  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis *Qr-code* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN DukuhMencek 3 Sukorambi-Jember

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Telah Melaksanakan Penelitian di SD Negeri Dukuhmencek 03 mulai tanggal 20 April - 28 Mei 2025.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah  
 SD Negeri Dukuh Mencek 03



**SRI SUGIARTI, S.Pd**  
 NIP. 19661106 200701 2 015



## Lampiran 7 : Pedoman Wawancara

## Wawancara dengan wali kelas III

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bahan ajar apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran pendidikan Pancasila?	Biasanya saya bahan ajarnya menggunakan buku yaitu buku LKS dan buku paket mbak.
2.	Sumber belajar dari mana saja yang biasa digunakan pada saat pembelajaran pendidikan Pancasila?	Buku mbak yang utama biasanya juga dari web quiziz, youtube dan google.
3.	Apa strategi dan metode yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran pendidikan Pancasila?	Saya sering menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori atau <i>teacher-centered</i> serta menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.
4.	Apa media yang digunakan pada saat pembelajaran pendidikan Pancasila?	Kalau untuk mata pelajaran pendidikan pancasila saya jarang menggunakan media, namun terkadang desain gambar sendiri kemudian di <i>print out</i> .
5.	Apa hambatan yang bapak alami pada saat pembelajaran jika dilihat dari media pembelajarannya sendiri?	Media yang saya gunakan biasanya yang sederhana saja, Mbak, yang mudah dibuat dan bahannya gampang ditemukan di sekitar untuk penggunaan proyektor biasanya cuma untuk lihat video.
6.	Bagaimana pendapat bapak jika saya mengembangkan media papan peta lipat budaya (PATALI) untuk materi keberagaman budaya Indonesia?	Ide yang bagus mbak tidak apa-apa lanjutkan,
7.	Apakah di sekolah siswa boleh membawa <i>Handphone</i> ?	Boleh, Mbak. Selama ini penggunaan handphone di sekolah biasanya hanya saat UAS atau Sumatif Semester. Anak-anak juga kadang pakai untuk try out. Tapi itu khusus untuk kelas atas saja, ya. Kalau kelas bawah masih pakai ujian berbasis kertas. Tapi kalau memang diperlukan

No.	Pertanyaan	Jawaban
		penggunaan handphone di kelas, tidak masalah, asal penggunaannya tetap dipantau supaya anak-anak tetap fokus.

### Hasil Wawancara Siswa Kelas III

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan kalian saat belajar Pendidikan Pancasila?	Ada yang senang, tapi ada juga yang kurang suka.
2.	Menurut kalian, belajar Pendidikan Pancasila itu sulit tidak?	Nggak sulit kok kalau belajar
3.	Apa hal yang paling susah saat belajar Pendidikan Pancasila?	Kalau pelajarannya tentang keberagaman budaya itu kan banyak kadang agak bingung.
4.	Apakah kalian senang jika belajarnya dengan gambar, video atau alat bantu lainnya ?	Suka banget seru !
5.	Apakah kalian suka belajar menggunakan media seperti game, gambar-gambar serta video atau menggunakan buku saja ?	Kalau pakai media gambar-gambar, video dan game suka, tapi kalau buku saja bosan.

## Lampiran 8 : Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA	
INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Wina Aliya Yasmine
Satuan Pendidikan	: SDN Dukuhmencek 3 Sukorambi Jember
Jenjang Pendidikan	: SD
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Fase/Kelas	: B/III
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Bab	: 3 (Berbeda itu Indah)
Sub Bab	: Keberagaman Budaya Inndonesia
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit
KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik sudah mampu memahami adanya perbedaan dan keberagaman antara dirinya dengan orang lain.	
PROFIL PELAJAR PAANCASILA	
1. Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia 2. Berkebhinekaan 3. Gotong Royong 4. Mandiri 5. Bernalar Kritis 6. Kreatif	
SARANA DAN PRASARANA	
Media	: Papan tulis, ruang kelas, <i>Handphone</i> , Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya berbasis <i>QR-code</i> .
Sumber belajar	: Buku LKS, Modul dan buku pembelajaran PATALI Budaya
TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik regular	
JUMLAH PESERTA DIDIK	
28 Peserta didik	
MODA PEMBELAJARAN	
Luring atau tatap muka	
MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran : <i>Gallery Walk</i> Metode Pembelajaran : diskusi kelompok dan presentasi.	



KOMPONEN INTI	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila (Kelas III dan IV) Berdasarkan Elemen:	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengidentifikasi diri, keluarga, dan teman-teman dengan benar.</li> <li>2. Peserta didik dapat membedakan identitas diri, keluarga, dan teman-teman sesuai budaya, suku bangsa, dan bahasa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat dengan tepat.</li> <li>3. Peserta didik dapat menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-teman sesuai budaya, suku bangsa, dan bahasa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat dengan semangat</li> </ol>	
PEMAHAMAN BERMAKNA	
Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.	
PERTANYAAN PEMANTIK	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Di daerah mana tempat tinggal kalian?</li> <li>2. Kebudayaan apa saja yang ada di daerah kalian?</li> <li>3. Apakah kebudayaan di setiap daerah sama ?</li> </ol>	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<b>A. Kegiatan awal (15 menit)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam</li> <li>2. Guru dan peserta didik berdoa sebelum belajar. (<i>Religius,, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia</i>)</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> </ol>	

4. Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” bersama-sama  
<https://youtu.be/JTZhCGbsCSI?si=1YbacsF7wk68EPoo> (**Nasionalisme, TPACK**)
5. Guru memberikan *ice breaking* dengan tepuk semangat (**Motivasi**)
6. Guru memberikan pertanyaan pemantik. (**Apersepsi**)
  - a. Di daerah mana tempat tinggal kalian?
  - b. Kebudayaan apa saja yang ada di daerah kalian?
  - c. Apakah kebudayaan di setiap daerah sama ?
7. Peserta didik menjawab pertanyaan guru sesuai pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. (**Bernalar Kritis**)

#### **B. Kegiatan Inti (65 Menit)**

##### **Sintaks 1: Persiapan**

8. Guru menyiapkan media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya.
9. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok melalui berhitung dan diminta duduk bersama kelompok masing-masing.
10. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok.
11. Secara bergantian, setiap kelompok maju untuk mengambil kartu *QR-code* yang berisi video pembelajaran keberagaman budaya Indonesia kemudian memindainya menggunakan *Handphone*.

##### **Sintaks 2 : Diskusi Kelompok**

12. Setelah masing-masing peserta didik memindai kartu *QR-code*.
13. Kemudian berdiskusi bersama kelompok untuk mengerjakan LKPD.

