

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSOBU  
(APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBERAGAMAN  
SOSIAL DAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS IV MI MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana



**Oleh:**  
**Fafa Akhlaqul Aulia**  
**NIM. 21206012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI**

**2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSOBU  
(APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBERAGAMAN  
SOSIAL DAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS IV MI MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Untuk memenuhi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan program sarjana

**Oleh:**

**Fafa Akhlaqul Aulia**

**NIM. 21206012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
2025**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Fafa Akhlaqul Aulia telah diperiksa dan  
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan kepada dewan penguji

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSOBU  
(APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)**

**MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBERAGAMAN  
SOSIAL DAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS IV MI MIFTAHUL FALAH KOTA KEDIRI”**

Disusun Oleh:

Fafa Akhlaqul Aulia

NIM. 21206012

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

**Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd**

NIP. 196608111999032002

**Erika Puspitasari, M.Pd**

NIP. 198705262023212040

**HALAMAN PENGESAHAN**

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSOBU  
(APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBERAGAMAN  
SOSIAL DAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS IV MI MIFTAHUL FALAAH KOTA KEDIRI”**

**Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM. 21206012**

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri  
pada tanggal 19 Juni 2025

Tim Penguji,

**1. Penguji Utama**

**Dr. Khainuddin, M.Pd.I.** (.....)  
**NIP. 198505032025211010**

**2. Penguji I**

**Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.** (.....)  
**NIP. 196608111999032002**

**3. Penguji II**

**Erika Puspitasari, M.Pd.** (.....)  
**NIP. 198705262023212040**

Kediri, 19 Juni 2025  
**Dekan Fakultas Tarbiyah**

**Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd.**  
**NIP. 197004121994032006**



## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia

NIM : 21206012

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disertai daftar rujukan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 20 Mei 2025

Fafa Akhlaqul Aulia

NIM. 21206012

## **HALAMAN MOTTO**

“Bukan kamu yang melempar ketika kamu melempar, tetapi Allah-lah yang melempar.”

(QS. Al-Anfal: 17)

Dan Saya hanya perantara atas takdir yang telah ditulis-Nya.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang diharapkan. Tak lupa, shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, pembawa risalah Islam yang haq dan menjadi teladan bagi umat manusia dalam menapaki jalan hidup yang diridhai oleh Allah SWT.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa setiap pencapaian ini bukanlah semata hasil dari upaya pribadi, melainkan buah dari doa dan dukungan dari orang-orang sekitar. Sebagai wujud terima kasih dan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Dua sosok cahaya dalam hidupku, Bapak Jamari dan Ibu Siti Aisyah beliau merupakan sumber kasih yang tak pernah padam, pelita dalam setiap gelap langkahku. Lembaran-lembaran skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud kecil dari bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang takkan pernah cukup terucap.
2. Dua saudara tersayang, Feby Nurul Aulia dan Ahmad Umar Habib yang menjadi penyemangat dalam setiap proses perjuangan ini. Terima kasih atas dukungan yang tak pernah putus, atas motivasi yang terus menguatkan. Bukan hanya sebagai saudara, tetapi juga sebagai penguat di sepanjang perjalanan.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Erika Puspitasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II. Atas bimbingan yang sabar dan waktu yang diluangkan. Semoga setiap ilmu yang diberikan membawa keberkahan dan menjadi jejak kebaikan yang terus mengalir.
4. Kepala Sekolah serta Bapak dan Ibu Guru MI Miftahul Falaah Kota Kediri atas kesempatan dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian ini. Semoga

kegiatan yang telah dilakukan dapat membawa manfaat. Tak lupa, adik-adik peserta didik yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi yang berharga.

5. Tim Holo: Nabila Nur Amalia, Cinta Dwi Lestari, Rizka Amaliana Putri, Alfiah Nuraini, Faradhiba Julia Armaningrum, dan Shella Eka Pramesta. Terima kasih telah menjadi teman perjalanan selama beberapa tahun terakhir, selalu hadir serta tulus memberikan dukungan dan bantuan, meskipun di tengah kesibukan masing-masing.
6. Teman-teman PRODI PGMI, khususnya kelas A, terima kasih atas kebersamaan yang hangat dan penuh makna selama ini. Semoga setiap langkah ke depan selalu dilimpahi kemudahan dan kesuksesan.
7. Terakhir, kepada diri saya sendiri Fafa, terima kasih telah tetap melangkah, meski tak selalu mudah. Untuk setiap langkah yang tak terlihat dan pengendalian diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah.
8. Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

Meskipun telah mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan tugas akhir ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Namun demikian, penulis tetap berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca yang membutuhkannya.

## ABSTRAK

FAFA AKHLAQUL AULIA. Dosen Pembimbing DR. FARTIKA IFRIQIA, M.PD. dan ERIKA PUSPITASARI, M.PD. *Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya), Hasil Belajar, Keberagaman Sosial dan Budaya.

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau konsep pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik adalah minimnya ketersediaan sarana pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman sosial dan budaya, (2) mengetahui tingkat kelayakan media AKSOBU dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta (3) mengukur keefektifan media AKSOBU dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri pada materi keberagaman sosial dan budaya.

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang memuat lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri dengan subjek penelitian yaitu kelas IV yang berjumlah 40 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sementara keefektifannya diuji melalui angket serta soal *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) Hasil validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori “Sangat layak”. Validasi ahli materi 1 sebesar 96% ahli materi 2 memperoleh hasil 100% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” digunakan. Validasi soal *pretest-post test* sebesar 98% dengan kategori “Sangat layak”. Sedangkan hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 100% dengan kategori “Sangat layak”. (2) Hasil angket respon peserta didik kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat layak”. Sedangkan uji coba kelompok besar sebesar 97% dengan kategori “Sangat layak”. (3) Hasil *pretest* dan *post test* kelompok kecil memperoleh persentase dari 35% menjadi 83%, sedangkan kelompok besar dari 36% menjadi 83%. Uji normalitas menunjukkan nilai 0,001 yang berarti data tidak berdistribusi normal, sehingga digunakan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon sebesar 0,000 menunjukkan bahwa media AKSOBU berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Skor N-gain sebesar 0,73 (73%) termasuk kategori “Cukup Efektif” dengan peningkatan “Tinggi”. Dengan demikian, media AKSOBU terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman sosial dan budaya kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

## ABSTRACT

FAFA AKHLAQL AULIA. Supervisors: DR. FARTIKA IFRIQIA, M.PD. and ERIKA PUSPITASARI, M.PD. Development of *AKSOBU* Learning Media (*Application of Social and Cultural Diversity*) for Pancasila Education Subject on the Topic of Social and Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes of Grade IV Students at MI Miftahul Falaah, Kediri City. Undergraduate Thesis, Islamic Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2025.

*Keywords: Learning Media Development, AKSOBU, Learning Outcomes, Social and Cultural Diversity.*

Learning media serves as a means to deliver information, ideas, or learning concepts to students. One of the contributing factors to low student learning outcomes is the limited availability of learning resources, especially for the topic of social and cultural diversity. This research and development aimed to: (1) develop *AKSOBU* (*Application of Social and Cultural Diversity*) media to improve students' learning outcomes on the topic of social and cultural diversity; (2) determine the feasibility level of *AKSOBU* media in enhancing learning outcomes; and (3) measure the effectiveness of *AKSOBU* media in improving learning outcomes of fourth-grade students at MI Miftahul Falaah, Kediri City.

The research and development method used is the type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model which contains five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted in IV at MI Miftahul Falaah Kediri City with research subjects, namely class IV totaling 40 students. Data collection was carried out by observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. Validation was carried out by media experts and material experts, while its effectiveness was tested through questionnaires and pretest and posttest questions. The data obtained were analyzed using qualitative and quantitative approaches.

The results of this research and development show that (1) The results of media expert validation are 98% with the category "Very feasible". Validation of material expert 1 is 96%, material expert 2 obtained a result of 100% so that it is included in the criteria "Very feasible" used. Validation of pretest-post test questions is 98% with the category "Very feasible". While the results of learning expert validation are 100% with the category "Very feasible". (2) The results of the small group student response questionnaire obtained a percentage of 96% with the category "Very feasible". While the large group trial was 97% with the category "Very feasible". (3) The results of the small group pretest and posttest obtained a percentage of 35% to 83%, while the large group from 36% to 83%. The normality test showed a value of 0.001 which means that the data is not normally distributed, so the Wilcoxon test was used. The Wilcoxon test results of 0.000 indicate that *AKSOBU* media has an effect on improving learning outcomes. The N-gain score of 0.73 (73%) is included in the "Quite Effective" category with a "High" increase. Thus, *AKSOBU* media has been proven to improve student learning outcomes in the social and cultural diversity material for grade IV at MI Miftahul Falaah, Kediri City.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman sosial dan budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Kediri.

Perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag. selaku rektor IAIN Kediri beserta jajarannya.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus dosen pembimbing I, serta Ibu Erika Puspitasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, atas segala arahan, bimbingan, dan waktu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd., Ibu Ardiana Fatma Dewi, S.Stat, M.Stat., Ibu Tri Wulansari, S.Pd., Ibu Putri Adnin Setia Mukti, S.Pd., dan Bapak Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. sebagai validator yang berkenan memberikan saran dan bimbingannya.
5. Ibu Tri Wulansari, S.Pd. dan Ibu Putri Adnin Setia Mukti, S.Pd. selaku wali kelas IV- A dan IV-B MI Miftahul Falaah Kota Kediri yang berkenan memberikan saran

dan bimbingannya serta semua peserta didik kelas IV yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Dengan penuh kesadaran, penulis memahami bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Setiap masukan yang bersifat membangun akan sangat berarti untuk perbaikan ke depannya. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan selama proses ini berlangsung. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT. Harapan penulis, semoga karya ini dapat memberi manfaat, baik bagi yang membaca maupun bagi penulis sendiri sebagai bagian dari proses belajar, Aamiin.

Kediri, 20 Mei 2025

Fafa Akhlaqul Aulia

NIM. 21206012



## DAFTAR ISI

|                                                 |       |
|-------------------------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL.....                              | ii    |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                       | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                        | iv    |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....                | v     |
| HALAMAN MOTTO .....                             | vi    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                       | vii   |
| ABSTRAK.....                                    | ix    |
| ABSTRACT .....                                  | x     |
| KATA PENGANTAR .....                            | xi    |
| DAFTAR ISI .....                                | xiii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                              | xvi   |
| DAFTAR TABEL.....                               | xvii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                            | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN .....                         | 1     |
| A. Latar Belakang.....                          | 1     |
| B. Rumusan Masalah .....                        | 10    |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....      | 11    |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....      | 11    |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan ..... | 13    |

|                                                              |            |
|--------------------------------------------------------------|------------|
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan ..... | 15         |
| G. Penelitian Terdahulu .....                                | 16         |
| H. Definisi Operasional .....                                | 29         |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>                            | <b>31</b>  |
| A. Penelitian dan Pengembangan .....                         | 31         |
| B. Media Pembelajaran .....                                  | 32         |
| C. AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya).....      | 41         |
| D. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....                 | 48         |
| E. Hasil Belajar .....                                       | 61         |
| F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV .....                | 70         |
| G. Kelayakan Media .....                                     | 74         |
| H. Keefektifan Media .....                                   | 75         |
| I. Kerangka Berpikir .....                                   | 77         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>      | <b>79</b>  |
| A. Model Penelitian dan Pengembangan.....                    | 79         |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....                 | 80         |
| C. Uji Coba Produk .....                                     | 85         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                     | <b>107</b> |
| A. Penyajian Data Uji Coba .....                             | 107        |
| B. Analisis Data .....                                       | 140        |
| C. Revisi Produk .....                                       | 151        |

|                                                                          |            |
|--------------------------------------------------------------------------|------------|
| D. Pembahasan .....                                                      | 154        |
| <b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>                                      | <b>161</b> |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....                                | 161        |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lanjutan Produk ..... | 162        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                              | <b>166</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                                                    | <b>172</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Pengembangan Media AKSOBU.....      | 111 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Cover.....                                  | 117 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Doa Sebelum Belajar .....                   | 118 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Menu .....                                  | 118 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Video.....                                  | 120 |
| Gambar 4. 6 Tampilan Logo Kabupaten di Provinsi Jawa Timur ..... | 120 |
| Gambar 4. 7 Tampilan Enam Bentuk Keberagaman .....               | 121 |
| Gambar 4. 8 Tampilan Materi Asal-usul.....                       | 121 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Materi Rumah Ibadah .....                   | 122 |
| Gambar 4. 10 Tampilan Wisata Daerah.....                         | 122 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Kuliner Daerah.....                        | 123 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Tarian Daerah.....                         | 123 |
| Gambar 4. 13 Tampilan Tradisi Daerah.....                        | 124 |
| Gambar 4. 14 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Kuis 1 .....           | 124 |
| Gambar 4. 15 Tampilan Kuis 1 .....                               | 125 |
| Gambar 4. 16 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Kuis 2.....            | 125 |
| Gambar 4. 17 Tampilan Kuis 2.....                                | 125 |
| Gambar 4. 18 Tampilan Doa Sesudah Belajar .....                  | 126 |
| Gambar 4. 19 Tampilan Profil Pengembang.....                     | 126 |
| Gambar 4. 20 Tampilan Sumber Referensi.....                      | 127 |
| Gambar 4. 21 Tampilan Buku Panduan Media AKSOBU .....            | 127 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                             |     |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....                | 108 |
| Tabel 4. 2 Storyboard Media AKSOBU .....                                    | 112 |
| Tabel 4. 3 Hasil Validasi Instrumen.....                                    | 128 |
| Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media.....                                        | 129 |
| Tabel 4. 5 Hasil Validasi Materi 1 .....                                    | 131 |
| Tabel 4. 6 Hasil Validasi Materi 2 .....                                    | 131 |
| Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....                           | 132 |
| Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Soal Pretest dan Posttest.....               | 133 |
| Tabel 4. 9 Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil).....              | 135 |
| Tabel 4. 10 Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar) .....            | 136 |
| Tabel 4. 11 Hasil Pretest dan Posttest (Kelompok Kecil).....                | 137 |
| Tabel 4. 12 Hasil Pretest dan Post Test (Kelompok Besar) .....              | 138 |
| Tabel 4. 13 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Instrumen.....                | 141 |
| Tabel 4. 14 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media.....                    | 142 |
| Tabel 4. 15 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 1 .....                | 143 |
| Tabel 4. 16 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 2 .....                | 144 |
| Tabel 4. 17 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran .....            | 145 |
| Tabel 4. 18 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kelompok Kecil).....  | 146 |
| Tabel 4. 19 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kelompok Besar) ..... | 147 |
| Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas .....                                      | 148 |
| Tabel 4. 21 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank .....                            | 149 |
| Tabel 4. 22 Hasil Uji N-Gain.....                                           | 151 |
| Tabel 4. 23 Revisi Media Tahap Pembimbing.....                              | 152 |
| Tabel 4. 24 Revisi Ahli Materi 1.....                                       | 153 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 : Hasil Wawancara.....                                                | 172 |
| Lampiran 2 : Kegiatan Inti Pembelajaran.....                                     | 173 |
| Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian.....                                          | 174 |
| Lampiran 4 : Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....                        | 175 |
| Lampiran 5 : Surat Permohonan Validasi .....                                     | 176 |
| Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Instrumen Penelitian .....                     | 183 |
| Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media .....                                    | 186 |
| Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Materi 1.....                                  | 189 |
| Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Materi 2.....                                  | 192 |
| Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....                             | 195 |
| Lampiran 11 : Lembar Validasi Ahli Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..... | 198 |
| Lampiran 12 : Lembar Respon Peserta Didik .....                                  | 199 |
| Lampiran 13 : Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....                     | 202 |
| Lampiran 14 : Hasil Plagiasi .....                                               | 204 |
| Lampiran 15 : Dokumentasi .....                                                  | 205 |
| Lampiran 16 : Biodata Penulis .....                                              | 207 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang lebih dari sekadar perolehan pengetahuan. Selain memberikan informasi baru pendidikan juga membentuk karakter, mengembangkan keterampilan, dan memperluas wawasan tentang dunia. Secara umum, pengertian dari pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi. Salah satu contohnya adalah peserta didik sebagai agen perubahan.<sup>1</sup> Dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang memadai, semua peserta didik dapat ikut serta dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

Sebuah Pendidikan tidak hanya berfokus pada teori umum saja, akan tetapi juga terdapat pendidikan dalam hal spiritual. Ilmu agama bukan hanya sekedar teori yang dipahami, tetapi harus di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan akan lebih sempurna apabila memadukan ilmu agama dan ilmu pengetahuan umum, membekali peserta didik dengan kemampuan untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah-masalah kompleks yang dihadapi. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat At-Taubah: 122, yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ

وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

---

<sup>1</sup> Ridwan Idris, "Pendidikan sebagai Agen Perubahan menuju Masyarakat Indonesia Seutuhnya," *Lentera Pendidikan* 16, No 1 (2013): 71.

Artinya: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.”

Ayat tersebut mengajarkan akan pentingnya ilmu pengetahuan dan menyebarkannya kepada orang lain. M. Quraish Shihab memberikan penjelasannya bahwa QS. At-Taubah: 122, menunjukkan perlunya memahami ilmu dengan baik dan membagikan informasi ilmu yang telah didapatkan.<sup>2</sup> Dalam hal agama pun juga penting adanya sebuah Pendidikan. Dengan Pendidikan, maka seseorang bisa mendapatkan berbagai kemampuan yang bermanfaat dalam kehidupan.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.<sup>3</sup> Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri, beradaptasi dengan perubahan zaman, serta berkontribusi dalam pembangunan masyarakat menjadi lebih baik. Dengan pendidikan, semua orang memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang dan mencapai potensi maksimalnya.

---

<sup>2</sup> Nadia Azkiya et al., “Diaspora dalam Pandangan Al-Qur’an (Telaah QS. At Taubah Ayat 122),” *Jurnal Riset Agama* 2, No April (2022): 3.

<sup>3</sup>DEPDIKNAS, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*, (2003):3.



Perubahan kurikulum di Indonesia sering terjadi karena menyesuaikan perkembangan pendidikan serta memperbaiki kekurangan kurikulum sebelumnya.<sup>4</sup> Hal ini dapat berupa materi pelajaran yang kurang relevan, metode pembelajaran yang kurang efektif, atau tujuan pendidikan yang belum tercapai secara optimal. Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum terbaru menawarkan fleksibilitas yang lebih besar bagi sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan masyarakat. Namun, keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, pendidik, dan masyarakat.

Salah satu kemajuan suatu negara dapat dilihat dari dari kualitas Pendidikan, hal ini juga terjadi di Indonesia. Saat ini pendidikan di Indonesia memasuki era revolusi 4.0. Generasi Keempat (Revolusi Industri 4.0) ditandai dengan kelahiran *artificial intelegent (AI)* pada berbagai produk seperti robot yang bisa menyelesaikan suatu masalah.<sup>5</sup> Hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri saat ini adalah dunia pendidikan harus bergerak seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi agar mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, yang perlu digarisbawahi adalah peran guru sebagai fasilitator dalam menggunakan teknologi yang ada.

Teknologi digital membuka peluang besar untuk memperkuat sebuah Pendidikan, khususnya pendidikan Pancasila. Dengan memanfaatkan *platform digital*, media sosial, dan aplikasi pembelajaran, nilai-nilai Pancasila dapat

---

<sup>4</sup> Maskur, "Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, No 3 (2023): 192.

<sup>5</sup> Sumartono Sumartono and Nuril Huda, "Manajemen Pendidikan di Indonesia sebagai Implementasi *Triple Helix* untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Andi Djemma Jurnal Pendidikan* 3, No 1 (2020): 74.

disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Misalnya, melalui video animasi, *game* edukasi, dan *blog* atau *website* untuk mengakses informasi agar peserta didik dapat belajar tentang nilai-nilai Pancasila secara lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Pendidikan Pancasila mengajarkan untuk mengakui dan menghargai keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan (SARA). Dengan memahami nilai-nilai toleransi, persatuan, dan keadilan yang terkandung dalam Pancasila, peserta didik dapat menyaring informasi dengan kritis dan bijak.

Pancasila merupakan gabungan dari dua kata dalam bahasa Sansekerta, yakni “Panca” yang memiliki arti lima dan “Sila” yang memiliki arti dasar atau asas. Jadi, Pancasila secara harfiah berarti "lima dasar". Kelima dasar tersebut yang menjadi fondasi bagi negara Indonesia. Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib di berbagai jenjang Pendidikan. Tujuan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk membekali dan memperoleh pengetahuan dasar agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila.<sup>6</sup> Terlebih pada perkembangan sikap peserta didik karena hal tersebut merupakan cerminan dari diri setiap individu.

Dalam era di mana teknologi informasi berkembang pesat, seringkali muncul tantangan baru seperti ketergantungan pada teknologi, misinformasi, dan kemerosotan moral. Di sinilah peran Pendidikan Pancasila menjadi semakin krusial. Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik merasa bosan dengan pelajaran Pendidikan Pancasila dan seringkali mengeluh karena harus menghafal

---

<sup>6</sup> Melani Khalimatu and Dinie Anggraeni Dewi, “Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 6, No 2 (2022): 9940.

banyak materi tanpa penjelasan yang jelas dari guru.<sup>7</sup> Akibatnya, peserta didik menjadi malas belajar dan tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sekaligus peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri, pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu keterbatasan media, penggunaan media buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dirasa masih kurang menarik bagi peserta didik dikarenakan hanya berisi tulisan dan gambar yang sedikit sehingga membosankan untuk dibaca. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah gambar-gambar yang ditempel pada papan tulis, dan peserta didik menjawab pertanyaan dan ditutup dengan evaluasi melalui papan refleksi secara singkat oleh guru. Media pembelajaran yang seperti itu kurang menarik perhatian peserta didik sehingga berdampak pada peserta didik dalam memahami materi dan hasil belajar yang tidak maksimal.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tri Wulansari selaku wali kelas IV-A dan Putri Adnin Setia Mukti selaku wali kelas IV-B MI Miftahul Falaah Kota Kediri, Beliau menyatakan bahwa peserta didik terkadang masih kesulitan memahami dan membedakan bentuk-bentuk keberagaman sosial dan budaya

---

<sup>7</sup> Nurrohmatillah Al Maulidah et al., "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Peserta didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, No 6 (2023): 3782.

<sup>8</sup> Observasi. Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri, 21 September 2024.

yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pada materi ini juga tergolong padat karena mencakup beberapa keberagaman yang ada di Indonesia. Peserta didik masih kesulitan membedakan bentuk-bentuk keberagaman yang ada di Indonesia pada tiap-tiap daerah, terutama di lingkungan sekitarnya. Untuk bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya berpacu pada buku yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang pembelajaran dikelas. Jadi diperlukannya media tambahan yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat menyampaikan materi keberagaman sosial dan budaya masih terbatas, di kelas IV-A menggunakan media pembelajaran berupa kertas yang berisi gambar keberagaman dan papan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sedangkan kelas IV-B masih belum menggunakan media saat penyampaian materi. Menurut peneliti jika media hanya berpacu pada gambar yang sudah dicetak dan papan evaluasi masih kurang menarik karena peserta didik tidak dapat melihat dari bentuk sebenarnya terkait materi yang diajarkan. Hal tersebut yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal.<sup>9</sup>

Berikut ini beberapa permasalahan yang ditemui oleh peneliti saat melakukan penelitian di kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri:

1. Hasil belajar yang kurang maksimal

Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam menjawab soal atau evaluasi yang diberikan guru dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan melakukan wawancara bersama

---

<sup>9</sup> Wawancara. Tri Wulansari, S.Pd dan Putri Adnin Setia Mukti, S.Pd. Wali Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri, 21 September 2024.

Tri Wulansari selaku wali kelas IV-A dan Putri Adnin Setia Mukti selaku wali kelas IV-B MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

2. Terbatasnya media untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila terkait keberagaman sosial dan budaya.

Penggunaan media yang kurang variatif seperti buku LKS dan gambar di papan tulis yang membuat peserta didik cepat bosan dan kesulitan memahami konsep tentang keberagaman sosial dan budaya. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi kurang maksimal.

3. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat peserta didik menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan dalam sebuah pembelajaran tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media yang sesuai adalah aplikasi AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang dibuat menggunakan *Construct 2*. Seiring dengan perkembangan teknologi diharapkan proses pembelajaran akan membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Dalam aplikasi *Construct 2* ini memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk membuat media pembelajaran, terdapat gambar-gambar, ikon, animasi dan warna-warna yang menarik bagi peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media interaktif berbasis *Construct 2* agar

peserta didik lebih semangat belajar dan pembelajaran menjadi lebih optimal agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian ini diperkuat oleh Irsyad Fadhil Musyaff dan Barokah Isdaryanti yang mengembangkan media pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (SI BUDI) berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada tahun 2024. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan respon dan persentase yang sangat layak digunakan untuk pembelajaran.<sup>10</sup>

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sofi Fadillah Hendiyani, J Juli, dan Rana Gustian Nugraha yang mengembangkan media pembelajaran aplikasi BASAYA *learning* materi keberagaman sosial budaya untuk peserta didik Kelas V yang dilakukan pada tahun 2023 juga mendukung penelitian ini. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi BASAYA untuk meningkatkan pemahaman keberagaman sosial budaya sangat layak.<sup>11</sup>

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie, dan Ika Ari Pratiwi yang mengembangkan media komik edukasi berbasis kearifan lokal materi keberagaman sosial dan budaya untuk peserta didik kelas V MI PIM Mujahidin pada tahun 2023. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

---

<sup>10</sup> Irsyad Fadhil Musyaffa and Barokah Isdaryanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 2520.

<sup>11</sup> Sofi Fadillah Hendiyani, J Juli, and Rana Gustian Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA *Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V," *Journal on Education* 06, No 01 (2023): 5518.

menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik edukasi untuk meningkatkan hasil belajar sangat layak. Berdasarkan uraian pada pembahasan hasil penelitian ini maka media pembelajaran komik edukasi sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.<sup>12</sup>

Keunggulan dari media yang peneliti kembangkan adalah menyajikan konten yang relevan dan beragam, visual yang menarik, serta audio. Selain itu, media pembelajaran yang menawarkan inovasi yang menarik dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti video, audio, dan animasi, untuk menyajikan materi tentang keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Media ini dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar karena cara mengaksesnya mudah dan dapat digunakan walaupun tanpa menggunakan internet. Media pembelajaran ini bersifat digital, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri di luar sekolah, dengan tetap mendapat pengawasan dari orang tua. Dengan kombinasi isi atau konten yang informatif, visual yang menarik, audio, dan animasi, aplikasi AKSOBU mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi pengguna. Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran ini pun cukup unik karena peneliti belum menemukan media pembelajaran yang meneliti tentang beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang sehingga peserta didik lebih memahami keberagaman yang ada di sekitarnya.

---

<sup>12</sup> Zahra Rifqa Afisa, Nur Fajrie, and Ika Ari Pratiwi, "Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, No 01 (2023): 3858.

Alasan peneliti memilih media ini sebagai solusi dari permasalahan di atas karena dalam hal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung sehingga perlu dilakukan pengembangan dan diharapkan dengan adanya pengembangan ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri?



3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul FALAAH Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan bantuan program *software Construct 2* menjadi media pembelajaran interaktif.
2. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan teks, gambar, video, audio dan animasi secara langsung serta dapat digunakan sebagai bahan ajar belajar mandiri pada materi

keberagaman sosial dan budaya yang terletak di beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang.

3. Materi disusun sesuai dengan Kurikulum Merdeka kelas IV SD yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi kebudayaan sosial dan budaya.
4. Media dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi.
5. Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami peserta didik.
6. Dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media.
7. Media pembelajaran ini mencakup:

- a. Halaman utama

Halaman yang berisi cover, doa sebelum belajar, petunjuk penggunaan, Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP).

- b. Halaman isi, yang memuat:

- 1) Menu materi berisi bahan ajar yang akan dipelajari, di dalamnya mencakup penjelasan materi, gambar, audio, serta video pembelajaran.

Materi meliputi:

- a) Asal-usul daerah
- b) Rumah ibadah
- c) Tempat wisata
- d) Kuliner daerah
- e) Tarian daerah

- f) Tradisi daerah
- 2) Menu kuis.
- 3) E-LKPD.

c. Halaman Penutup

Yang berisi doa setelah belajar, menu profil pengembang, dan halaman referensi.

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

Pentingnya penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD/MI. Serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik agar lebih maksimal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 3) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual maupun kelompok.

b. Bagi Pendidik

- 1) Media pembelajaran ini bersifat interaktif dan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.
- 2) Memberikan pengetahuan bagi pendidik mengenai media pembelajaran digital berbasis aplikasi yang dapat digunakan di dalam kelas.

c. Bagi Dosen

Bagi dosen hasil penelitian ini dapat memberikan bimbingan pada mahasiswa dengan topik judul skripsi sesuai dengan keahlian dosen dan juga pengalaman dosen dalam bimbingan.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Bagi lembaga sekolah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media yang mendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk dalam menggunakan media pendukung, seperti media berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa aplikasi yang nantinya dapat mempermudah guru dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas.

e. Bagi Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri)

Bagi Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri) hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan.

f. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Construct 2*.

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

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan peserta didik sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.
- b. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi oleh pendidik.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Penelitian dan pengembangan ini hanya terfokus pada satu mata pelajaran, materi, dan sekolah yaitu pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.
- b. Media yang dihasilkan adalah media interaktif berbasis aplikasi yang terbatas hanya pada materi keberagaman sosial dan budaya di Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang yang terdiri dari asal-usul daerah, rumah ibadah, tempat wisata, kuliner daerah, tarian daerah, dan tradisi daerah.
- c. Pemahaman peserta didik tentang materi keberagaman sosial dan budaya.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar” pada tahun 2024.<sup>13</sup> Penelitian ini ditulis oleh Ananda Febriyana, Hairidab, Dyoty Auliya Vilda Ghasyac, Asmayani Salimid, dan Rio Pranata. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *project based learning* pada materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia kelas IV SDN 03 Pontianak Selatan yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada kurikulum merdeka. Hasil validasi oleh validator yang kemudian diperoleh penilaian kelayakan validator ahli materi pada aspek kelayakan isi sebesar 91.25% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator ahli bahasa pada aspek kelayakan kebahasaan sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan ahli desain pada aspek kelayakan kegrafikan sebesar 95.71% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya uji coba produk melalui respon diperoleh “Sangat Layak” dari guru sebesar 95.83% sedangkan respon dari peserta didik kelompok kecil sebesar 83.85% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan respon kelompok besar sebesar 86.75% dengan kriteria “Sangat Baik”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *project based learning* memenuhi kriteria layak.

---

<sup>13</sup> Ananda Febriyana et al., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Project Based Learning* pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar,” *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)* 12, No 2 (2024): 304.

2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul” pada tahun 2024<sup>14</sup> Penelitian ini ditulis oleh Desy Dwi Riyanti, Sutrisna Wibawa, dan Marzuki. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Komik Media Digital Keragaman Budaya (Kodya) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa komik digital ini memperoleh validasi tinggi dari ahli media dan ahli materi, dengan skor persentase yang mencapai 93,63% - 98,57%. Respon positif juga ditemukan dari peserta didik, yang mengindikasikan keberhasilan media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesimpulannya, komik digital keragaman budaya dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat memberikan sekolah kontribusi dasar, positif terhadap pemahaman dan minat peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia.
3. Penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Software Construct 2* sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi” pada

---

<sup>14</sup> Desy Dwi Riyanti, Sutrisna Wibawa, and Marzuki, “Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul,” *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, No 01 (2024): 1768.

tahun 2024.<sup>15</sup> Penelitian ini ditulis oleh Amaliya Inayati dan Rochmawati. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan *software Construct 2* sebagai pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Lamongan dan guna untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan kelas XI Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Lamongan. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan *software Construct 2* memperoleh penilaian dari ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 93,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, penilaian dari ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 94,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif mencapai 95,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

4. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran TELEBOT Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar” pada tahun 2024.<sup>16</sup> Penelitian ini ditulis oleh Eka Nur Kayati dan Vicky Dwi Wicaksono. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media TELEBOT yang valid, efektif, dan praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media

---

<sup>15</sup> Amaliya Inayati and Rochmawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 2 sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 2 Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi,” *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, No 2 (2024): 1051.