##### **Sintaks 3 : Memajang Hasil Karya**

14. Setelah peserta didik mengerjakan LKPD
15. Kemudian setiap kelompok memajang hasil karyanya di kertas manila yang sudah disediakan oleh guru.

##### **Sintaks 4 : Kunjungan Gallery Walk**

16. Seluruh hasil karya kelompok sudah disiapkan kemudian ditempelkan di dinding kelas secara berurutan mulai dari kelompok satu sampai enam.

17. Setiap kelompok berjalan mengelilingi semua karya kelompok lain dan mencatat informasi baru.
18. Sementara itu, satu atau dua anggota dari setiap kelompok bertugas menjaga karya mereka dan menjawab pertanyaan dari kelompok yang berkunjung

#### **Sintaks 5 : Diskusi dan Refleksi**

19. Guru memimpin diskusi pleno kelas tentang temuan selama *Gallery walk*.
20. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah mereka lakukan.
21. Guru memberikan umpan balik dan menyimpulkan materi pembelajaran

#### **C. Kegiatan Akhir (25 Menit)**

22. Peserta didik mengerjakan soal *post*.
23. Guru memberikan refleksi kepada peserta didik
24. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah di pelajari.
25. Guru menyampaikan pembelajaran minggu selanjutnya.
26. Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan do'a (**Religius, Bertakawa kepada Tuha yang Maha Esa dan Berkahhlak Mulia**).

#### **ASESMEN**

<b>Jenis</b>	<b>Teknik</b>	<b>Instrumen</b>
Sikap	Non Tes	Lembar Observasi, sikap gotong royong dan bernalar kritis
Pengetahuan	Tes	Soal Pilihan Ganda
Keterampilan	Non Tes	Lembar Penilaian Unjuk Kerja

#### **PEMBELAJARAN REMIDIAL**

1. Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.
2. Menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia

#### **PEMBELAJARAN PENGAYAAN**

1. Peserta didik dengan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
2. Menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia.

REFLEKSI	
Refleksi Guru	Refleksi Peserta didik
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai ?</li> <li>2. Apakah ada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran ?</li> <li>3. Apa yang saya lakukan untuk peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian senang dengan kegiatan belajar hari ini ?</li> <li>2. Apakah ada kesulitan pada materi hari ini ?</li> <li>3. Jika kalian diminta memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada pemahaman kalian pada materi ini ?</li> </ol>
LAMPIRAN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Bacaan Guru dan Peserta didik</li> <li>• Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis <i>QR-Code</i></li> <li>• Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</li> </ul>	
GLOSARIUM	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keberagaman Budaya : Keberagaman budaya adalah kondisi di mana terdapat berbagai macam budaya dalam suatu masyarakat atau wilayah. Budaya mencakup segala aspek kehidupan manusia, termasuk suku bangsa, pakaian adat, tarian daerah, bahasa daerah, rumah adat dan agama.</li> <li>2. Melestarikan Budaya : Upaya untuk mempertahankan dan memelihara nilai-nilai budaya yang diwariskan dari nenek moyang.</li> <li>3. Pendidikan Pancasila : Upaya sadar dan terencana untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila dalam diri setiap warga negara Indonesia.</li> <li>4. Daerah : Daerah merupakan bagian dari permukaan bumi yang batasnya tidak mempunyai persyaratan atau kriteria tertentu. Daerah ada dalam batas kewenangan pemerintah. Contohnya provinsi, kabupaten, kecamatan, dan desa.</li> <li>5. Suku Bangsa : Suatu golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan, sedangkan kesadaran dan identitas seringkali dikuatkan oleh kesatuan bahasa.</li> </ol>	
DAFTAR PUSTAKA	
<p>Indahwati, Fatma. <i>Pendidikan Pancasila untuk SD/MI KELAS III</i>. Surakarta: CV Putra Nugraha, 2023.</p> <p>Ressi Kartika Dewi, Kamala Rahayu Candra Sary, Hani Hanifah. <i>Pendidikan Pancasila kelas III</i>, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia : Jakarta, 2023.</p>	

Menyetujui,  
Guru kelas III



Eko Andri Susilo, S.Pd

Jember, 26 Mei .2025  
Peneliti



Wina Aliya Yasmine  
222101040023



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

## BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

### Keberagaman Budaya Indonesia



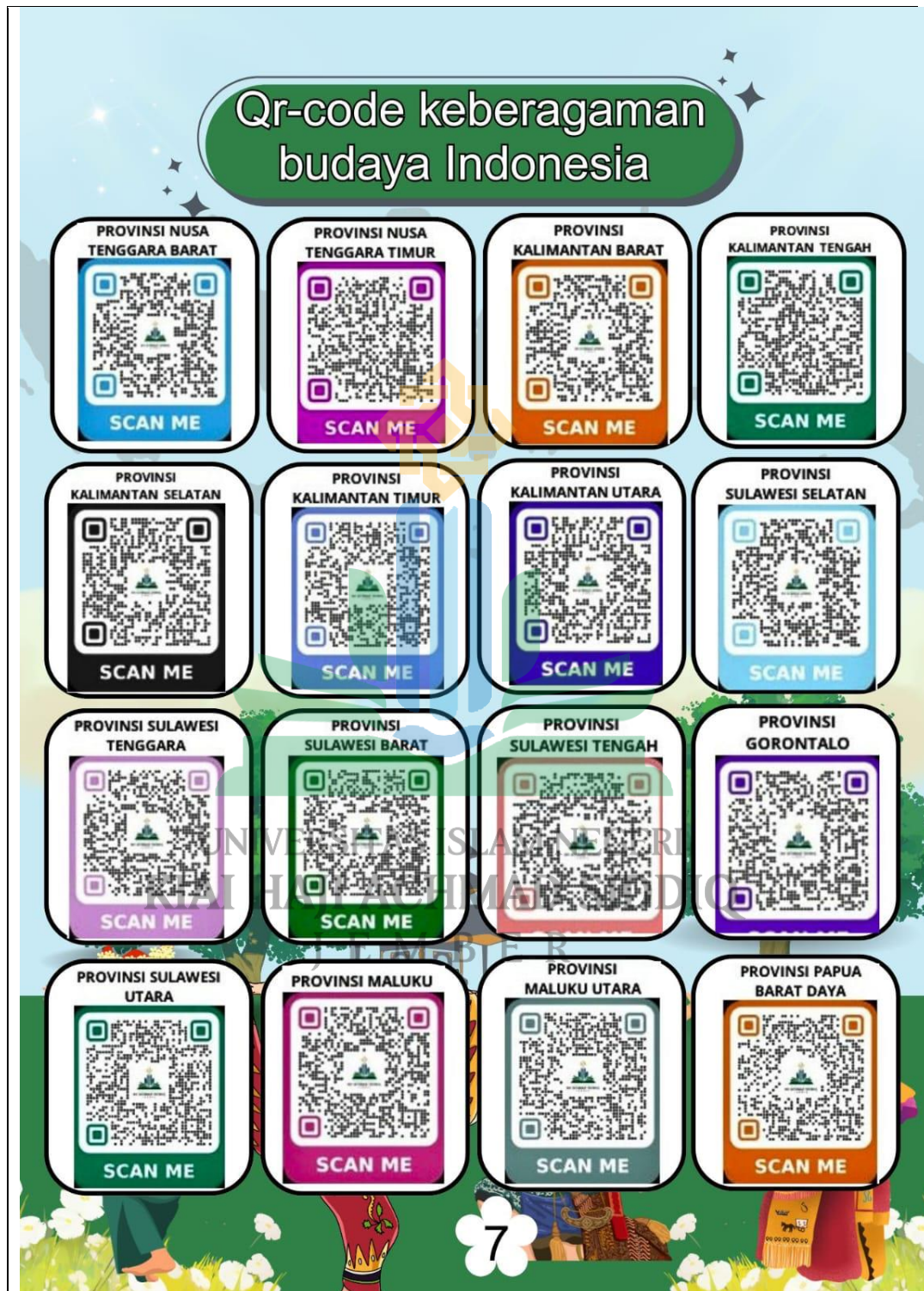
Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Kita hidup di negara yang memiliki banyak suku, bahasa, pakaian adat, rumah adat, tarian, lagu daerah, makanan khas, serta upacara adat. Keberagaman budaya ini perlu kita syukuri dan kita jaga bersama. Keberagaman Budaya Indonesia meliputi suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah dan lagu daerah. Kemudian peserta didik memindai *Qr-code* yang berisikan video pembelajaran tentang keberagaman budayya Indonesia.