<sup>16</sup> Eka Nur Kayati and Vicky Dwi Wicaksono, “Pengembangan Media Pembelajaran Telebot pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)* 12, No 07 (2020): 1418.



yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas V SDN 6 Baosan Kidul. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi mendapatkan persentase 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Sementara itu, hasil validasi media mendapatkan persentase 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil keefektifan media diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas V SDN 6 Baosan Kidul. Peserta didik yang mengikuti *pretest* mendapatkan nilai rata-rata 50, sedangkan untuk *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 90. Media telebot dinyatakan “Sangat efektif” karena peningkatan hasil belajar yang dialami peserta didik sebesar 100% dan memenuhi kriteria hasil tes yang sangat tinggi. Sedangkan untuk hasil kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95% dari hasil angket peserta didik dan 94% dari hasil respon guru. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka media pembelajaran TELEBOT pada materi keragaman sosial budaya kelas V sekolah dasar dinyatakan layak untuk di implementasikan dalam pembelajaran.

5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Kartu ToD Materi Gotong Royong dalam Keberagaman di Sekolah Dasar” pada tahun 2024.<sup>17</sup> Penelitian ini ditulis oleh Lu'luum Maknuun, Afakhrul Masub Bakhtiar, dan Ismail Marzuki. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media TELEBOT yang valid, efektif, dan praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas V di MIM 10 Tlogosadang. Hal ini dibuktikan dari hasil dari validitas media

---

<sup>17</sup> Lu'luum Maknuun, Afakhrul Masub Bakhtiar, and Ismail Marzuki, “Pengembangan Media Kartu Tod Materi Gotong Royong dalam Keberagaman di Sekolah Dasar,” *Sindoro Cendikia Pendidikan* 3, No 9 (2024):30.

menurut ahli secara keseluruhan, media yang telah diverifikasi oleh ahli sebesar 80% dan rating layak sebesar 100% untuk konten yang dikandungnya. Hasilnya, materi yang dibuat lolos uji validasi dan hanya memerlukan sedikit penyesuaian untuk maju ke babak berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan validitas yang tinggi mencerminkan bahwa media kartu ToD mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi sebagian besar peserta didik.

6. Penelitian tentang “Media Pembelajaran Berbasis Game *Puzzle* Meningkatkan Keterampilan Baca dan Tulis Usia 4-6 Tahun” pada tahun 2023.<sup>18</sup> Penelitian ini ditulis oleh Ira Puspita Sari dan Berliana Putri. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan sebagai sarana belajar sambil bermain dan juga untuk meningkatkan semangat belajar bagi anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan oleh anak usia 4-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian *pretest* pada anak usia 4-5 tahun di dapat rata-rata melakukan bacaan huruf A-Z dari 26 soal didapat hasil 31,2%, menyusun kata dari 6 soal didapat hasil 25,5% dan menulis abjad dari 26 soal didapat hasil 31,2%. Sedangkan untuk hasil pengujian *posttest* pada anak usia 4-6 tahun di dapat rata-rata melakukan bacaan huruf A-Z dari 26 soal didapat hasil 74,8%, Menyusun Kata dari 6 soal didapat hasil 71% dan menulis abjad dari 26 soal didapat hasil 74,8%. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, aplikasi game *puzzle*

---

<sup>18</sup> Ira Puspita Sari and Berliana Putri, “Media Pembelajaran berbasis Game *Puzzle* Meningkatkan Keterampilan Baca dan Tulis Usia 4-6 Tahun 1),” *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* 8, No 2 (2023): 213.

mengenai huruf yang bertujuan sebagai sarana belajar sambil bermain dan juga untuk meningkatkan semangat belajar bagi anak dinyatakan layak.

7. Penelitian tentang “Pembuatan Game Kuis Fiqih dengan Menggunakan *Construct 2* Di MA Sukamiskin” pada tahun 2023.<sup>19</sup> Penelitian ini ditulis oleh Eka Nur Kayati dan Vicky Dwi Wicaksono Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukatif jenis kuis yang berfokus pada “ibadah sholat” berbasis Android menggunakan *Construct 2*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas X di MA Sukamiskin. Hal ini dibuktikan dari hasil *game* fiqih tentang sholat cukup membantu proses pembelajaran guru dan peserta didik sebagai metode pembelajaran metode baru. *Game* edukatif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengembangkan kreativitas peserta didik untuk belajar sambil bermain. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka media pembelajaran pada materi materi haji dan umroh kelas X di MA Sukamiskin dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.
8. Penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Peserta didik Melalui Aplikasi *Construct 2: Games For Education*” pada tahun 2023.<sup>20</sup> Penelitian ini ditulis oleh Afrianto, Achmad Yudi Wahyudin, Ade Surahman, Fitria Azzuri Putri Pertiwi, dan Aurora Pradipta. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan

---

<sup>19</sup> Ambi Nur Akbar and Asti Herliana, “Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan *Construct 2* di MA Sukamiskin,” *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi* 6, No 5 (2023): 603.

<sup>20</sup> Afrianto et al., “Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Peserta Didik melalui Aplikasi *Construct 2 : Games For Education*,” *Comment: Journal of Community Empowerment* 3, No 1 (2023): 66.

penggunaan dan pemanfaatan teknologi digital yang difokuskan pada pemakaian aplikasi *Construct 2* yang meliputi meningkatkan kemampuan teknologi digital peserta didik dan menambah kemampuan peserta didik selain kompetensi utama jurusanannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan *game* dapat menjadi peluang karir di industri *game*, desain grafis, animasi, dan multimedia. Pengalaman dan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan pembuatan *game* dapat menjadi modal yang berharga bagi lulusan SMK dalam menghadapi persaingan kerja di era digital. Dengan demikian, pelatihan pembuatan *game* bagi peserta didik SMK Amal Bakti ini berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan digital.

9. Penelitian tentang “Pengembangan Game Edukasi Tata Surya menggunakan *Construct 2* berbasis Android” pada tahun 2022.<sup>21</sup> Penelitian ini ditulis oleh Mustari Lamada, Mustamin, dan Maulidina. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi mengenai tata surya menggunakan *tools Construct 2* dengan berbasis Android, serta mengetahui respon pendidik tentang aplikasi *game* edukasi Tata Surya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan peserta didik kelas VI SDN Parang Tambung I. Hal ini dibuktikan dari aspek *Fungsional suitability* masuk pada kategori sangat baik, aspek *performance efficiency* menggunakan *CloudBitbar* didapatkan hasil dengan skala kualitas baik, yakni tidak mengalami kekurangan memori yang dapat menyebabkan

---

<sup>21</sup> Lamada, Mustamin, and Maulidina, “Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan *Construct 2* Berbasis Android,” *INTEC Journal: Information Technology Education Journal* 1, No 2 (2022): 55.

*memory leak* atau kebocoran memori, penggunaan *CPU* yang berada di bawah batas aman dari ketetapan *Little Eye (mobile app Analyze tools)* sebesar 15%. Aspek *compability* dapat dijalankan pada versi android yang berbeda maka masuk pada kategori sangat baik dengan nilai sebesar 1. Aspek *usability* yang dilakukan oleh 20 peserta didik didapatkan persentase *usability* adalah 94.11%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi tata surya yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat baik dan bersifat valid.

10. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Inquiry Pre-Lab* berbasis Aplikasi *Construct 2* untuk Praktikum Asam-Basa” pada tahun 2022.<sup>22</sup> Penelitian ini ditulis oleh Marfuatun dan Ahmad Miftakhurrohman. Jenis penelitian ini adalah *design and development research (DDR)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *inquiry pre-lab* praktikum asam-basa, dan mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran *inquiry pre-lab* praktikum asam-basa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian aplikasi *inquiry pre-lab* yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif, afektif, fisik, dan kekhasan produk mendapatkan skor rata-rata sebesar 101,6 dengan kategori sangat baik, uji coba terbatas aplikasi *inquiry pre-lab* yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan fisik mendapatkan persentase respon peserta didik sebesar 94,7% dengan kategori sangat kuat.

---

<sup>22</sup> Marfuatun and Ahmad Miftakhurrohman, “Pengembangan Media Pembelajaran *Inquiry Pre-Lab* Berbasis Aplikasi *Construct 2* Untuk Praktikum Asam-Basa *Development of Inquiry Pre-Lab Learning Media Based on Construct 2 for Acid-Base Practical Class*,” *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 10, No 2 (2022): 135.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

| No | Judul Penelitian                                                                                                                                   | Persamaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Orisinalitas Penelitian                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis <i>Project Based Learning</i> pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&amp;D).</li> <li>2. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</li> <li>4. Penelitian ini dilakukan di jenjang kelas IV SD.</li> <li>5. Penelitian ini membahas materi keberagaman.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan LKPD.</li> <li>2. Penelitian dilakukan di sekolah dasar.</li> <li>3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SDN 03 Pontianak Selatan.</li> <li>4. Penelitian pengembangan ini tidak menggunakan media digital.</li> <li>5. Penilaian dari ahli validator dan ahli materi pada aspek kelayakan isi sebesar 91.25% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator ahli bahasa pada aspek kelayakan kebahasaan sebesar 93% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan ahli desain pada aspek kelayakan kegrafikan sebesar 95.71% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya uji coba produk melalui respon diperoleh “Sangat Layak” dari guru sebesar 95.83% sedangkan respon dari peserta didik kelompok kecil sebesar 83.85% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan respon kelompok besar sebesar 86.75% dengan kriteria “Sangat Baik”.</li> </ol> | <p>Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE.</li> <li>2. Pada penelitian ini di susun dari penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan aplikasi pembelajaran baru yang lebih inovatif.</li> <li>3. Menggunakan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keberagaman sosial dan budaya yang terletak di beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu di Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang.</li> </ol> |

|   |                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Pengembangan Media Pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&amp;D).</li> <li>2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</li> <li>3. Penelitian ini dilakukan pada jenjang kelas IV SD.</li> <li>4. Penelitian ini membahas materi keberagaman.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya).</li> <li>2. Penelitian pengembangan ini dilakukan di sekolah dasar.</li> <li>3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri Pleret Kidul.</li> <li>4. Penilaian dari ahli media dan ahli materi dengan skor persentase yang mencapai 93,63% - 98,57%.</li> </ol>                                                                                                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Penelitian dilakukan di jenjang kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.</li> <li>5. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Pelajaran Pendidikan Pancasila.</li> <li>6. Hasil validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori "Sangat layak". Validasi ahli materi 1 sebesar 96% ahli materi 2 memperoleh hasil 100% sehingga termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" digunakan. Validasi soal pretest-post test sebesar 98% dengan kategori "Sangat layak". Sedangkan hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 100% dengan kategori "Sangat layak".</li> </ol> |
| 3 | Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software <i>Construct 3</i> sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi.         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&amp;D).</li> <li>2. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE..</li> <li>3. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Construct 3</i></li> </ol>    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini mengembangkan materi dalam media pembelajaran.</li> <li>2. Penelitian ini membahas materi komputer akuntansi.</li> <li>3. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Lamongan.</li> <li>4. Penilaian dari ahli materi dengan presentase kelayakan sebesar 93,6% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", penilaian dari ahli media dengan presentase kelayakan sebesar 94,7% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dan respon peserta didik setelah menggunakan multimedia</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Hasil pretest dan post test kelompok kecil memperoleh persentase dari 35% menjadi 83%, sedangkan kelompok besar dari 36% menjadi 83%. Uji normalitas menunjukkan nilai 0,001 yang berarti data tidak berdistribusi normal, sehingga</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

|   |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                        | interaktif mencapai 95,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | digunakan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon sebesar 0,000 menunjukkan bahwa media AKSOBU berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Skor N-gain sebesar 0,73 (73%) termasuk kategori “Cukup Efektif” dengan peningkatan “Tinggi”. |
| 4 | Pengembangan Media Pembelajaran Telebot Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&amp;D).</li> <li>2. Penelitian ini menggunakan</li> <li>3. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan TELEBOT (Telegram Chatbot).</li> <li>2. Penelitian pengembangan ini menggunakan aplikasi telegram.</li> <li>3. Penelitian dilakukan di sekolah dasar.</li> <li>4. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di V SDN 6 Baosan Kidul.</li> <li>5. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas V.</li> </ol>   |                                                                                                                                                                                                                                       |
| 5 | Pengembangan Media Kartu ToD Materi Gotong Royong dalam Keberagaman di Sekolah Dasar.              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&amp;D).</li> <li>2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</li> </ol>                                        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran kartu <i>Truth or Dare</i> (ToD).</li> <li>2. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di MIM 10 Tlogosadang.</li> <li>3. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas V.</li> <li>4. Penelitian ini mengembangkan materi dalam media pembelajaran.</li> <li>5. Penelitian ini membahas materi gotong royong.</li> </ol> |                                                                                                                                                                                                                                       |
| 6 | Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Meningkatkan Keterampilan Baca dan Tulis Usia 4-6 Tahun.   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&amp;D).</li> <li>2. Penelitian pengembangan ini menggunakan</li> </ol>                                                                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini menggunakan metode <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC)</li> <li>2. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa <i>puzzle</i>.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                       |



|   |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|   |                                                                                                                | <i>Construct 2.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>3. Penelitian pengembangan ini media pembelajaran dilaksanakan di TK Syafanur Pekanbaru.</p> <p>4. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek anak usia 4-6.</p> <p>5. Penelitian ini mengembangkan materi dalam media pembelajaran.</p> <p>6. Penelitian ini membahas terkait materi pembelajaran membaca dan menulis.</p>                                                                                                                                                                                                      |  |
| 7 | Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan <i>Construct 2</i> Di MA Sukamiskin.                              | <p>1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&amp;D).</p> <p>2. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.</p> <p>3. Penelitian pengembangan ini menggunakan <i>Construct 2</i>.</p> | <p>1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa <i>game</i> kuis.</p> <p>2. Penelitian dilakukan di MA (<i>Madrasah Aliyah</i>).</p> <p>3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di MA Sukamiskin.</p> <p>4. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas X di MA.</p> <p>5. Penelitian ini membahas terkait materi haji dan umroh.</p> <p>6. Penilaian hasil pengujian aspek <i>usability</i> oleh 20 siswa SDN Parang Tambung I adalah 94.11%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.</p> |  |
| 8 | Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Peserta didik Melalui Aplikasi <i>Construct 3: Games For Education</i> | <p>1. Penelitian ini menggunakan <i>Construct 3</i> sebagai media pembelajaran</p>                                                                                                                                                                                                  | <p>1. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.</p> <p>2. Penelitian dilakukan di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |

|    |                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|    |                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                      | 3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SMK Amal Bakti.<br>4. Penelitian ini merupakan sebuah pelatihan pembuatan <i>games</i> bagi peserta didik SMK Amal Bakti.                                                                                                                                                                                                                                         |  |
| 9  | Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan <i>Construct 2</i> Berbasis Android.                                  | 1. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D).<br>2. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE.<br>3. Penelitian ini menggunakan <i>Construct 2</i> . | 1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa <i>Game</i> Edukasi Tata Surya.<br>2. Penelitian dilakukan di SDN.<br>3. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SDN Parang Tambung I.<br>4. Penelitian pengembangan ini menggunakan subjek kelas VI.<br>5. Penelitian ini membahas terkait materi tata surya, mata pelajaran IPA.                                                                 |  |
| 10 | Pengembangan Media Pembelajaran <i>Inquiry</i> Pre-Lab berbasis Aplikasi <i>Construct 2</i> untuk Praktikum Asam-Basa. | 1. Penelitian ini menggunakan aplikasi <i>Construct 2</i>                                                                                                                                                                                            | 1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan <i>Inquiry Pre-Lab</i> .<br>2. Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SMAN 2 Magelang.<br>3. Penelitian ini menggunakan metode <i>design and development research</i> (DDR).<br>4. Uji coba terbatas aplikasi <i>inquiry pre-lab</i> yang telah dikembangkan ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan fisik mendapatkan persentase respons |  |

|  |  |  |                                              |                            |  |
|--|--|--|----------------------------------------------|----------------------------|--|
|  |  |  | peserta<br>sebesar<br>dengan<br>sangat kuat. | didik<br>94,7%<br>kategori |  |
|--|--|--|----------------------------------------------|----------------------------|--|

## H. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Pengembangan ini meningkatkan kualitas, kuantitas, atau efektivitas sesuatu. Proses ini melibatkan perencanaan, penerapan, dan evaluasi. Pengembangan sangat penting dalam menghadapi perubahan dunia yang semakin cepat, mendorong inovasi, dan mencapai potensi maksimal.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah menyampaikan informasi, ide, atau konsep pembelajaran kepada peserta didik. Media ini berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar-mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

### 3. AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)

AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki *output* aplikasi yang memuat materi keberagaman sosial dan budaya mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

#### 4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran merupakan bahan ajar yang dipelajari di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya. Setiap mata pelajaran mengajarkan pada hal yang berbeda-beda. Kurikulum Merdeka memang memiliki hubungan yang sangat erat dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan implementasinya sejak tahun ajaran 2022/2023.

#### 5. Materi Keberagaman Sosial Dan Budaya

Keberagaman sosial dan budaya adalah kondisi di mana masyarakat terdiri dari berbagai macam kelompok dengan latar belakang yang berbeda-beda. Perbedaan ini bisa dilihat dari berbagai aspek, seperti suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan lain-lain.

#### 6. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar adalah bukti bahwa sudah belajar dan mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar adalah bukti bahwa sudah belajar dan mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran.

#### 7. Karakteristik peserta didik kelas IV

Karakteristik peserta didik adalah gambaran umum tentang sifat, kemampuan, minat, dan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Kemampuan ini terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman. Karakteristik peserta didik merujuk pada ciri-ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian dan Pengembangan

Salah satu jenis metode penelitian yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*research and development*). Secara umum metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk menentukan beberapa topik serta penentuan judul dalam sebuah penelitian.<sup>23</sup> Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dibuat.<sup>24</sup> Sejalan dengan pernyataan tersebut, Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo juga mengemukakan bahwa Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, serta melakukan pengujian terhadap hasil pengembangan agar kualitasnya menjadi lebih optimal.<sup>25</sup> Ditegaskan kembali dengan pendapat dari Loso Judioanto, Mas'ud Muhammadiyah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, Fegie Yoanti Wattimena, Ningrum Astriawati, Rudy Dwi Laksono, dan Muhammad Yunus menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan langkah yang melibatkan kegiatan penelitian, perancangan, pengembangan, dan evaluasi untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk atau proses yang sudah

---

<sup>23</sup> Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, ed. Aidil Smin Effendy, 1st ed. (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021):13.

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Bandung: Alfabeta, 2021): 754.

<sup>25</sup> Achmad Noor Fatirul and Djoko Adi Walujo, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahapeserta didik Pendidikan Dan Pendidik)* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021):8.

ada.<sup>26</sup> Sedangkan menurut Roesminingsih, Monica Widyaswari, Rofik Jalal Rosyanafi, dan Fahmi Zakariyah penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, memperluas, dan menggali informasi lebih jauh terkait produk yang akan dikembangkan.<sup>27</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan melibatkan beberapa langkah mulai dari identifikasi, pengumpulan data, perancangan, pengembangan, pengujian, hingga evaluasi. Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan inovasi yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, lembaga, atau individu. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan akan tercipta produk atau solusi baru yang lebih efektif, efisien, serta mampu menjawab tantangan yang dihadapi saat ini.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai arti dari dua kata, yaitu dari kata “media” serta “pembelajaran”. Kata media dalam bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang berarti pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, sinonim dari kata “media” adalah *was’a’il* yang berarti “sarana” atau “pengantar pesan” dari pengirim pesan kepada

---

<sup>26</sup> Loso Judianto et al., *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD*, ed. Sepriano and Efitra, 1st ed. (Sumatera Tengah: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024): 1.

<sup>27</sup> Roesminingsih et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Tim Editor Bayfa Cendekia, 1st ed. (Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024): 65.

penerima pesan. Kata *wasal* tersebut ditemukan dalam surat Al-Maidah ayat 35 sebagai berikut.<sup>28</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.”

Ayat di atas menunjukkan bahwa aktivitas ibadah merupakan wadah ataupun sarana yang dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai jembatan penghubung antara guru dan peserta didik, memfasilitasi proses transfer pengetahuan dan informasi. Mahnun menyatakan bahwa media adalah segala bentuk yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi atau pesan.<sup>29</sup> Menurut Djamarah, media adalah segala sesuatu yang dijadikan untuk menyalurkan sebuah informasi. Media berperan untuk menjembatani pengetahuan yang disampaikan dengan pemahaman peserta didik.<sup>30</sup> Mengutip dari M. Sahib Saleh, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, dan Sahabuddin menyatakan bahwa media merupakan alat yang dapat mengirim dan menerima pesan dan informasi. Selain itu, media juga dapat diartikan sebagai layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi.<sup>31</sup>

<sup>28</sup> Shoffan Shoffa et al., *Media Pembelajaran*, ed. Sriwardona, 1st ed. (Sumatera Barat, 2023): 5.

<sup>29</sup> Juhaeni, R Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *JIEES: Journal of Islamic Education at Education School* 1, No 1 (2020): 34.

<sup>30</sup> Agung Wicaksono Abdul Wahab, Junaedi, Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, Rani Febriyanni, Natalia Rosalina Rawa, Louise M. Saija, *Media Pembelajaran Matematika*, ed. Iffah S Mustasyrifah, 1st ed. (Aceh: Muhammad Zaini, 2021: 1).

<sup>31</sup> M. Sahib Saleh Et Al., *Media Pembelajaran*, 1st Ed. (Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara, 2023): 1.

Pembelajaran berasal dari kata "belajar", yaitu proses sadar yang dilakukan individu untuk mengalami perubahan. Proses ini melibatkan lima komponen komunikasi: guru sebagai komunikator, bahan ajar, media pembelajaran, peserta didik sebagai komunikan, dan tujuan pembelajaran. Menurut Bulkia Rahim, pembelajaran adalah proses komunikasi yang membutuhkan media. Media berperan penting dalam sistem pembelajaran karena tanpa media, komunikasi tidak terjadi, dan pembelajaran tidak berlangsung optimal.<sup>32</sup> Hal ini sejalan dengan Mohamad Miftah adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi apabila terdapat komunikasi antara penerima pesan dengan sumber melalui media tersebut dan proses komunikasi terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*).<sup>33</sup>

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik. Media berfungsi sebagai jembatan penghubung antara keduanya, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Jadi, media pembelajaran bukan sekadar sebagai alat bantu, melainkan sebagai bagian yang penting dalam proses pembelajaran yang mempunyai peran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>32</sup> Bulkia Rahim, *Media Pendidikan*, ed. Prajna Vita, 1st ed. (Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2020): 23.

<sup>33</sup> Mohamad Miftah, *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK Sebagai Alat Bantu Mengajar Guru*, ed. Nuri Hidayatus Sholihah, 1st ed. (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022): 11-12.



## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Aria Indah Susanti secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, berikut penjelasan terkait jenis-jenis media pembelajaran secara umum:<sup>34</sup>

### a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam.<sup>35</sup> Media pembelajaran visual bersifat nyata atau konkret yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan objek fisik yang jelas. Media visual identik dengan segala sesuatu yang dapat dilihat oleh mata dan digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sederhananya, ini adalah alat bantu yang mengandalkan indera penglihatan kita untuk memahami informasi. Seperti foto, gambar, poster, infografis, dan lukisan.

### b. Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media audio biasanya digunakan untuk belajar materi yang berkaitan dengan ucapan atau bahasa, dan memerlukan keterampilan mendengarkan. Contohnya seperti radio, kaset, dan CD. Namun, seiring kemajuan teknologi, media tersebut mulai ditinggalkan karena dianggap kurang praktis. Kini, media digital seperti smartphone lebih banyak digunakan

---

<sup>34</sup> Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*, ed. Hafid Effendy, 1st ed. (Jawa Tengah: PT. Nasya Expandung Management, 2021: 59): 44.

<sup>35</sup> Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, 1st ed. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022): 26.

karena mudah diakses dan serbaguna. Fitur seperti perekam suara atau aplikasi WhatsApp memudahkan siapa saja membuat konten audio untuk pembelajaran.

c. Media Audio-Visual

Mengutip dari Fuad Abdul Baqi, Achmad Hufad, John Pahamzah, dan Syafrizal media audio-visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat.<sup>36</sup> Media audio-visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui suara dan gambar secara bersamaan. Jenisnya ada dua: audio-visual diam (seperti slide bersuara) dan audio-visual gerak (seperti video atau film). Saat ini, media ini berkembang pesat dan banyak digunakan, misalnya melalui *YouTube*, *TikTok*, dan *Reels Instagram*. Penggunaan teknologi ini membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan mudah dipahami.

d. Multimedia

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk mengantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata *medium* dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Multimedia adalah gabungan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dikemas dalam bentuk digital untuk menyampaikan

---

<sup>36</sup> Fuad Abdul Baqi et al., *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Audio-Visual Content*, ed. 1 (Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara, 2023): 27.

informasi. Penggunaan multimedia membuat penyampaian pesan menjadi lebih menarik. Dalam pembelajaran, multimedia menggabungkan beberapa media sekaligus agar proses belajar lebih efektif dan mudah dipahami.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Menurut Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

#### a. Pemusat fokus perhatian peserta didik

Media pembelajaran, seperti gambar atau video mampu menarik perhatian peserta didik. Hal ini membuat peserta didik lebih fokus pada materi yang sedang dipelajari dan mengurangi kemungkinan terdistraksi oleh hal lain. Jadi, media pembelajaran yang dirancang dengan matang dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar di kelas bawah.

#### b. Penggugah emosi dan motivasi peserta didik

Materi yang dikemas tanpa menggunakan media pembelajaran akan menghasilkan reaksi yang berbeda pada peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memicu emosi peserta didik, baik itu rasa senang, sedih, atau penasaran. Emosi yang positif akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong peserta

---

<sup>37</sup> Pagarra et al., *Media Pembelajaran*. 1, st ed. (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022): 16.

didik untuk mencari tahu lebih lanjut. Selain itu suasana kelas akan lebih hidup dengan adanya media pembelajaran.

c. Pengorganisasi materi pembelajaran

Media pembelajaran dapat menyajikan informasi kompleks yang menjadi bentuk lebih sederhana dan mudah dipahami, seperti diagram, grafik, atau tabel. Hal ini membantu peserta didik untuk menangkap sebuah informasi dan membangun pemahaman yang lebih baik.

d. Penyamaan persepsi

Penggunaan media pembelajaran yang sama oleh semua peserta didik dapat membantu peserta didik memiliki pemahaman yang sama tentang suatu konsep atau materi. Terlebih untuk tingkat Pendidikan sekolah dasar yang baru mempelajari hal baru. Dan hal ini sangat penting dalam pembelajaran di kelas.

e. Pengaktif respon peserta didik

Media pembelajaran yang interaktif, seperti permainan, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang merangsang pemikiran kritis dan pemecahan masalah. Peserta didik akan memberikan respon positif selama proses belajar dengan adanya berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran.

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar dan mengajar peserta didik, seperti yang disampaikan oleh Peri Ramdani sebagai berikut:<sup>38</sup>

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan memfokuskan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ajar

#### 5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk memperoleh hasil pembelajaran efektif dan relevan yang memenuhi kebutuhan maka diperlukan kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat. Menurut Maisarah, Romi Mesra, Putri Agustina, Putu Satya Narayanti, Mayasari, Suyuti, Norbertus Tri Suswanto Saptadi, Moh. Ari Wibowo, Veronika Asri Tandirerung, Meike Imbar, Victoria Kristina Ananingsih, Veronike E. T Salem, menjelaskan bahwa terdapat beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu:<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*, ed. Rinda Fauzian, 1st ed. (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021): 15.

<sup>39</sup> Maisarah et al., *Media Pembelajaran*, ed. Andri Cahyo Purnomo, 1st ed. (Banten: Sada Kurnia Pustaka, 2023):93.

a. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai merupakan faktor utama dalam pemilihan media pembelajaran. Setiap media memiliki keunggulan dan keterbatasan masing-masing dalam menyampaikan materi pelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki peran yang berbeda dalam mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, gambar dapat membantu peserta didik memvisualisasikan objek atau peristiwa yang tidak dapat dilihat secara langsung. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat akan sangat berpengaruh pada keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik peserta didik

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda seperti gaya belajar, minat, serta tingkat pemahaman. Media yang dipilih harus dapat mencakup kebutuhan peserta didik. Misalnya, peserta didik dengan gaya belajar kinestetik memerlukan media pembelajaran yang melibatkan kegiatan seperti praktik atau di kemas permainan yang memungkinkan peserta didik untuk bergerak dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.

c. Ketersediaan sumber

Ketersediaan sumber media pembelajaran merupakan faktor penting yang perlu dipertimbangkan. Media yang dipilih harus mudah diakses dan diperoleh. Selain itu, ketersediaan sumber media yang memadai akan mendukung kelancaran proses pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

d. Kepraktisan dan ketahanan media

Media yang baik harus mudah digunakan, mudah dibawa, dan tahan lama agar dapat digunakan dalam berbagai kondisi. Ketahanan media sangat penting agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama tanpa perlu sering diganti. Dengan demikian, media yang praktis dan tahan lama akan lebih efisien dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

e. Efisiensi biaya

Efisiensi biaya merupakan pertimbangan penting dalam memilih media pembelajaran. Meskipun biaya awal pembelian media mungkin terlihat terjangkau, namun biaya-biaya lain seperti perawatan, perbaikan, atau penggantian media dalam jangka panjang juga sangat penting untuk dipertimbangkan. Media yang efisien secara biaya adalah media yang tidak hanya memiliki harga awal yang terjangkau, tetapi juga memiliki daya tahan yang baik sehingga dapat digunakan dalam waktu yang lama.

### C. AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)

AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) merupakan sebuah aplikasi yang berisi tentang materi keberagaman sosial dan budaya di beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang untuk kelas IV yang dikembangkan melalui *software Construct 2*. Aplikasi ini menyajikan materi yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, seperti asal-usul daerah,

rumah ibadah, tempat wisata, kuliner khas, tarian daerah, dan tradisi daerah. Dengan tampilan yang menarik, kombinasi teks, gambar, audio, video, dan materi disajikan secara interaktif dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan kuis, E-LKPD, serta petunjuk penggunaan yang jelas. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang mandiri dan efektif bagi peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep keberagaman dan menghargai budaya yang berbeda-beda.

Hampir semua halaman di aplikasi AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) terdapat tombol *home*, lanjut, kembali, dan volume, kecuali di halaman pertama hanya terdapat tombol volume dan tombol *play*. Untuk tampilan halaman awal pada aplikasi AKSOBU adalah *cover* yang menunjukkan nama aplikasi, materi, mata Pelajaran, kelas, logo Iain Kediri, tombol untuk memulai aplikasi serta *background* yang sesuai dengan topik materi yang dikembangkan. Halaman awal yang berisi *cover*, doa sebelum belajar, menu, fungsi tombol, petunjuk penggunaan, Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP). Untuk halaman berikutnya akan berpindah sesuai dengan tombol yang dipilih pengguna.