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











## MEDIA PEMBELAJARAN

### Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis *QR-Code*



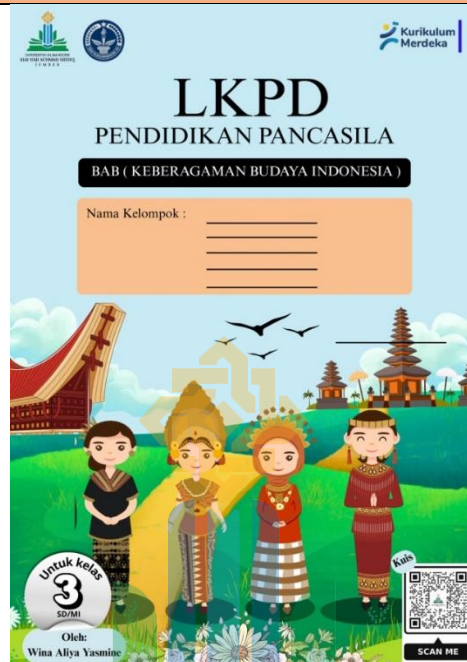
Koper kayu sebagai penyimpanan Media PATALI



Kartu *QR-Code*



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Sebelum mengerjakan LKPD ini, silakan lihat video pembelajaran yang telah kalian pindai (scan) sesuai dengan provinsi yang di dapatkan, kemudian kerjakan soal di bawah dan tulis jawabannya pada tabel !

1. Apakah provinsi yang kalian dapatkan ?
2. Apa saja keberagaman budayanya ?

Nama Siswa	Provinsi	Suku Bangsa	Pakaian Adat	Rumah Adat	Tarian Daerah	Lagu Daerah	Bahasa Daerah	Agama
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI								
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ								
J E M B E R								

3. Apakah keberagaman budaya di Indonesia sama di setiap provinsinya ? Jelaskan alasannya !



## Lampiran 9: Angket Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI MATERI PAPAN PETA LIPAT (PATALI)  
BUDAYA BERBASIS QR-CODE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA  
KELAS III DI SDN DUKUH MENCEK 3**

Nama : Wina Aliya Yasmine  
 NIM : 222101040023  
 Prodi / Fakultas : PGMI / FTIK  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuh Mencek 03 Sukorambi – Jember  
 Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, S.Pd., M.Pd.I  
 Nama Validator : Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I.  
 NIP : 198512042015031002

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai materi ini. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi bahan ajar 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	Aspek yang di nilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang di sajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi pembelajaran yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik					✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan pendidikan Sekolah Dasar					✓

4.	Penyajian materi mendukung proses pembelajaran secara efektif				✓	
5.	Gambar yang digunakan selaras dan relevan dengan materi yang disajikan					✓
6.	Soal-soal yang diujikan sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
7.	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis dan terstruktur				✓	
8.	Materi pembelajaran yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila					✓

#### Saran dan Masukan

- Materi Materi RPP dan LK
- Font font. sub.
- Pabone

#### Kesimpulan

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi

\*) Lingkari salah satu

Jember, 6-12-2025

Validator ahli materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I  
198512042015031002

# Lampiran 10: Angket Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI) BUDAYA  
BERBASIS *QR-CODE* PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III  
SDN DUKUHMECEK 03 SUKORAMBI – JEMBER**

Nama : Wina Aliya Yasmine  
NIM : 222101040023  
Prodi / Fakultas : PGMI / FTIK  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis *QR-code* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi – Jember

Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah., M.Pd.I  
Nama Validator Ahli Media : Muhammad Junaidi., M.Pd.I.

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.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

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	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan yang digunakan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis <i>QR-Code</i> ini menarik					✓
2.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami dan terbaca dengan baik					✓
3.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis <i>QR-Code</i> dapat terbaca dengan baik.				✓	
4.	Kartu <i>QR-Code</i> yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya dapat terbaca dengan baik					✓
5.	Kartu <i>QR-Code</i> yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya sesuai dengan materi.					✓
6.	Bentuk objek dalam media sesuai dengan kenyataan.				✓	
7.	Penggunaan warna dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis <i>QR-Code</i> menarik.					✓
8.	Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis <i>QR-Code</i> mudah digunakan					✓
9.	Penyajian media pembelajaran sederhana, jelas dan terstruktur.					✓
10.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia				✓	
11.	Kelengkapan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis <i>QR-Code</i> sesuai dengan materi.					✓
Jumlah		52				

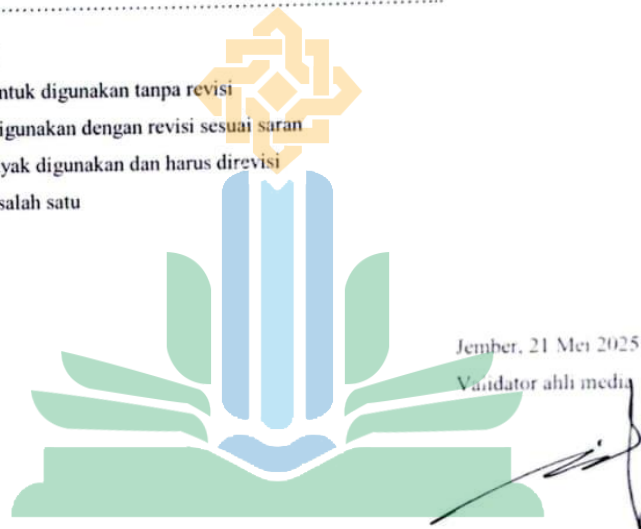
## Saran dan Masukan

Telah direvisi sesuai Catatan Validasi Sebelumnya.

## Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi

\*) Lingkari salah satu



Jember, 21 Mei 2025

Validator ahli media

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



Lampiran 11 : Angket Validasi Ahli Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PAPAN PETA LIPAT (PATALI) BUDAYA BERBASIS  
QR-CODE DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III DI SDN  
DUKUIH MENCEK 3 UNTUK AHLI PRAKTIKALITAS**

Nama : Wina Aliya Yasmine  
NIM : 222101040023  
Prodi / Fakultas : PGMI / FTIK  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III SDN Dukuh Mencek 03 Sukorambi – Jember

Dosen Pembimbing : Dr. Lailatul Usriyah, S.Pd., M.Pd.I  
Nama Validator : Eko Andri Susilo, S.Pd

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	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi pembelajaran sesuai dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar					✓
3.	Materi pembelajaran mudah di pahami oleh peserta didik					✓
4.	Penyajian materi mendukung proses pembelajaran secara efektif				✓	
5.	Materi pembelajaran disajikan secara sistematis dan terstruktur				✓	
6.	Gambar yang di gunakan selaras dan relevan dengan materi yang disajikan					✓
7.	Soal-soal yang diujikan sesuai dengan materi pembelajaran					✓
8.	Materi pembelajaran yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila					✓
9.	Tampilan yang digunakan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code ini menarik				✓	
10.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami dan terbaca dengan baik					✓
11.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya Berbasis QR-Code dapat terbaca dengan baik.				✓	
12.	Kartu QR-Code yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya dapat					✓

	terbaca dengan baik					
13.	Kartu <i>QR-Code</i> yang disajikan dalam Media Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya sesuai dengan materi.					✓
14.	Bentuk objek dalam media sesuai dengan kenyataan.				✓	
15.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami, sederhana dan lugas					✓
16.	Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi tentang keberagaman budaya Indonesia					✓
	Jumlah	75				

## Saran dan Masukan

Sudah bagus layak di terapkan di kelas.

## Kesimpulan

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus direvisi

\*) Lingkari salah satu

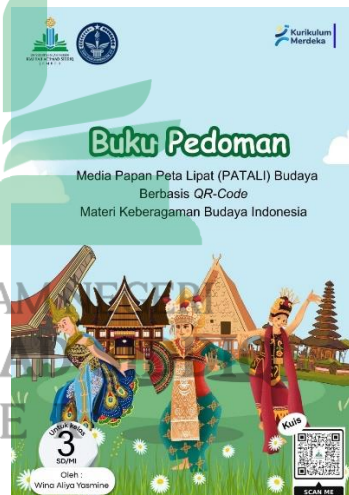
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Jember, 23 Mei 2025

Validator ahli praktikalitas



Eko Andri Susilo, S.Pd

## Lampiran 12: Media Pembelajaran Papan Peta Lipat (PATALI) Budaya



### Media PATALI Budaya Berbasis Qr-code





### Lampiran 13: Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Sebelum mengerjakan LKPD ini, silakan lihat video pembelajaran yang telah kalian pindai (*scan*) sesuai dengan provinsi yang di dapatkan, kemudian kerjakan soal di bawah dan tulis jawabannya pada tabel !

1. Apakah provinsi yang kalian dapatkan ?
2. Apa saja keberagaman budayanya ?

Nama Siswa	Provinsi	Suku Bangsa	Pakaian Adat	Rumah Adat	Tarian Daerah	Lagu Daerah	Bahasa Daerah	Agama

3. Apakah keberagaman budaya di Indonesia sama di setiap provinsinya ? Jelaskan alasannya !

## Lampiran 14: Dokumentasi Penelitian

<p>Wawancara bersama guru kelas III</p>	
<p>Wawancara bersama Siswa kelas III</p>	
<p>Uji coba skala kecil</p>	

Uji coba skala besar



Penggunaan media PATALI



Penyerahan surat-selesai  
penelitian



## Lampiran 15: Angket Respon Siswa

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
PAPAN PETA LIPAT (PATALI) BUDAYA BERBASIS QR-CODE**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI)  
Budaya Berbasis QR-Code Pada Materi Keberagaman  
Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman  
Siswa Kelas III SDN Dukuh Mencek 03 Sukorambi –  
Jember

Penyusun : Wina Aliya Yasmine  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila  
Nama Siswa : Nabila  
Kelas : 3

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media papan peta lipat (PATALI) budaya berbasis *QR-Code* pada materi keberagaman budaya Indonesia

Petunjuk :

1. Tuliskan nama dan kelas pada kolom titik-titik yang tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang saudara pilih serta tambahkan alasan singkat yang di perlukan
3. Pilih hanya satu jawaban untuk setiap pertanyaan
4. Semua pertanyaan harus dijawab
5. Mohon berikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan

Terimakasih atas kesediaan saudara dalam mengisi angket ini.

**Pertanyaan**

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Apakah penyampaian materi dalam <i>scan</i> kartu <i>QR-Code</i> ini jelas?	✓	
2.	Apakah pemberian contoh macam-macam keberagaman budaya Indonesia pada video jelas?	✓	
3.	Apakah desain dalam media ini menarik?	✓	
4.	Apakah pembahasan materi dalam media ini dijelaskan dengan baik?	✓	



5.	Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?	✓	
6.	Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman Anda?	✓	
7.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi Anda?	✓	
8.	Apakah media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar Anda?	✓	

**Komentar dan saran**

Sangat senang dan bahagia semoga sehat selalu terimakasih.  
mulai dari hari pertama sampai sekarang mengasistiku  
terimakasih

Jember, .....2025

Siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
(.....Nabila.....)