Selanjutnya adalah halaman isi atau materi yang berisi berbagai materi yang dimulai dengan video. Terdapat 2 video pada halaman tersebut, video pertama disebut dengan video permulaan yang memuat gambaran umum terkait aplikasi AKSOBU sedangkan video kedua lebih spesifik pada 10 daerah yang ada di dalam aplikasi ini agar peserta didik dapat memahami letak wilayahnya serta mengetahui daerah yang berstatus sebagai Kabupaten maupun yang



termasuk dalam status Kabupaten dan Kota (KABKO). Pada halaman materi dilengkapi dengan ilustrasi gambar, video animasi, dan volume. Video pada media ini dapat diakses di setiap halaman materi. Pengguna akan diarahkan ke saluran *YouTube* yang telah disiapkan khusus untuk menampilkan berbagai konten menarik terkait kabupaten tersebut. Daerah yang digunakan pada media ini adalah Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang yang terdapat penjelasan terkait asal-usul daerah, rumah ibadah, tempat wisata, kuliner, tarian, dan tradisi daerah. Pada halaman Latihan soal ini dibagi menjadi dua yaitu kuis dan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman sosial dan budaya. Perbedaan antara kuis dan E-LKPD terletak pada posisi penyajian, jumlah soal, dan jenis latihan yang diberikan. Kuis ditempatkan lebih awal daripada E-LKPD dan terdiri dari 10 soal, yang mencakup susun kata dan pilihan ganda. Sementara itu, E-LKPD berisi 25 soal yang terdiri dari bentuk pilihan ganda dan benar-salah, dan dikerjakan sebagai latihan lanjutan setelah kuis. Setelah menjawab, peserta didik akan mendapatkan umpan balik berupa penjelasan mengenai jawaban yang benar atau salah.

Halaman selanjutnya adalah halaman penutup yang diawali dengan doa sesudah belajar, profil pengembang, dan sumber referensi. Halaman doa menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya berhenti pada pemahaman materi, tetapi juga menyentuh aspek spiritual sebagai bentuk syukur atas ilmu

yang telah diperoleh, serta mendorong peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan diri. Untuk halaman profil pengembang pada aplikasi ini berisi informasi mengenai identitas dari pengembang media pembelajaran AKSOBU. Halaman ini berfungsi untuk memberikan informasi yang jelas terkait siapa yang membuat aplikasi ini agar lebih transparan dan memungkinkan peserta didik untuk terhubung lebih dekat dengan pengembang. Dan yang terakhir adalah halaman yang mencantumkan seluruh sumber informasi yang digunakan dalam pembuatan materi. Dengan adanya halaman referensi, pengguna dapat dengan mudah melacak sumber asli dari informasi yang disajikan dan memastikan kebenarannya.

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Software Construct 2*. Menurut Mustari Lamada, *Construct 2* adalah salah satu *tools* yang dapat digunakan dalam pembuatan game tanpa perlu menulis kode pemrograman, dikarenakan sebagian besar logika dari *game* dapat dibuat menggunakan fitur menu. Sistem operasi android pada *smartphone* merupakan sistem operasi yang banyak diminati saat ini.<sup>40</sup> *Construct 2* dapat digunakan dengan cara *install* aplikasinya pada komputer ataupun laptop. Pada aplikasi ini dapat mendesain berbagai *game*, seperti *game puzzle*, tembak-tembakan, dan balap mobil.

*Construct 2* adalah salah satu *game engine* (Software yang dirancang untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah game) berbasis *HTML5* yang

---

<sup>40</sup> Mustari Lamada, Mustamin, and Maulidina, "Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 2 Berbasis Android," *INTEC Journal: Information Technology Education Journal* 1, No 2 (2022): 55, [https://eprints.unm.ac.id/26333/1/Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 2 Berbasis Android.pdf](https://eprints.unm.ac.id/26333/1/Pengembangan%20Game%20Edukasi%20Tata%20Surya%20Menggunakan%20Construct%20Basis%20Android.pdf).

mudah digunakan.<sup>41</sup> *Construct 2* menawarkan kemudahan bagi siapa saja yang ingin membuat *game* tanpa harus belajar *coding*.

### 1. Fitur *Construct 2*

Saat menggunakan *Construct 2* pengguna harus mengunduh dan menginstal aplikasi. Lembar kerja *Construct 2* terdiri dari *layout* dan *event sheet*, berikut penjelasannya:<sup>42</sup>

#### a. *Layout*

Secara singkat *layout* dapat disebut sebagai tempat bekerja. *Layout* dapat diartikan sebagai tampilan dari semua objek yang telah diatur sebelumnya. *Layout* adalah seluruh lembar kerja berwarna putih, sedangkan *windows size* mempresentasikan ukuran layar yang dipakai. Setiap *layout* berkaitan dengan *event sheet* yang mendefinisikan cara kerja *Construct 2*. *Layout* dapat diubah, ditambah, dan dihapus melalui *project bar*. Tampilan *layout* dibagi menjadi dua, yaitu *layout* dan *windows size*. Batas antara *windows* dan *layout* ditandai dengan adanya garis putus-putus. Ukuran *layout* dan *windows size* dapat diatur sesuai keinginan.

#### b. *Event Sheet*

*Event sheet* merupakan pusat untuk mengendalikan seluruh aksi dalam permainan. Pengguna dapat membuat *event sheet* yang berbeda untuk setiap bagian *game*. Setiap *event sheet* seperti sebuah halaman

---

<sup>41</sup> Humam Maulana Tsubasanofa Ramadhan and Fawwaz Ali Akbar, "Pembuatan Gim Endless Fight 'Steal My Cheese' Menggunakan Construct 2," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 18, No 1 (2023): 30, <http://www.ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/scan/article/view/3603>.

<sup>42</sup> Shinta Permatasari, Mohammad Asikin, and Nuriana Rachmani Dewi Nino Adhi, "MaTriG : Game Edukasi Matematika Dengan Construct 2," *Journal of Mathematics Education and Learning* 2, No 1 (2022): 42.

skrip yang berisi rangkaian peristiwa dan kondisi yang saling berkaitan. Pengguna dapat membuat banyak *event sheet* untuk bagian-bagian *game* yang berbeda, misalnya untuk mengontrol karakter pemain, musuh, atau sistem skor. Setiap *event* memiliki kondisi yang harus terpenuhi sebelum aksi dijalankan. Contohnya, jika tombol spasi ditekan maka karakter dapat melompat. Dengan sistem seperti ini, dapat membantu pengguna untuk mengembangkan *game* yang kompleks dan interaktif dengan mudah, tanpa harus menulis kode atau *coding* yang panjang dan rumit.

*Construct 2* menawarkan sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi pilihan bagi para pengembang *game*, baik pemula maupun yang sudah berpengalaman. Berikut adalah beberapa kelebihan utama *Construct 2*:<sup>43</sup>

a. *Map Editor dan Object Editor*

Di dalam fitur ini pengguna dapat menciptakan tampilan visual dari *game* yang dibuat secara langsung di *platform Construct 2*. Meski begitu, pengguna dapat memasukkan gambar-gambar yang dibuat di aplikasi lain. Objek-objek yang ada dapat diatur dalam layer-layernya dan semuanya mudah untuk dipindah atau diubah satu sama lain. Selain itu, aplikasi ini pun memberi fitur efek visual, pengguna dapat leluasa untuk menambahkan efek seperti animasi.

---

<sup>43</sup> Setyo Bagus Fristanto, *Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, 1st ed. (Malang: SMK Negeri 9 Malang, 2022): 4.

b. *Preview*

Construct 2 berjalan menggunakan basis visual. Pengguna secara langsung dapat melihat hasilnya, dan Kelebihan ini tidak terlepas dari adanya pilihan *preview* di dalamnya. Dengan fitur itu, pengguna dapat melihat hasil secara berkala dan hal tersebut tentu memudahkan untuk menentukan langkah selanjutnya semisal apa saja yang perlu ditambah, diubah, atau dihapus. Fitur ini dapat dijalankan pada tiap *layout game*. Jadi pengguna tidak perlu repot-repot untuk mengecek keseluruhan hasilnya dari awal hingga akhir.

c. *Remote Preview*

Di dalam *software Construct 2* ini terdapat *Remote Preview*, artinya orang lain dapat mengecek *game* yang sudah dibuat melalui Perangkat lain. Dan dapat membagikan hasil nya melalui *link* secara langsung. Tentunya fitur ini sangat membantu untuk pekerjaan yang bersifat kelompok atau kolaborasi.

d. Cocok untuk pemula

Fitur-fitur yang terdapat di dalam *Construct 2* dibuat dengan sederhana yang dapat dengan mudah dipahami oleh penggunanya dan untuk pemula pun dapat membuat *game*. Untuk yang sudah berpengalaman juga dapat menggunakan *software Construct 2* karena tingkat kedalaman dalam membuat game juga dapat disesuaikan dengan penggunanya apabila sudah berpengalaman maka *game* yang dihasilkan akan terlihat lebih baik.

Setiap *platform* pengembangan mungkin tidak menyediakan semua fitur yang dibutuhkan untuk proyek yang lebih kompleks, begitupun dengan *software Construct*

2. Berikut penjelasannya:<sup>44</sup>

a. Kurang fleksibel

*Construct 2* memiliki beberapa keterbatasan dalam menyesuaikan fitur. Pengguna mungkin mengalami kesulitan saat ingin menambahkan ide tertentu karena pilihan yang tersedia cukup terbatas. Misalnya, jika ingin membuat *game* yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara *online (multiplayer)*, atau ingin menambahkan fitur agar pemain bisa masuk menggunakan akun *Google*, hal tersebut tidak bisa dilakukan langsung di *Construct 2*. Karena itu, pengguna perlu menyesuaikan ide mereka agar tetap sesuai dengan kemampuan *platform* ini.

b. Terbatas pada animasi 2 Dimensi

*Construct 2* dirancang khusus untuk pembuatan konten 2D, sehingga pengguna yang ingin mengembangkan *game* atau aplikasi 3D tidak dapat memanfaatkan *platform* ini. Keterbatasan ini mengurangi daya tarik *Construct 2*, terutama bagi pengembang berpengalaman yang ingin mengeksplorasi berbagai jenis desain.

#### **D. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang multidimensional. Artinya, mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada satu aspek, melainkan mencakup berbagai dimensi yang

---

<sup>44</sup> Tri Yuliani, Nyoto Suseno, and Riswanto, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berupa *Game* Berbantu Aplikasi Construct 2 pada Materi Hukum Newton," *FIRNAS Jurnal Riset Fisika Universitas Muhammadiyah Metro* 2, No 2 (2021): 1–6.

saling terkait. Hal ini karena Pendidikan Pancasila mengajarkan tentang hidup berdemokrasi, berbuat baik, taat aturan, dan menjadi warga masyarakat yang baik.<sup>45</sup> Pendidikan Pancasila memang mulai diintegrasikan secara resmi ke dalam Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023. Jadi, nama mata pelajaran dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) pada kurikulum 2013 (K13) berubah menjadi Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila memiliki fokus yang lebih spesifik, yaitu pada nilai-nilai Pancasila itu sendiri. Mata pelajaran ini menggali lebih dalam makna dan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia, memiliki rasa nasionalisme, dan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan.

## 2. Tujuan Pendidikan Pancasila

Tujuan utama pendidikan adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai agar mereka mampu berkembang sesuai potensi dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pendidikan juga mengajarkan untuk menjadi warga negara yang baik. Dengan adanya Pendidikan Pancasila diharapkan peserta didik dapat berpikir kritis, bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada di sekitar dengan cara yang benar. Sedangkan, Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan

---

<sup>45</sup> Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, and Yusnawan Lubis, *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*, ed. Suryaning Wulan, 2nd ed. (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023): 2.

berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.<sup>46</sup>

Pada intinya, Kurikulum Merdeka ingin mencetak hasil lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila dalam kurikulum ini tidak hanya sebatas teori, melainkan diwujudkan dalam tindakan nyata melalui pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

### 3. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran sangat penting. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diajarkan tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta nilai-nilai kebangsaan yang menjadi dasar persatuan dan kesatuan bangsa. Tujuannya adalah untuk menanamkan pondasi yang kuat agar peserta didik tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan bertanggung jawab. Dengan kata lain, Pendidikan Pancasila adalah investasi jangka panjang untuk mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas.

---

<sup>46</sup> Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, and Yusnawan Lubis, *Pendidikan Pancasila*, ed. Suryaning Wulan (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023): 3.



Menurut Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, Yusnawan Lubis terdapat 5 karakteristik Pendidikan Pancasila, berikut penjelasannya:<sup>47</sup>

- a. Menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan dan karakter Pancasila.

Dalam hal ini wawasan kebangsaan merujuk kepada asal-usul, budaya, dan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia sedangkan karakter Pancasila berfokus kepada nilai-nilai Pancasila, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan.

- b. Menumbuhkan kesadaran untuk melaksanakan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta menjaga ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk memahami dan mematuhi hukum yang berlaku di Indonesia, khususnya UUD 1945. Setelah itu, peserta didik didorong untuk berperan aktif dalam menjaga ketertiban dan keamanan lingkungan sekitar, baik di sekolah maupun di masyarakat.

- c. Menciptakan keselarasan, mencegah konflik, dan mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Dalam hal ini, peserta didik diajarkan untuk hidup rukun dan harmonis dengan sesama, terlepas dari perbedaan suku, agama, ras, dan antar-golongan. Selain itu, peserta didik diajarkan untuk menyelesaikan masalah dengan cara damai dan menghindari tindakan kekerasan.

- d. Menjaga lingkungan dan mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

---

<sup>47</sup> Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, and Yusnawan Lubis, *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*, ed. Suryaning Wulan, 2nd ed. (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023): 5.

Dalam hal ini, peserta didik diajarkan untuk peduli terhadap kebersihan, kelestarian alam, dan tidak merusak lingkungan. Selain itu, siswa juga diajak untuk mencintai tanah air, menghargai perbedaan, serta memahami bahwa menjaga persatuan bangsa itu penting agar negara kita tetap aman dan utuh.

#### 4. Materi Keberagaman Sosial dan Budaya

Dalam penelitian ini menggunakan materi kebudayaan sosial dan budaya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keberagaman berasal dari kata ragam yang merupakan, macam atau jenis. Keberagaman merupakan salah satu ciri khas masyarakat dan budaya Indonesia. Selain itu keberagaman dapat dipahami sebagai sesuatu yang berkaitan dengan perbedaan atau keberagaman yang ditemui di lingkungan atau masyarakat tertentu.<sup>48</sup> Keberagaman dapat mempererat persatuan dan kesatuan, keberagaman bukan menjadi suatu alasan untuk terpecah belah.

Keberagaman sosial dan budaya terdiri dari dua kata yaitu sosial dan budaya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata sosial adalah sesuatu yang berkaitan dengan masyarakat. Kata sosial berasal dari bahasa latin, yakni *socius* yang artinya bersama-sama, bersatu, terikat, sekutu, berteman. Sehingga sosial dapat diartikan sebagai pertemanan atau masyarakat. Menurut Philip Wexler sosial adalah suatu sifat dasar yang dimiliki oleh setiap individu manusia.<sup>49</sup> Dari beberapa pengertian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa sosial adalah segala hal yang

---

<sup>48</sup> Sukanti, *BPSC (Buku Pendamping Peserta didik Cerdas) Modul Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, ed. Santi Kurniasih, 6th ed. (Jakarta Timur: PT Bumi Akasara, 2019): 82.

<sup>49</sup> Siti Halisyia Parapat et al., "Keberagaman Sosial dan Budaya Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No 1 (2024): 1257.

berkaitan dengan hubungan antarindividu atau antaranggota masyarakat, baik dalam lingkup kecil seperti keluarga, maupun dalam lingkup yang lebih luas seperti masyarakat.

Sedangkan kata budaya berasal dari bahasa Sansekerta, *Budhayah* yang berarti budi atau akal. Budaya adalah segala sesuatu yang dipelajari, dialami dan diwariskan bersama secara sosial yang melahirkan makna pandangan hidup yang dapat membentuk sebuah sikap dan tingkah laku individu. Menurut Koentjaraningrat, budaya adalah semua hal yang dibuat dan dilakukan oleh manusia, seperti cara berpikir dan cara bertindak. Semua itu diwariskan dari generasi terdahulu untuk membantu manusia menjalani kehidupan sehari-hari.<sup>50</sup> Budaya membentuk identitas suatu kelompok masyarakat dan menjadi pedoman dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Setiap daerah memiliki kontribusi yang sangat berharga bagi kekayaan budaya Indonesia secara keseluruhan, sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya dan memiliki keindahan yang unik.