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
PAPAN PETA LIPAT (PATALI) BUDAYA BERBASIS QR-CODE**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Peta Lipat (PATALI)  
Budaya Berbasis QR-Code Pada Materi Keberagaman  
Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman  
Siswa Kelas III SDN Dukuh Mencek 03 Sukorambi –  
Jember

Penyusun : Wina Aliya Yasmine

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Nama Siswa : *Sifatul* .....

Kelas : *3* .....

Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media papan peta lipat (PATALI) budaya berbasis *Qr-Code* pada materi keberagaman budaya Indonesia

Petunjuk :

1. Tuliskan nama dan kelas pada kolom titik-titik yang tersedia
2. Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang saudara pilih serta tambahkan alasan singkat yang di perlukan
3. Pilih hanya satu jawaban untuk setiap pertanyaan
4. Semua pertanyaan harus dijawab
5. Mohon berikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan

Terimakasih atas kesediaan saudara dalam mengisi angket ini.

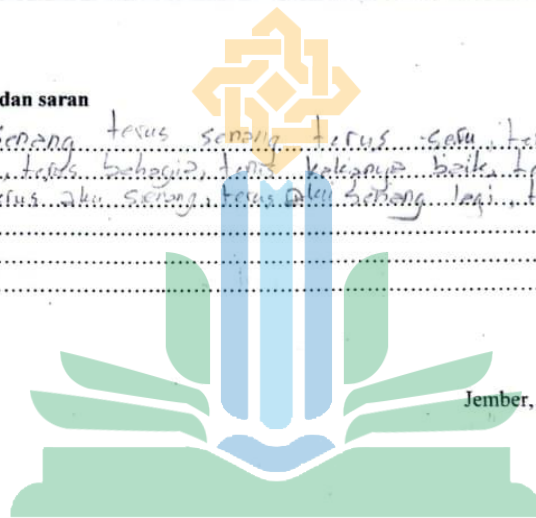
**Pertanyaan**

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Apakah penyampaian materi dalam <i>scan</i> kartu <i>QR-Code</i> ini jelas?	✓	
2.	Apakah pemberian contoh macam-macam keberagaman budaya Indonesia pada video jelas?	✓	
3.	Apakah desain dalam media ini menarik?	✓	
4.	Apakah pembahasan materi dalam media ini dijelaskan dengan baik?	✓	

5.	Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?	✓	
6.	Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman Anda?	✓	
7.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi Anda?	✓	
8.	Apakah media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar Anda?	✓	

#### Komentar dan saran

Aku senang terus senang terus. Guru terus senang.  
 banget terus bahagia terus karena baik terus karena  
 selalu terus aku senang terus aku senang lagi terus yallah.



Jember, ..... 2025

Siswa

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

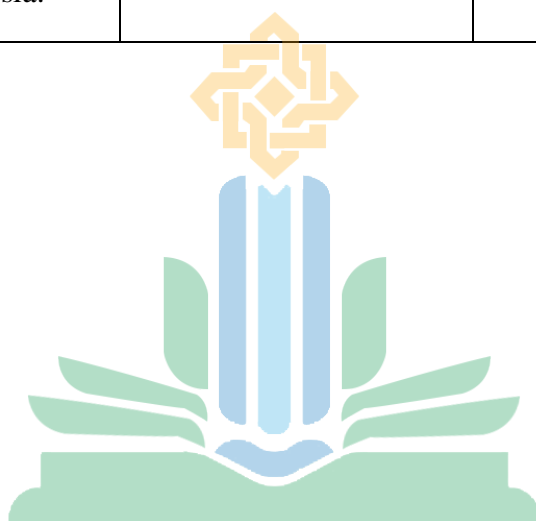
Lampiran 16: Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*

Sekolah : SDN Dukuhmencek 03 Sukorambi-Jember  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila  
 Kelas : III  
 Materi : Keberagaman Budaya Indonesia  
 Kurikulum : Merdeka  
 Bentuk : Pilihan Ganda  
 Jumlah : 20  
 Penyusun : Wina Aliya Yasmine

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya persatuan dalam keberagaman.	Menjelaskan akibat jika bangsa Indonesia tidak bersatu.	C2	1
Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia.	Mengidentifikasi asal pakaian adat berdasarkan gambar.	C1	2
	Menentukan asal suku Tolaki, Buton, dan Muna.	C1	3
	Menyebutkan rumah adat dari Papua.	C1	4
	Mengidentifikasi asal rumah adat Omo Hada.	C1	5
Peserta didik mampu menunjukkan sikap toleransi dalam keberagaman.	Menentukan contoh perilaku tidak mencerminkan toleransi dalam keluarga.	C2	6
Peserta didik mampu mengenal tempat ibadah sebagai identitas budaya agama.	Mengidentifikasi tempat ibadah berdasarkan gambar.	C1	7

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mampu mengidentifikasi pakaian adat daerah di Indonesia.	Menentukan jenis pakaian adat (Baju Bodo).	C2	8
Peserta didik mampu memahami perbedaan identitas budaya.	Menentukan identitas budaya berdasarkan asal daerah (suku).	C2	9
	Menentukan agama yang merayakan Iduladha.	C1	10
	Mengidentifikasi asal pakaian adat Ta'a & sapei sapeq.	C1	11
Peserta didik mampu mengenal kesenian daerah.	Menentukan asal tarian melalui gambar.	C1	12
	Menentukan asal rumah adat Lamin.	C1	13
	Menentukan asal rumah adat Krong Bade.	C1	14
	Menentukan daerah asal kepercayaan Kejawan.	C1	15
	Menentukan judul lagu berdasarkan cuplikan lirik.	C1	16
Peserta didik mampu menunjukkan sikap menghargai budaya daerah lain.	Menentukan sikap menghargai perbedaan budaya.	C2	17
Peserta didik mampu mengenal lagu daerah Indonesia.	Menentukan asal lagu Cik-Cik Periuk.	C1	18

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mampu menerapkan sikap persatuan dalam permainan tradisional.	Menentukan sikap tepat terkait perbedaan permainan tradisional.	C2	19
Peserta didik mampu menyebutkan bahasa persatuan Indonesia.	Menentukan bahasa pemersatu bangsa.	C1	20



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

Lampiran 17: soal *pretest*

**SOAL PRE-TEST**  
**SDN DUKUHMENCEK 3 SUKORAMBI-JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Nama	:
Kelas	:
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila

Silanglah (X) huruf a,b,c atau d dengan jawaban yang paling tepat

1. Bangsa Indonesia harus bersatu dalam keberagaman. Jika tidak bersatu, akan terjadi.....
  - a. Persahabatan
  - b. Perpecahan
  - c. Perdamaian
  - d. Kerukunan



2. Perhatikan gambar pakaian adat berikut!



Pakaian adat tersebut berasal dari

- a. Sulawesi Selatan
  - b. Jawa Tengah
  - c. Jawa Timur
  - d. Kalimantan Timur
3. Tolaki, Buton, dan Muna merupakan suku yang mendiami wilayah.....
  - a. Sulawesi Tenggara
  - b. Maluku
  - c. Kalimantan Barat
  - d. Jawa Timur
4. Rumah adat Papua adalah ....

- a. Hanoi
  - b. Gadang
  - c. Joglo
  - d. Panjang
5. Omo hada merupakan rumah adat dari ....
  - a. Jawa Tengah
  - b. Jawa Timur
  - c. Sumatra Utara
  - d. Bali
6. Berikut bukan contoh toleransi dalam perbedaan di lingkungan keluarga adalah ....
  - a. Membantu pekerjaan orang tua
  - b. Membantu adik saat kesulitan belajar
  - c. Menghargai perbedaan antaranggota keluarga
  - d. Membuat keributan saat makan malam
7. Perhatikan gambar berikut !





Gambar tersebut menunjukkan tempat ibadah umat agama.....

- a. Islam
  - b. Kristen
  - c. Katolik
  - d. Buddha
8. Baju adat ini berlengan pendek. Bagian bawahnya berupa sarung sutra berwarna senada dengan baju yang dikenakan. Adapun motif sarung adalah kotak-kotak dengan dominan warna merah. Baju yang dimaksud adalah ....
- a. Ulos
  - b. Batik
  - c. Ulee Balang
  - d. Baju Bodo
9. Made berasal dari Bali. Rama berasal dari Jawa. Mereka memiliki perbedaan dialek saat berbicara. Mereka memiliki perbedaan identitas terkait ....
- a. Agama
  - b. Suku
  - c. Jenis kelamin
  - d. Warna kulit
10. Iduladha merupakan perayaan hari raya bagi umat ....

Ampar ampar pisang Pisangku  
belum masak Masak sabigi dihurung  
bari bari Masak sabigi dihurung bari  
bari

- a. Islam
- b. Katolik

- c. Kristen
- d. Buddha

11. Ta'a dan sapei sapaq adalah pakaian adat khas.....
- a. Kalimantan utara
  - b. Jawa Tengah
  - c. Sumatra utara
  - d. Maluku

12. Perhatikan gambar berikut !



Tari tersebut berasal dari.....

- a. Bali
  - b. Sumatra Barat
  - c. Sumatra Utara
  - d. Maluku
13. Lamin merupakan salah satu contoh rumah adat dari provinsi.....
- a. Sumatra Barat
  - b. Kalimantan Timur
  - c. Bali
  - d. Papua
14. Rumah adat krong Bade berasal dari....
- a. Bali
  - b. Papua
  - c. Maluku
  - d. Aceh
15. Kejawen merupakan aliran kepercayaan yang dianut masyarakat.....
- a. Jawa
  - b. Kalimantan
  - c. Sunda
  - d. Toraja
16. Perhatikan lirik berikut !  
Lirik lagu tersebut berjudul.....
- a. Gundhul Pacul

- b. Ampar-ampar pisang
  - c. Yamko Rambe Yamko
  - d. Jamuran
17. Upaya menghargai dan menghormati perbedaan budaya di sekitar dapat dilakukan dengan cara.....
- a. Malu memakai pakaian adat daerah lain
  - b. Mempelajari tarian adat daerah lain
  - c. Tidak mau menonton pertunjukkan daerah lain
  - d. Membuat kotor saat berkunjung ke daerah lain
18. Lagu “ Cikk-Cik Periuk” berasal dari.....
- a. Kalimantan Tengah
  - b. Kalimantan Barat
  - c. Sulawesi Selatan
  - d. Jawa Timur
19. Yasmin suka bermain bekel. Wina suka main engklek. Aliya suka permainan petak umpet. Sikap tepat dalam melihat perbedaan tersebut adalah.....
- a. Saling membenci
  - b. Menjelek-jelekan
  - c. Menghargai
  - d. Tidak mau berteman
20. Bahasa persatuan bangsa Indonesia adalah....
- a. Bahasa Inggris
  - b. Bahasa Indonesia
  - c. Bahasa Jawa
  - d. Bahasa Aceh

Lampiran 18 : Soal *Posttest*

**SOAL POST-TEST**  
**SDN DUKUHMENCEK 3 SUKORAMBI-JEMBER**  
 TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama	:	
Kelas	:	
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila

- Silanglah (X) huruf a,b,c atau d dengan jawaban yang paling tepat

- Bangsa Indonesia harus bersatu dalam keberagaman. Jika tidak bersatu, akan terjadi.....
  - Persahabatan
  - Perpecahan
  - Perdamaian
  - Kerukunan
- Perhatikan gambar pakaian adat berikut...



Pakaian adat tersebut berasal dari.....

- Sulawesi Selatan
  - Jawa Tengah
  - Jawa Timur
  - Kalimantan Timur
- Suku Betawi merupakan suku yang mendiami wilayah.....
    - Sulawesi Tenggara

- Maluku
  - DKI Jakarta
  - Jawa Timur
- Berikut bukan contoh toleransi dalam perbedaan di lingkungan keluarga adalah.....
    - Membantu pekerjaan orang tua
    - Membantu Adik saat kesulitan belajar
    - Menghargai perbedaan keluarga
    - Membuat keributan saat makan malam

- Perhatikan gambar berikut!



Tari tersebut berasal dari.....

- Bali
- Sumatra Barat
- Aceh

- d. Maluku
6. Ta'a dan sapei sapaq adalah pakaian adat khas.....
- Kalimantan utara
  - Jawa Tengah
  - Sumatra utara
  - Maluku
7. Perhatikan gambar pakaian adat berikut!



Pakaian adat tersebut berasal dari

- Sulawesi Selatan
  - Jawa Tengah
  - Jawa Timur
  - Kalimantan Timur
8. Bale merupakan salah satu contoh rumah adat dari Provinsi .....
- Nusa Tenggara Barat
  - Kalimantan Timur
  - Bali
  - papua
9. Lagu "Bungong Jeumpa" berasal dari.....
- Kalimantan Tengah
  - Kalimantan Barat
  - Aceh
  - Jawa Timur
10. Rumah adat Candi Bentar berasal dari....
- Bali

- Papua
  - Maluku
  - Aceh
11. Berikut suku yang mendiami wilayah Sulawesi Selatan adalah....
- Sunda
  - Jawa
  - Bugis
  - Betawi

12. Perhatikan gambar berikut!



Suku tersebut berasal dari mana...