Keberagaman sosial dan budaya merupakan dua konsep yang saling terkait namun memiliki makna yang berbeda. Keberagaman sosial merujuk pada perbedaan yang ada di antara individu atau kelompok dalam suatu masyarakat, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti status sosial, ekonomi, pendidikan, pekerjaan, dan gaya hidup. Perbedaan-perbedaan ini membentuk pola interaksi sosial yang berbeda dalam masyarakat. Sedangkan, keberagaman budaya mengacu pada perbedaan dalam hal suku

---

<sup>50</sup> Siti Halisya Parapat et al., "Keberagaman Sosial dan Budaya Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No 1, (2024): 1258.

bangsa, bahasa, agama, adat istiadat, dan nilai-nilai yang dianut oleh berbagai kelompok masyarakat.<sup>51</sup> Jadi dapat dipahami bahwa keberagaman sosial merupakan cara masyarakat untuk bersosialisasi sedangkan keberagaman budaya merupakan kondisi masyarakat yang terdiri dari berbagai macam budaya, seperti suku daerah, bahasa daerah, pakaian daerah, rumah daerah, senjata daerah, dan masih banyak lagi. Keberagaman sosial dan budaya berarti perbedaan dalam kehidupan masyarakat, mulai dari cara berinteraksi hingga adat dan budaya dari berbagai daerah.

Berikut merupakan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi keberagaman sosial dan budaya kelas 4 yang termasuk pada fase B dengan elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Capaian pembelajarannya adalah Negara Kesatuan Republik Indonesia Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Sedangkan tujuan pembelajarannya adalah mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.

Terkait materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) adalah keberagaman

---

<sup>51</sup> Sukamti, *BPSC (Buku Pendamping Peserta didik Cerdas) Modul Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, ed. Santi Kurniasih, 6th ed. (Jakarta Timur: PT Bumi Akasara, 2019) : 82-84.

sosial dan budaya yang terdapat di beberapa Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang yang meliputi asal-usul daerah, rumah ibadah, tempat wisata, kuliner khas, tarian daerah, dan tradisi daerah.

Berikut ini penjelasan terkait materi yang digunakan dalam aplikasi:

**Tabel 2. 1 Materi pada aplikasi AKSOBU**

| Kabupaten         | Asal-Usul                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Rumah Ibadah                                                                                                                                                                                       | Wisata Daerah                           | Kuliner Daerah | Tarian Daerah | Tradisi daerah daerah                         |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------|---------------|-----------------------------------------------|
| Kabupaten Kediri  | Raja Airlangga dari Kerajaan Medang Kahuripan ingin bertapa di usia tua dan mewariskan tahta kepada putri tunggalnya, Sanggramawijaya Tunggaladewi, yang menolak karena ingin bertapa. Setelah meminta nasihat Empu Baradha, kerajaan dibagi dua dengan kendi sakti berisi tujuh sumber mata air. Wilayah timur Sungai Brantas menjadi Kerajaan Jenggala untuk Raden Jayengrana, sedangkan barat menjadi Kerajaan Panjalu (Kediri) untuk Raden Jayanagara. Nama "Kediri" berarti "berdiri sendiri" atau "mandiri", dan mempunyai hari pada tanggal 25 Maret 804                                                                                   | Masjid Jami' Imam Baidhowi di Kecamatan Plemahan, Gereja Puhsarang di Kecamatan Semen, Pura Agung Kerta Buana di Kecamatan Puncu                                                                   | Gunung Kelud di Kecamatan Ngancar       | Tahu takwa     | Tari Kenya    | Tradisi Mbeleh Golekan di Kecamatan Kandangan |
| Kabupaten Nganjuk | Pada abad ke-10 Masehi, Kerajaan Medang di Jawa Tengah menghadapi ancaman besar dari Kerajaan Sriwijaya yang bersiap menyerang. Dalam situasi genting ini, Mpu Sindok mengumpulkan pengikut setia, membawa pusaka kerajaan, kitab-kitab kuno, dan pasukan pilihan, lalu pindah ke timur. Dalam perjalanannya, ia melewati wilayah Kakatikan Sri Jayamerta yang dipimpin oleh Pu Anjuk Ladang, seorang bangsawan bijak dan dicintai rakyat. Wilayah ini subur dan penduduknya rajin. Nama "Anjuk Ladang" yang bermakna "tanah tinggi" dan kemudian menjadi asal nama Nganjuk. Tanggal 10 April 937 diperingati sebagai hari jadi Kabupaten Nganjuk | Masjid Ridho Illahi di Kecamatan Wilangan, Gereja Katolik St. Paulus Nganjuk di Kecamatan Nganjuk, Pura Kerta Bhuwana Giri Wilis di Kecamatan Wilis, Kelenteng Hok Yoe Kiong di Kecamatan Sukomoro | Air Terjun Sedudo di Kecamatan Ngliman. | Dumbleg        | Tari Mung Dhe | Tradisi Nyadran di Kecamatan Rejoso           |

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                   |                                           |             |                     |                                         |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------|---------------------|-----------------------------------------|
| Kabupaten Madiun   | Ki Ageng Ronggo merupakan tokoh yang sakti yang akan membuka hutan untuk dijadikan pusat pemerintahan, ia menggunakan keris pusaka bernama Kiai Tundhung Medhiun untuk mengusir gangguan gaib. Usahnya tidak mudah karena sering terjadi kejadian aneh, seperti peralatan yang hilang, pohon yang ditebang tumbuh kembali, dan suara-suara misterius. Suatu malam, ia bermalam di hutan dan bertemu makhluk halus (medi) yang suka berayun-ayun. Dari peristiwa itu, ia menamai wilayah tersebut "Mediyun", gabungan dari kata "Medi" (hantu) dan "ayun-ayun" (berayunan). Seiring waktu, nama itu berubah menjadi "Madiun", dan tanggal 18 Juli 1568 ditetapkan sebagai hari jadi Kabupaten Madiun. | Masjid Agung Quba di Caruban, Gereja Katolik St. Vincentius A Paulo Jenangan di Jenangan                                          | Situs Lambang Kuning di Kecamatan Sawahan | Brem        | Tari Bedhaya Bedhah | Tradisi Methil di Kecamatan Jiwan       |
| Kabupaten Ponorogo | Raden Bathoro Katong, tokoh dari Kerajaan Majapahit. Saat membangun permukiman di wilayah Wengker, ia menghadapi banyak tantangan. Untuk menghadapinya, ia dibantu oleh Selo Aji, seorang santri, dan Ki Ageng Mirah, penyebar Islam setempat. Di sisi lain, Ki Ageng Kutu lebih dulu menetap di Wengker dengan mendirikan perguruan bela diri, sempat menolak kehadiran Bathoro Katong karena dianggap sebagai ancaman. Setelah berhasil menguasai Wengker, Bathoro Katong bersama ketiga tokoh lainnya bermusyawarah dan sepakat menamai wilayah tersebut "Pramana Raga" yang berarti kekuatan tubuh. Nama ini kemudian berubah menjadi Ponorogo, yang resmi berdiri pada 11 Agustus 1496.         | Masjid Jami' Tegalsari di Kecamatan Jetis, Gereja Katolik Santo Hilarius Kecamatan Soko, Vihara Dharma Dwipa di Kecamatan Sampung | Telaga Ngebel di Kecamatan Ngebel         | Getuk golan | Tari Jathil Obyog   | Tradisi Balon Udara di Kecamatan Kauman |

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                             |           |                             |                                      |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------|-----------------------------|--------------------------------------|
| Kabupaten Trenggalek  | Raden Ayu Saraswati, putri Majapahit yang dijuluki Dewi Amiswati karena penyakit aneh, disembuhkan oleh Menak Sraba di Sungai Bagong. Mereka menikah, tapi Menak Sraba berubah menjadi buaya putih setelah melanggar aturan dari Menak Sraba. Putranya yang bernama Menak Sopal menyebarkan Islam di Trenggalek dan membangun bendungan setelah mendapat kepala gajah putih dari Randha Krandon. Ki Ageng Sinawang kemudian mengucapkan "Terang Ing Penggalih" yang mempunyai arti hati yang terang sebagai asal nama Trenggalek, yang berdiri pada 31 Agustus 1194 M. | Masjid Baitur Rohman di Kecamatan Trenggalek, Kapel "Santo Yosep" di Kecamatan Dongko                                                                                                                                                                                    | Pantai Taman Kili Kili di Kecamatan Panggul | Alen-alen | Tari Jaranan Turonggo Yakso | Tradisi Kupatan di Kecamatan Durenan |
| Kabupaten Tulungagung | Adipati Betak Bedalem memimpin wilayah rawa bernama Ngrawa yang sulit dikeringkan. Ia mengadakan sayembara dengan hadiah diangkat menjadi Patih (Seseorang yang membantu Adipati). Jaka Baru mengikuti sayembara dengan membawa ijuk dan lidi sesuai saran ayahnya. Ia berhasil menemukan sumber air dan menyumbatnya sehingga rawa mengering. Karena keberhasilan itu, Adipati berkata, "Ini pitulungan agung" (pertolongan besar), yang menjadi asal nama Tulungagung, dan resmi berdiri pada 18 November 1205.                                                      | Masjid Al Munawar di Kecamatan Tulungagung, Gereja Santa Maria Dengan Tidak Bernoda Kecamatan Tulungagung, Pura Penataran Luhur Candi Dadi Kecamatan Boyolangu, Vihara Buddha Loka Theravada Kecamatan Tulungagung, dan Klenteng Tjoe Tik Kiong di Kecamatan Tulungagung | Candi Penampihan di Kecamatan Sendang       | Sompil    | Tari Reog Kendang           | Tradisi tiban di Kecamatan Boyolangu |



|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                          |                                         |               |                      |                                                         |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------|----------------------|---------------------------------------------------------|
| Kabupaten Blitar | <p>Nilasuwarna yang merupakan anak dari Adipati Wilatikta Tuban, dipercaya oleh Kerajaan Majapahit untuk mengusir pasukan Tartar. Pasukan Tartar bersembunyi di dalam hutan Selatan karena pada waktu itu pasukan tartar melakukan pemberontakan kepada kerajaan Majapahit yang dapat membahayakan situasi di Kerajaan Majapahit. Setelah berhasil mengalahkan pasukan Tartar, ia diberi hadiah mengelola wilayah itu dan gelar Adipati Aryo Blitar I. Nama "Blitar" berasal dari "Balitar" atau "Baline Tartar," yang berarti pulangnya bangsa Tartar. Wilayah ini kemudian dikenal sebagai Blitar yang resmi berdiri pada 5 Agustus 1324.</p> | <p>Rumah ibadah yang terdapat di Kabupaten Blitar adalah Masjid Krenceng Blitar, Gereja JKI Mahanaim di Kecamatan Selokajang, Pura Agung Arga Sunya di Kecamatan Gandusari, dan Vihara Bodhigiri di Kecamatan Wlingi</p> | Kampung Cokelat di Kecamatan Kademangan | Peyek uceng   | Tari Emprak          | Tradisi Kirab Pusaka Eyang Djoego di Kecamatan Kesamben |
| Kabupaten Malang | <p>Sultan Agung dari Mataram ingin menyatukan Pulau Jawa dengan menaklukkan wilayah sekitar musuh, termasuk Malang dekat Surabaya. Penaklukan Malang dipercayakan kepada Tumenggung Alap-alap dengan 8.000 pasukan yang melewati Ngantang, lima gunung besar, serta Sungai Metro dan Brantas. Saat mendekati Malang, mereka terhalang pohon tumbang ketika sudah dibersihkan pasukan Adipati Ronggo Tohjiwo datang, sehingga terjadi pertempuran dan pasukan Mataram kalah. Nama "Malang" berasal dari kata Jawa "ngalang-ngalangi" yang berarti menghalangi. Kabupaten Malang resmi berdiri pada 28 November 1760.</p>                         | <p>Masjid Tiban di Kecamatan Turen, GKJW Peniwen di Kecamatan Kromengan, Pura Patirtan Giri Kawi Dalam di Wagir, Vihara Dewi Kwan Im di Kecamatan Ngajum</p>                                                             | Lembah Tumpang di Kecamatan Tumpang     | Tempe bungkil | Tari Topeng Malangan | Tradisi Karo dusun di Kecamatan Ngadas                  |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                          |                                                              |             |                     |                                            |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-------------|---------------------|--------------------------------------------|
| Kabupaten Mojokerto | Raden Wijaya merupakan pendiri Kerajaan Majapahit. Kabupaten Mojokerto berkaitan erat dengan Majapahit sebagai penerus kerajaan tersebut. Pangeran Pajajaran bernama Raden Jaka Sesuruh, melarikan diri ke Jawa Timur dan meminta petunjuk dari Nenek Pertapa di Gunung Kombang. Ia bersama saudara-saudaranya mencari pohon maja berbuah satu dengan dua burung sebagai penanda. Setelah menemukan pohon maja yang pahit, mereka menamai tempat itu Majapahit, lalu membuka hutan dan membangun permukiman makmur. Nama Mojokerto berasal dari "mojo" (pohon maja) dan "kerto" (tentram/makmur), melambangkan harapan hidup damai. Kabupaten Mojokerto resmi berdiri pada 9 Mei 1293.                                                                                                                                                                                                   | Masjid Jami' Ki Buyut Lankay di Kecamatan Bangsal, GKJW (Gereja Kristen Jawi Wetan) Jemaat Wates Mojokerto di Kecamatan Trawas, Pura Sasana Bina Yoga di Kecamatan Mojosari, Maha Vihara Majapahit di Kecamatan Trowulan | Museum Majapahit di Kecamatan Trowulan                       | Onde-onde   | Tari Mayang Rontek  | Tradisi Unduh Patirtan                     |
| Kabupaten Jombang   | Kebo Kicak adalah putra Patih Pamulang Jagad dari Kerajaan Majapahit dan Wandan Wanguri. Suatu ketika, Desa Karang Kejambon di wilayah barat Majapahit dilanda wabah penyakit mematikan yang menewaskan banyak warga. Wabah ini berasal dari siluman buaya yang merasuki tubuh banteng milik Surontanu, kakak seperguruan Kebo Kicak di Padepokan Sumayana. Banteng tersebut, bernama Tracak Kencana. Kebo Kicak berusaha memusnahkan banteng itu demi menyelamatkan warga, namun Surontanu menolak karena menganggapnya sebagai warisan gurunya. Akibatnya, terjadi pertarungan sengit yang memancarkan cahaya hijau dan merah. Dari peristiwa inilah muncul nama "Jombang", yang berasal dari kata "ijo" (hijau) dan "abang" (merah) dalam bahasa Jawa. Nama ini melambangkan kekuatan besar dari pertempuran tersebut. Kabupaten Jombang kemudian resmi berdiri pada 21 Oktober 1910. | Masjid Dr. H. Moeldoko di Kecamatan Bandar Kedung Mulyo, Gereja Kristen Jawi Wetan (GKJW) di Kecamatan Mojowarno, Pura Amerta Buana di Kecamatan Ngoro, dan Klenteng Hok San Kiong di Kecamatan Gudo                     | Museum Islam Indonesia K.H Hasyim Asy'ari di Kecamatan Diwek | Lodeh Kikil | Tari Remo Jombangan | Tradisi Grebeg Tahu di Kecamatan Jogoroto. |

## E. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan. Menurut Purwanto hasil belajar adalah wujud dari kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>52</sup> Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti mengingat, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Sedangkan ranah afektif berhubungan dengan perasaan, sikap, nilai, dan emosi. Hal ini mencakup bagaimana peserta didik merespon terhadap pembelajaran, seperti minat, motivasi, dan sikap terhadap pembelajaran. Terakhir, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan gerakan. Hal ini mencakup bagaimana peserta didik menggunakan tubuh untuk melakukan tugas-tugas tertentu, seperti menulis, menggambar, atau melompat. Ketiga ranah ini saling terkait dan bekerja sama dalam membentuk hasil belajar yang maksimal. Dengan memahami ketiga ranah ini, pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh bagi peserta didik maupun guru.

Menurut Sudjana pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.<sup>53</sup> Setelah melalui proses belajar, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu, baik secara intelektual, emosional, maupun fisik. Hasil

---

<sup>52</sup> Arif Rahim et al., *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*, 1st ed. (Jawa Tengah: Cv. Eureka Media Aksara, 2023): 8.