- Suku Batak
  - Suku Jawa
  - Suku Minangkabau
  - Suku asmat
13. Perhatikan gambar berikut!



Tari tersebut berasal dari mana....

- Jawa Tengah
- Sumatra Utara
- Jawa Timur
- Sulawesi Tengah

14. Berikut fungsi lagu daerah adalah....

- a. Sebagai identitas daerah
- b. Sebagai pengiring tari dan pertunjukkan
- c. Untuk mengunggulkan lagu mana yang lebih baik
- d. Sarana komunikasi

15. Perhatikan gambar berikut!



Putri tinggal di daerah yang memiliki rumah adat pada gambar. Artinya, Putri.....

- a. Berasal dari Kalimantan
- b. Tinggal di Papua
- c. Tinggal di Jawa Timur
- d. Merupakan Suku Toraja

16. Keberagaman budaya di Indonesia membuat negara menjadi.....

- a. Miskin
- b. Hancur
- c. Indah
- d. Terpecah belah

17. Pernyataan yang tepat mengenai tari gandrung adalah....

- a. Tari tersebut berasal dari Banyuwangi
- b. Tari tersebut berasal dari Sumatra Barat

c. Tari khas masyarakat dayak

d. Tari tersebut khas masyarakat asmat

18. Perhatikan gambar berikut !



Pernyataan tepat mengenai anak tersebut adalah...

- a. Keduanya tinggal di Sumatra Barat
- b. Anak tersebut tinggal di Provinsi Bali
- c. Anak tersebut berasal dari Banjar
- d. Keduanya berasal dari Jawa Barat

19. Kebanyakan rumah adat yang berbentuk panggung dengan bahan utama.....

- a. Besi
- b. Batu bara
- c. Kayu
- d. Batako

20. Tari sajojo berasal dari....

- a. Aceh
- b. Bali
- c. Papua
- d. Jambi

Lampiran 19: Hasil *Pretest* Kelas III

**SOAL PRE-TEST**  
**SDN DUKUHMENCEK 3 SUKORAMBI-JEMBER**  
 TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama : Mafissah Elok Agustin  
 Kelas : 3  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

S: 4  
B: 16

• Silanglah (X) huruf a,b,c atau d dengan jawaban yang paling tepat

- Bangsa Indonesia harus bersatu dalam keberagaman. Jika tidak bersatu, akan terjadi.....  
 a. Persahabatan  
~~a~~ b. Perpecahan  
 c. Perdamaian  
 d. Kerukunan
- Perhatikan gambar pakaian adat berikut!



Pakaian adat tersebut berasal dari

- Sulawesi Selatan
- Jawa Tengah
~~a~~ c. Jawa Timur
- Kalimantan Timur



Gambar tersebut menunjukkan tempat ibadah umat agama.....

- Islam
- Kristen
~~a~~ c. Katolik
- Buddha

- Tolaki, Buton, dan Muna merupakan suku yang mendiami wilayah.....  
~~a~~ b. Sulawesi Tenggara  
 c. Maluku  
 d. Kalimantan Barat
- Rumah adat Papua adalah ....  

  - Hanoi
  - Gadang
  - Joglo
~~a~~ d. Panjang

- Omo hada merupakan rumah adat dari ....  
- Jawa Tengah
- Jawa Timur
~~a~~ c. Sumatra Utara
- Bali
- Berikut bukan contoh toleransi dalam perbedaan di lingkungan keluarga adalah ....

- Membantu pekerjaan orang tua
- Membantu adik saat kesulitan belajar
- Menghargai perbedaan antar anggota keluarga
~~a~~ d. Membuat keributan saat makan malam

- Perhatikan gambar berikut !
- Baju adat ini berlengan pendek. Bagian bawahnya berupa sarung sutra berwarna senada dengan baju yang dikenakan. Adapun motif sarung adalah kotak-kotak dengan dominan warna merah. Baju yang dimaksud adalah ....  
  - Ulos
  - Batik
  - Ulee Balang
~~a~~ d. Baju Bodo

- Made berasal dari Bali. Rama berasal dari Jawa. Mereka memiliki perbedaan dialek saat berbicara. Mereka memiliki perbedaan identitas terkait ....  
- Agama
- Suku
~~a~~ c. Jenis kelamin
- Warna kulit
- Iduladha merupakan perayaan hari raya bagi umat ....  
~~a~~ b. Islam  
 c. Katolik  
 d. Kristen



- d. Buddha  
11. Ta'a dan sapei sapaq adalah pakaian adat khas.....

☒ a. Kalimantan utara  
b. Jawa Tengah  
c. Sumatra utara  
d. Maluku

12. Perhatikan gambar berikut !



Tari tersebut berasal dari.....

a. Bali  
☒ b. Sumatra Barat  
c. Sumatra Utara  
d. Maluku

13. Lamin merupakan salah satu contoh rumah adat dari provinsi.....

a. Sumatra Barat  
b. Kalimantan Timur  
☒ c. Bali  
d. Papua

14. Rumah adat krong Bade berasal dari.....

a. Bali  
b. Papua  
c. Maluku  
☒ d. Aceh

15. Kejawan merupakan aliran kepercayaan yang dianut masyarakat.....

☒ a. Jawa  
b. Kalimantan  
c. Sunda  
d. Toraja

16. Perhatikan lirik berikut !

Ampar ampar pisang Pisangku  
belum masak Masak sabigi  
dihurung bari bari Masak sabigi  
dihurung bari bari  
.....

Lirik lagu tersebut berjudul.....

a. Gundul Pacul  
b. Ampar-ampar pisang  
☒ c. Yamko Rambe Yamko  
d. Jamuran

17. Upaya menghargai dan menghormati perbedaan budaya di sekitar dapat dilakukan dengan cara.....

a. Malu memakai pakaian adat daerah lain  
☒ b. Mempelajari tari adat daerah lain  
c. Tidak mau menonton pertunjukan daerah lain  
d. Membuat kotor saat berkunjung ke daerah lain

18. Lagu " Cikkk-Cik Periuk" berasal dari.....

a. Kalimantan Tengah  
b. Kalimantan Barat  
c. Sulawesi Selatan  
☒ d. Jawa Timur

19. Yasmin suka bermain bekel. Wina suka main engklek. Aliya suka permainan petak umpet. Sikap tepat dalam melihat perbedaan tersebut adalah.....

a. Saling membenci  
b. Menjelek-jelekan  
☒ c. Menghargai  
d. Tidak mau berteman

20. Bahasa persatuan bangsa Indonesia adalah.....

a. Bahasa Inggris  
☒ b. Bahasa Indonesia  
c. Bahasa Jawa  
d. Bahasa Aceh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
AL HAJI ACHMAD SIDDIQ  
EMBER





Lampiran 20: Hasil *Posttest* Kelas III

**SOAL POST-TEST**  
**SDN DUKUH MENCEK 3 SUKORAMBI-JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Nama : Nafisah Elok Agastin  
 Kelas : 3  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

• Silanglah (X) huruf a,b,c atau d dengan jawaban yang paling tepat

- Bangsa Indonesia harus bersatu dalam keberagaman. Jika tidak bersatu, akan terjadi.....  
 a. Persahabatan  
~~X~~ b. Perpecahan  
 c. Perdamaian  
 d. Kerukunan
- Perhatikan gambar pakaian adat berikut...  
  