<sup>53</sup> Yendri Wirda et al., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Peserta didik*, 1st ed. (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020): 7.

belajar adalah sesuatu yang melekat pada diri peserta didik. Tidak hanya sekedar nilai atau angka, melainkan perubahan yang terjadi di dalam diri peserta didik sebagai akibat dari proses belajar. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan buah dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Dan yang terpenting pengalaman belajar yang bermakna akan menghasilkan perubahan perilaku yang signifikan pada peserta didik.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan ini bisa terlihat dari kemampuan berpikir (seperti menghafal, memahami, dan menilai), sikap dan perasaan (seperti semangat dan tanggung jawab), serta keterampilan fisik (seperti gerakan tangan atau tubuh). Hasil belajar biasanya diukur dengan nilai, tapi nilai bukan satu-satunya tanda keberhasilan. Yang terpenting, hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik telah mengalami perkembangan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

## 2. Teori Hasil Belajar

Menurut Labovitz dan Hagedorn, teori adalah ide atau pikiran yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana dan mengapa sesuatu bisa saling berhubungan. Sedangkan Hansen menyatakan bahwa teori adalah penjelasan tentang suatu kejadian, dan bisa dipakai untuk memperkirakan kejadian yang mungkin terjadi di masa depan. Sejalan dengan hal itu, Snalbecker, teori adalah kumpulan pendapat atau penjelasan yang disusun rapi.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Nurhayani and dewi salistina, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. ali hasyimi, 1st ed. (yogyakarta: cv. gerbang media aksara, 2022): 7-8.

Sedangkan kata belajar menurut Aunurrahman adalah belajar adalah proses yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru, sebagai hasil pengalaman peserta didik yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Syaifuddin menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari, memahami, meneliti keadaan sehingga terjadi perubahan perilaku, dan perubahan tersebut terjadi tidak sementara. Slameto mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.<sup>55</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar merupakan sekumpulan konsep dan prinsip yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana perubahan perilaku terjadi pada peserta didik sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya melalui proses belajar. Empat teori belajar yang paling umum digunakan oleh para pendidik yaitu:<sup>56</sup>

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah teori belajar yang menekankan pada hasil belajar dan tidak memperhatikan proses belajar peserta didik.<sup>57</sup> Menurut teori behaviorisme, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon yang diterima peserta didik. Dalam proses belajar, stimulus dan respon

---

<sup>55</sup> Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. Andriyanto, 1st ed. (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2021): 2).

<sup>56</sup> Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. Andriyanto, 1st ed. (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2021): 82.

<sup>57</sup> Edward Harefa et al., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. Sepriano and Efitra, 1st ed. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

merupakan dua komponen kunci yang saling berkaitan. Stimulus adalah segala hal yang bisa memicu peserta didik untuk mulai belajar. Stimulus ini bisa berupa sesuatu yang terlihat, terdengar, atau dirasakan, seperti suara dan gambar, atau bisa juga berasal dari pikiran dan perasaan. Saat stimulus diterima, peserta didik akan memberikan respon sebagai reaksi terhadapnya.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme adalah teori yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri.<sup>58</sup> Belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, tetapi juga melibatkan aspek psikologis (perasaan, emosi, mental) dalam memproses informasi yang diberikan oleh guru. Belajar juga dibangun dari proses interaksi yang berkelanjutan dengan lingkungan. Menurut Jean Piaget terdapat empat hal yang memengaruhi perkembangan kognitif peserta didik, diantaranya lingkungan fisik (pengalaman peserta didik secara langsung dengan tempat tinggal, sekolah, dan lingkungan bermain), kematangan (perkembangan fisik dan biologis peserta didik), pengaruh sosial (interaksi dengan orang lain serta budaya lingkungannya), dan pengendalian diri (pengelolaan emosi dan motivasi peserta didik).

c. Teori Konstruktivisme

Menurut Slavin, teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik harus aktif dalam menemukan dan memahami informasi,

---

<sup>58</sup> Herie Saksono et al., *Teori Belajar dalam Pembelajaran*, ed. Paput Tri Cahyono, 1st ed. (Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2023: 40).

membandingkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, serta menyesuaikan atau mengubah pemahaman sebelumnya jika tidak sesuai.<sup>59</sup> Karwono dan Heni Mularsih mengemukakan bahwa teori konstruktivisme merupakan pengetahuan yang didapatkan dengan cara membangun, artinya peserta didik membangun pengetahuannya sendiri bukan karena meniru atau sekedar berbagi pengetahuan dari guru atau orang lain.<sup>60</sup> Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan bahwa peserta didik harus aktif membangun pemahamannya sendiri. Pengetahuan dibentuk melalui keterlibatan langsung, berinteraksi dengan orang lain, dan pengalaman belajar yang dialami.

#### d. Teori Humanisme

Humanisme berasal dari kata *human* yang artinya manusia. Menurut Muhammad Soleh Hapudin, teori humanisme lebih fokus pada kepribadian peserta didik. Mereka didorong untuk bertanggung jawab dan belajar dari pengalaman. Dalam proses belajar, guru berperan sebagai pembimbing yang memberi motivasi, karena tanpa dorongan dari dalam diri, peserta didik sulit menerima pengetahuan baru.<sup>61</sup> Sedangkan menurut Arif Widiyatmoko, teori humanisme adalah proses belajar yang membantu peserta didik memahami dirinya sendiri dan

---

<sup>59</sup> Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*, ed. Rahmat Permana, 1st ed. (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020): 216.

<sup>60</sup> Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. Harits Azmi Zanki, 1st ed. (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021): 131.

<sup>61</sup> Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran (Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif)*, 1st ed. (Jakarta: Penerbit Kencana, 2021).

lingkungannya. Tujuan utama dari teori ini adalah membentuk peserta didik menjadi pribadi yang lebih manusiawi.<sup>62</sup> Sejalan dengan pendapat di atas Heri Suryaman, teori humanisme menekankan bahwa belajar harus berpusat pada manusia. Keberhasilan belajar dalam teori ini dilihat dari sejauh mana peserta didik memahami dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.<sup>63</sup> Dapat disimpulkan bahwa teori humanisme menempatkan manusia sebagai pusat pembelajaran. Fokus utama teori ini adalah pada pertumbuhan pribadi peserta didik yang lebih baik, aktualisasi diri dan pengalaman peserta didik. Dalam konteks ini, proses belajar bukan sekadar menghafal fakta atau informasi.

### 3. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan apa yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Pencapaian ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik (seperti minat dan motivasi), maupun dari luar (seperti lingkungan belajar dan dukungan guru).<sup>64</sup>

#### a. Faktor Internal

Faktor internal adalah hal-hal dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor ini dapat berupa faktor fisiologis (segala sesuatu yang berkaitan dengan kondisi fisik atau jasmani) seperti kesehatan fisik, kondisi tubuh, dan kebutuhan biologis, serta faktor psikologis (semua hal yang berkaitan dengan pikiran,

---

<sup>62</sup> Arif Widiyatmoko, *Teori Pembelajaran IPA*, ed. Moh. Nasrudin, 1st ed. (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2023): 25.

<sup>63</sup> Heri Suryaman, *Teori Belajar*, ed. Eko Harianto, 1st ed. (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024): 110.

<sup>64</sup> Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. Harits Azmi Zanki, 1st ed. (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021): 37-50.



perasaan, dan perilaku peserta didik) seperti motivasi, minat, emosi, konsentrasi belajar, dan tingkat kepercayaan diri. Misalnya, peserta didik yang sedang sakit akan kesulitan berkonsentrasi dalam belajar, atau peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi akan lebih giat dalam belajar.

b. Faktor Eksternal

Selain faktor-faktor internal, faktor eksternal juga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal adalah hal-hal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar, dan terbagi menjadi dua: lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat dapat membantu atau menghambat proses belajar. Hubungan yang baik antara guru, orang tua, dan peserta didik akan mendorong semangat belajar. Sementara itu, lingkungan non-sosial mencakup kondisi fisik tempat belajar, seperti suhu ruangan, pencahayaan, serta ketersediaan fasilitas seperti gedung sekolah, media belajar, dan buku. Semua itu sangat berperan dalam mendukung keberhasilan belajar.

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis peserta didik, seperti kesehatan, motivasi, dan kepercayaan diri. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan sosial, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor non-sosial, seperti kondisi fisik lingkungan belajar, ketersediaan sarana dan prasarana, serta

kualitas materi pelajaran. Kombinasi antara faktor internal dan eksternal ini secara bersamaan dapat membentuk kondisi belajar yang optimal bagi peserta didik dan pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai.

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi pelajaran, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut teori Taksonomi Bloom, yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dapat diukur melalui indikator-indikator yang mencakup ketiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut penjelasannya:<sup>65</sup>

##### a. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, penalaran, dan pikiran. Ranah kognitif terdiri dari beberapa tingkatan, mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Jadi tingkatan tersebut dimulai dari kemampuan mengingat informasi dasar (pengetahuan) hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan sesuatu yang baru. Kemampuan memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, dan memecahkan masalah merupakan bagian penting dari ranah kognitif. Dengan menguasai

---

<sup>65</sup> Edward Harefa et al., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. Sepriano and Efitra, 1st ed. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024): 65.

berbagai tingkatan dalam ranah kognitif, peserta didik dapat berpikir secara kritis, kreatif, dan efektif dalam menghadapi proses pembelajaran.

b. Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif mengacu pada aspek emosional dalam pembelajaran, yang mencakup perasaan, sikap, dan minat. Ranah afektif terdiri dari lima tingkatan, mulai dari menerima (A1), merespon (A2), menghargai (A3), mengorganisasikan (A4), karakterisasi menurut nilai (A5). Pada tingkat awal, peserta didik diajak untuk menyadari dan merespon rangsangan dari lingkungan belajar. Selanjutnya, peserta didik mulai membentuk penilaian terhadap suatu hal dan mengembangkan sikap yang sesuai. Pada tahap yang lebih tinggi, peserta didik bisa menghayati dan menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Ranah afektif ini penting karena membantu membentuk kepribadian, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam belajar.

c. Ranah Psikomotor (*Psychomotoric Domain*)

Ranah psikomotor mencakup kemampuan fisik dan keterampilan motorik yang diperoleh peserta didik melalui pembelajaran. Ranah psikomotorik adalah aspek pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan fisik atau gerakan tubuh. Sederhananya, psikomotorik adalah kemampuan peserta didik untuk melakukan sesuatu secara fisik, baik itu gerakan sederhana seperti berjalan, menulis, atau melukis, hingga gerakan yang lebih kompleks seperti menari, bermain alat musik, atau melakukan olahraga. Ranah psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu meniru (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi

(P4), naturalisasi (P5). Ranah psikomotorik menunjukkan perkembangan kemampuan fisik dan keterampilan peserta didik. Awalnya, peserta didik meniru gerakan (imitasi), lalu mulai bisa mengontrol gerakannya sendiri (manipulasi), hingga akhirnya mampu melakukan gerakan dengan tepat untuk menyelesaikan tugas atau masalah (presisi).

#### **F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV**

Guru memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan peserta didik, sehingga perlu memahami setiap peserta didik yang diajar. Dalam pembelajaran, terutama di sekolah dasar, penting bagi guru mengenali karakteristik peserta didik, seperti gaya belajar, minat, bakat, kepribadian, dan latar belakang sosial-budaya. Pemahaman ini membantu guru merancang kegiatan belajar, asesmen, dan strategi yang sesuai, sehingga hasil belajar bisa lebih maksimal.<sup>66</sup> Dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik adalah keseluruhan ciri khas, sifat, atau perilaku yang melekat pada setiap peserta didik.

Di lingkungan sekolah dasar, peserta didik umumnya dibagi menjadi dua kelompok besar berdasarkan tingkat kelasnya. Kelompok pertama adalah peserta didik kelas rendah yang mencakup peserta didik kelas 1, 2, dan 3. Peserta didik pada kelompok ini masih dalam tahap penyesuaian diri dengan lingkungan sekolah dan pembelajaran formal. Sementara itu, kelompok kedua adalah peserta didik kelas atas yang terdiri dari peserta didik kelas 4, 5, dan 6. Peserta didik kelas atas umumnya telah memiliki pengetahuan yang lebih kuat dan mulai memasuki tahap pembelajaran yang lebih menyeluruh.

---

<sup>66</sup> Ina Magdalena et al., *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*, 1st ed. (Jawa Barat: CV. Jejak, 2021) :15.

Kurnia menjelaskan bahwa karakteristik perkembangan peserta didik di usia 6-12 tahun ditandai dengan masuknya anak ke sekolah dasar yang merupakan periode bermain.<sup>67</sup> Peralihan dari lingkungan rumah ke lingkungan sekolah membawa perubahan signifikan dalam perilaku anak. Peserta didik di tingkat sekolah dasar cenderung lebih suka bermain dan menghabiskan waktu bersama teman, sehingga pengaruh orang tua mulai berkurang. Mereka senang bergerak, belajar dalam kelompok, dan melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan membuat proses belajar lebih efektif serta bermakna.

Teori Piaget adalah sebuah teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, seorang psikolog asal Swiss. Teori ini menjelaskan bagaimana anak-anak membangun pemahaman seiring dengan pertumbuhannya. Teori Piaget menekankan bahwa peserta didik bukan hanya penerima informasi secara pasif, tetapi pembelajar aktif. Dengan demikian, teori Piaget menekankan pentingnya peran aktif anak dalam proses pembelajaran. Terdapat empat tahap perkembangan kognitif anak, berikut penjelasannya:<sup>68</sup>

1. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, bayi sedang aktif membangun pemahaman tentang dunia melalui panca indera dan tindakan fisik. Media pembelajaran yang ideal adalah yang merangsang semua indera bayi seperti mainan bertekstur, buku gambar berwarna cerah dengan, suara, dan kegiatan yang melibatkan

---

<sup>67</sup> Nurul Hikmah, *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*, ed. Awal Syaddad, 1st ed. (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2019): 33.

<sup>68</sup> Desty Putri Hanifah et al., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. Dini Wahyu Mulyasari, 1st ed. (Jawa Tengah: Penerbit Pradina Pustaka, 2023): 67-68.

gerakan tubuh. Misalnya, boneka dengan berbagai tekstur (bulu, kain halus), bola dengan permukaan yang berbeda, atau mainan yang bisa digigit, kegiatan mengunyah, meraba, dan menggoyangkan mainan ini membantu bayi mengembangkan kemampuan sensorik bayi, terutama pada indera peraba dan area mulut.

## 2. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Anak-anak pra-sekolah mulai mengembangkan kemampuan simbolik dan bahasa. Anak-anak senang bermain peran, berimajinasi, dan menggunakan simbol untuk mewakili objek atau ide. Media pembelajaran yang sesuai mencakup buku cerita bergambar, permainan peran, dan kegiatan seni kreatif. Penggunaan bahasa yang sederhana, visual yang menarik, dan pertanyaan terbuka akan merangsang perkembangan kognitif anak. Misalnya, melalui kegiatan menggambar bersama di satu kertas, anak-anak belajar berbagi, menunggu giliran, dan menghargai karya teman, sehingga sikap sosial seperti toleransi, kerja sama, dan empati dapat terlatih.

## 3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai berpikir secara logis tentang hal-hal nyata. Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan ciri, mengurutkannya dari yang terbesar sampai terkecil, dan memahami sebab akibat dari peristiwa sehari-hari. Media pembelajaran seperti gambar, diagram, atau benda nyata sangat membantu pemahaman konsep abstrak. Misalnya, nilai gotong royong dapat ditanamkan lewat kegiatan bersama seperti menyapu kelas, dan setelahnya, refleksi membantu anak menyadari

bahwa bekerja sama membuat pekerjaan lebih mudah, sehingga persatuan dan gotong royong dipahami secara nyata.

#### 4. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Tahap operasional formal merupakan puncak perkembangan kognitif menurut Piaget. Pada tahap ini anak-anak mampu berpikir lebih mendalam. Anak-anak sudah mulai tertarik pada masalah-masalah dan memberikan pemecahan masalah. Jika sebelumnya anak lebih berfokus pada dunia konkret yang bisa dilihat dan disentuh, pada tahap ini anak mulai mampu menjelajahi dunia abstrak yang penuh dengan ide, konsep, dan kemungkinan yang dapat terjadi. Misalnya, anak sudah mulai aktif dalam diskusi, bertanya, dan memberikan pendapat yang logis. Anak juga dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menyetujui pendapat bersama.