 Pakaian adat tersebut berasal dari.....  
 a. Sulawesi Selatan  
 b. Jawa Tengah  
~~X~~ c. Jawa Timur  
 d. Kalimantan Timur
- Suku Betawi merupakan suku yang mendiami wilayah.....  
 a. Sulawesi Tenggara  
 b. Maluku  
~~X~~ c. DKI Jakarta  
 d. Jawa Timur
- Berikut bukan contoh toleransi dalam perbedaan di lingkungan keluarga adalah.....  
 a. Membantu pekerjaan orang tua  
 b. Membantu Adik saat kesulitan belajar  
 c. Menghargai perbedaan keluarga  
~~X~~ d. Membuat keributan saat makan malam
- Perhatikan gambar berikut!  
  
 Tari tersebut berasal dari.....  
 a. Bali
- Sumatra Barat  
~~X~~ b. Aceh  
 d. Maluku
- Ta'a dan sapei sapaq adalah pakaian adat khas.....  
~~X~~ a. Kalimantan utara  
 b. Jawa Tengah  
 c. Sumatra utara  
 d. Maluku
- Perhatikan gambar pakaian adat berikut!  
  
 Pakaian adat tersebut berasal dari  
~~X~~ a. Sulawesi Selatan  
 b. Jawa Tengah  
 c. Jawa Timur  
 d. Kalimantan Timur
- Bale merupakan salah satu contoh rumah adat dari Provinsi.....  
~~X~~ a. Nusa Tenggara Barat  
 b. Kalimantan Timur  
 c. Bali  
 d. Papua
- Lagu "Bungong Jeumpa" berasal dari.....  
 a. Kalimantan Tengah  
 b. Kalimantan Barat  
~~X~~ c. Aceh  
 d. Jawa Timur
- Rumah adat Candi Bentar berasal dari....  
~~X~~ a. Bali  
 b. Papua  
 c. Maluku  
 d. Aceh
- Berikut suku yang mendiami wilayah Sulawesi Selatan adalah....

- a. Sunda
- b. Jawa
- ☒ c. Bugis
- d. Betawi

12. Perhatikan gambar berikut!



Suku tersebut berasal dari mana...

- a. Suku Batak
- ☒ b. Suku Jawa
- c. Suku Minangkabau
- d. Suku asmat

13. Perhatikan gambar berikut!



Tari tersebut berasal dari mana...

- a. Jawa Tengah
- b. Sumatra Utara
- ☒ c. Jawa Timur
- d. Sulawesi Tengah

14. Berikut fungsi lagu daerah adalah ...

- a. Sebagai identitas daerah
- b. Sebagai pengiring tari dan pertunjukan
- ☒ c. Untuk mengunggulkan lagu mana yang lebih baik
- d. Sarana komunikasi

15. Perhatikan gambar berikut!



Putri tinggal di daerah yang memiliki rumah adat pada gambar. Artinya, Putri.....

- a. Berasal dari Kalimantan

- b. Tinggal di Papua
- c. Tinggal di Jawa Timur
- ☒ d. Merupakan Suku Toraja

16. Keberagaman budaya di Indonesia membuat negara menjadi.....

- a. Miskin
- b. Hancur
- ☒ c. Indah
- d. Terpecah belah

17. Pernyataan yang tepat mengenai tari gandrung adalah ...

- ☒ a. Tari tersebut berasal dari Banyuwangi
- b. Tari tersebut berasal dari Sumatra Barat
- c. Tari khas masyarakat dayak
- d. Tari tersebut kha masyarakat asmat

18. Perhatikan gambar berikut !



Pernyataan tepat mengenai anak tersebut adalah ...

- a. Keduanya tinggal di Sumatra Barat
- ☒ b. Anak tersebut tinggal di Provinsi Bali
- c. Anak tersebut berasal dari Banjar
- d. Keduanya berasal dari Jawa Barat

19. Kebanyakan rumah adat yang berbentuk panggung dengan bahan utama .....




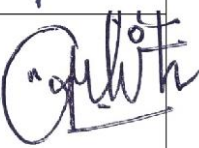



- a. Besi
- b. Batu bara
- ☒ c. Kayu
- d. Batako

20. Tari sajojo berasal dari.....

- a. Aceh
- b. Bali
- ☒ c. Papua
- d. Jambi

## Lampiran 21: Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN  
DI SDN DUKUHMENCEK 03**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Kamis, 23 Januari 2025	Permohonan izin observasi dan meminta jadwal observasi	
2.	Kamis, 23 Januari 2025	Wawancara dengan guru kelas III	
3.	Jum'at, 3 Januari 2025	Wawancara dengan siswa kelas III	
4.	Minggu, 20 April 2025	Permohonan surat izin penelitian	
5.	Senin, 26 Mei 2025	Penerapan media PATALI di kelas III Dalam skala kecil dan pretest	
6.	Selasa, 27 Mei 2025	Penerapan media PATALI di kelas III Dalam skala besar dan posttest	
7.	Rabu, 28 Mei 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 28 Mei 2025  
Kepala Sekolah SDN Dukuh Mencek

  
NIP. 196011052007012015

## Lampiran 22: Biodata Penulis

**Biodata Mahasiswa**

Nama : Wina Aliya Yasmine  
 NIM : 222101040023  
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 18 Oktober 2003  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Alamat : Dusun Jatisari RT II/RW II, Desa Wringinagung,  
 Kecamatan Gambiran, Kabupaten Banyuwangi  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Guru Madrasah  
 Ibtidaiyah  
 Riwayat Pendidikan : 1. TK Khodijah 118 Wringinagung (2008-2010)  
 1. MIN 3 Banyuwangi (2010-2016)  
 2. MTs Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari (2016-2019)  
 3. SMAN 1 Gambiran (2019-2022)  
 4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2022-sekarang)