Peserta didik usia 9–10 tahun (kelas IV SD/MI) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai bisa berpikir logis, tapi masih terbatas pada hal-hal yang nyata dan bisa dilihat atau diraba. Peserta didik mampu mengelompokkan benda, memahami urutan, jumlah, dan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya dirancang dengan aktivitas menarik seperti permainan, kerja kelompok, dan pengalaman langsung agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan merasa lebih termotivasi untuk belajar.

## G. Kelayakan Media

### 1. Pengertian Kelayakan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "kelayakan" berasal dari kata "layak" yang berarti pantas atau patut. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, kriteria kelayakan media yang baik yang dapat ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian. Kelayakan isi media ditentukan oleh materi yang sesuai dengan pembelajaran, akurat, relevan, terbaru, dan mendukung tercapainya kompetensi peserta didik. Kelayakan bahasa terlihat dari penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai kaidah. Sementara itu, kelayakan penyajian berkaitan dengan kemudahan media digunakan oleh peserta didik dan guru.<sup>69</sup>

### 2. Aspek Kelayakan

Menurut Mohamad Miftah dalam buku *Pengembangan dan Studi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis TIK*, kelayakan media pembelajaran dapat ditinjau dari empat aspek utama, yaitu kemanfaatan, kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan inovasi. Berikut penjelasannya:<sup>70</sup>

#### a. Aspek kemanfaatan

Media pembelajaran dikatakan bermanfaat jika dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Media yang baik mampu mempermudah akses terhadap materi, meningkatkan keaktifan peserta

<sup>69</sup> Amilatul Masrifah et al., *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*, ed. Bayu Wijayama, 1st ed. (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023): 28.

<sup>70</sup> Mohamad Miftah, *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK Sebagai Alat Bantu Mengajar Guru*, ed. Nuri Hidayatus Sholihah (Publica Indonesia Utama, 2022): 101-102.



didik, serta mendukung guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu mengajar.

b. Kelayakan teknis

Media harus mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Artinya, media tersebut tidak memerlukan banyak petunjuk atau pelatihan untuk dioperasikan dan dapat langsung dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Aspek Kemenarikan

Media yang menarik ditandai dengan tampilan yang menyenangkan, pemilihan warna dan gambar yang sesuai, serta fitur-fitur yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Media yang menarik juga mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

d. Aspek Inovasi

Media pembelajaran dikatakan inovatif jika memiliki konten yang beragam, sesuai kebutuhan pembelajaran, serta dilengkapi dengan fitur-fitur baru yang mendukung proses belajar secara lebih kreatif dan efektif. Inovasi juga bisa mencakup integrasi teknologi yang memperluas akses dan pengalaman belajar.

## **H. Keefektifan Media**

1. Pengertian efektivitas

Efektivitas adalah ukuran seberapa berhasil suatu tujuan dapat dicapai, yang dinilai berdasarkan jumlah, mutu, dan ketepatan waktu sesuai

dengan yang telah ditetapkan.<sup>71</sup> Efektivitas juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan yang telah dirancang. Keberhasilan ini tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal. Oleh karena itu, efektivitas tidak hanya dilihat dari hasil akhir yang dicapai, tetapi juga dari bagaimana seseorang menilai dan merasakan proses yang dilakukan. Kepuasan terhadap hasil menjadi indikator penting dalam mengukur efektivitas.

## 2. Efektivitas pembelajaran

Dalam pembelajaran, media yang efektif sangat penting karena dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Jika sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Karena itu, pemilihan media harus dipertimbangkan dengan baik karena berpengaruh besar pada keberhasilan belajar mengajar. Menurut M. Muis, efektivitas belajar dapat dinilai melalui beberapa indikator, yaitu:<sup>72</sup>

### a. Ketercapaian ketuntasan belajar

Hal ini dapat ditunjukkan melalui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran dianggap efektif jika sebagian besar peserta didik memahami materi.

### b. Aktivitas belajar

Hal ini dapat digambarkan melalui partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, atau

---

<sup>71</sup> Dkk Darmawan Harefa, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Aluiwaaauri Tafaonao Bestari Laia, Firdaus Laia, 1st ed. (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023): 215.

<sup>72</sup> M Muis, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori dan Penerapannya*, 1st ed. (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020): 47-48.

mengerjakan tugas. Aktivitas yang tinggi menunjukkan keterlibatan dan minat peserta didik, yang merupakan salah satu tanda bahwa pembelajaran berjalan dengan baik.

c. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Hal ini dapat merujuk pada kemampuan guru dalam merancang, menyampaikan, dan mengatur kegiatan belajar agar berjalan lancar, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Respon peserta didik

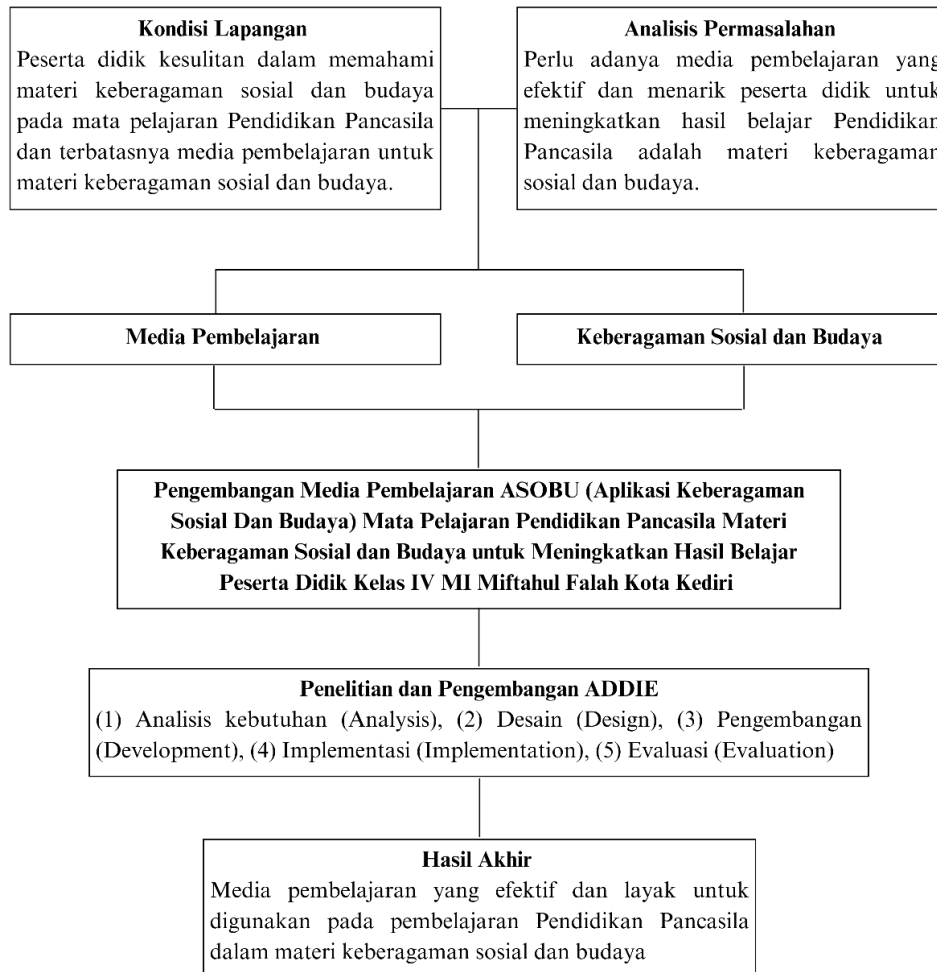
Hal ini mengacu pada tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran, termasuk sikap, motivasi, dan minat. Respon positif dari peserta didik menjadi indikator bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai.

## **I. Kerangka Berpikir**

Keberagaman sosial budaya di Indonesia merupakan kekayaan yang perlu dijaga dan diajarkan sejak dini. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk memahami materi tersebut karena materi yang terlalu padat dan terbatasnya media pembelajaran terkait materi keberagaman sosial dan budaya di kelas IV. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran bernama AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang khusus dirancang untuk peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi keberagaman sosial budaya dalam mata pelajaran

Pendidikan Pancasila. Untuk mendukung tujuan tersebut, diperlukan gambaran yang menunjukkan hubungan antara masalah, solusi, dan langkah-langkah pengembangan yang ditempuh. Kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**



## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) karena hasil dari penelitian akan membuat suatu produk yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono, Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>73</sup> Untuk menciptakan suatu produk tertentu, diperlukan penelitian yang fokus pada analisis kebutuhan. Selain itu, untuk memastikan bahwa produk tersebut efektif di masyarakat, maka sangat penting untuk melakukan penelitian yang menguji keefektifannya.

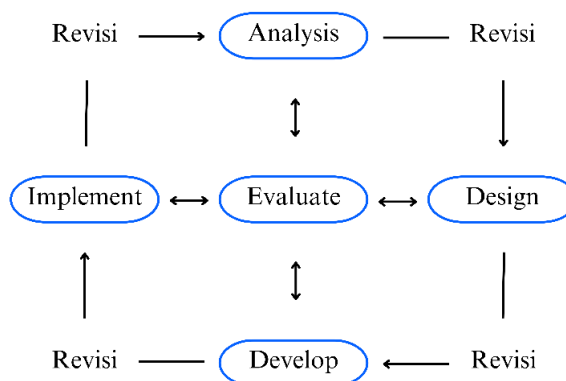
Dalam pengembangan media pembelajaran, terdapat berbagai model yang dapat dijadikan acuan. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Model ini dikembangkan oleh Robert Marube Brach, seorang Profesor bidang pembelajaran, desain dan teknologi pada tahun 2009 dan telah menjadi salah satu pendekatan yang paling populer dalam penelitian dan

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Bandung: Alfabeta, 2021): 754.

pengembangan (R&D) di bidang pendidikan.<sup>74</sup> Berikut prosedur penelitian yang akan dilakukan:

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



Berdasarkan Gambar 3.1 peneliti memilih jenis penelitian dan pengembangan karena sejalan dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, dimana dalam penelitian ini akan mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu sebuah media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang dibuat menggunakan *Construct 2*. Model ini dipilih karena memiliki susunan yang terencana dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah belajar, terutama yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

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

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan akan dilakukan dengan beberapa tahap prosedur. Berikut adalah tahap prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

<sup>74</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Bandung: Alfabeta, 2021): 765.

## 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama yang mendasar tahapan-tahapan selanjutnya. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penyebab masalah hasil belajar peserta didik dan jenis media pembelajaran yang paling tepat untuk mendukung proses belajar peserta didik.

### a. Analisis Kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum yang diterapkan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Kemudian melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya). Selanjutnya adalah menganalisis kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui isi dari muatan pembelajaran kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran. Dengan hal ini, peneliti dapat menganalisis sesuai dengan muatan pembelajaran dan materi pelajaran yang sesuai dengan kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

### b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri, analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara terhadap wali kelas dan juga observasi secara langsung di kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik dan juga observasi di

kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri pada hari Senin tanggal 21 September 2024, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila masih kurang maksimal akibat terbatasnya media yang menarik untuk memahami keberagaman sosial dan budaya, rendahnya pemahaman peserta didik, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar karena penggunaan media yang kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya hasil belajar peserta didik.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini, peneliti menganalisis bagaimana karakteristik peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Analisis ini dilakukan dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas, hal ini bertujuan untuk mengetahui perilaku, cara belajar, minat, kemampuan dalam mengikuti pembelajaran serta motivasi belajar peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu perancangan, setelah melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik maka peneliti melakukan tahap penyusunan rancangan suatu produk yang akan dibuat. Tahap perancangan bertujuan untuk mempersiapkan dan merancang media pembelajaran yang akan digunakan sebagai penelitian. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan materi keberagaman sosial dan budaya sehingga diperlukan alat untuk membuat media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya). Media pembelajaran AKSOBU



(Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) merupakan sebuah aplikasi yang berisi tentang materi keberagaman sosial dan budaya di berbagai Kabupaten yang ada di Jawa Timur yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang untuk kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri yang dikembangkan melalui platform *Construct 2*. Aplikasi ini menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti asal-usul daerah, rumah ibadah, tempat wisata, kuliner khas, tarian, dan tradisi daerah. Dengan tampilan yang menarik, kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi dan materi disajikan secara interaktif dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan kuis, E-LKPD, serta petunjuk penggunaan yang jelas. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang mandiri dan efektif bagi peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep keberagaman dan menghargai budaya yang berbeda-beda.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan, setelah merancang suatu produk yang akan dikembangkan peneliti melakukan tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap tindak lanjut dari tahap desain atau kegiatan merealisasikan rancangan produk ke dalam bentuk visual. Pada tahap ini peneliti memulai produksi produk awal sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Proses pengembangan media dilakukan setelah membuat desain

media. Peneliti menyiapkan materi, gambar-gambar, audio, video dan animasi yang menarik untuk dimasukkan dalam media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya). Setelah produk peneliti dibuat, peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi agar mengetahui kelayakan media yang hendak diujicobakan.

Pengembangan media pembelajaran mencakup pengumpulan bahan, pembuatan desain, dan pembuatan produk. Setelah itu, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan media dan memberi masukan perbaikan. Tujuannya agar media lebih efektif sebelum digunakan peserta didik. Dalam mengembangkan media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya), langkah yang dilakukan meliputi penentuan capaian dan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, desain, pengembangan media.

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

Tahap keempat yaitu implementasi. Tahap implementasi adalah uji coba produk untuk mengetahui tanggapan awal dari responden. Tujuannya untuk melihat dampak media terhadap pemahaman, keefektifan, daya tarik, dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan menunjukkan sejauh mana media mencapai tujuan belajar, ketertarikan berkaitan dengan seberapa menyenangkan dan memotivasi media bagi peserta didik, sedangkan efisiensi dilihat dari penggunaan waktu, biaya, dan tenaga secara optimal.

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri melalui pengimplementasian media pembelajaran. Peneliti memberikan lembar *pretest* sebelum penggunaan media, serta *posttest* setelah media digunakan.

Selain itu, peneliti juga membagikan lembar tanggapan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

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

Tahap evaluasi adalah proses menilai apakah setiap langkah yang diambil dan produk yang dihasilkan telah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan atau belum. Pada tahap ini, pendidik mengevaluasi materi untuk memastikan apakah tujuan pembelajaran tercapai. Revisi akhir dilakukan berdasarkan masukan dari peserta didik dan peneliti selama uji coba, agar media pembelajaran menjadi lebih praktis dan layak digunakan.

Jadi, pada tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan berupa media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting setelah merancang suatu produk yang akan diujicobakan. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk dan kesesuaian dari produk tersebut. Dalam uji coba produk ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain adalah (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, serta (5) teknik analisis data. Untuk itu uji coba produk harus memperhatikan hal-hal berikut:

#### 1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba, peneliti akan memulai penerapan media pembelajaran secara langsung dan melakukan validasi melalui konsultasi

dengan beberapa ahli (*validator*) yang memiliki keahlian dan kompetensi di bidang terkait. Validator ini bertugas untuk menilai terkait layak tidaknya media tersebut dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah. Langkah awal pada tahap uji coba, produk yang dibuat akan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli sehingga hasil validasi tersebut dapat menjadi dasar revisi media pembelajaran yang dibuat. Setelah dilakukan revisi produk, produk akan diuji cobakan di lapangan. Desain uji coba pada penelitian ini adalah *one group pretest posttest*. Desain penelitian *one group pretest posttest* adalah metode penelitian yang digunakan untuk membandingkan kondisi atau hasil sebelum dan setelah diberikan suatu perlakuan. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan tersebut dengan melihat perubahan yang terjadi antara tahap sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*), sehingga dapat diketahui sejauh mana perlakuan tersebut memberikan pengaruh terhadap variabel yang diteliti. Hal tersebut dilakukan agar peneliti mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya).

## 2. Subjek Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri pada semester II tahun ajaran 2024/2025 dengan rincian uji kelompok besar yaitu seluruh peserta didik kelas IV-A yang berjumlah 27 dan uji kelompok kecil yaitu 13 peserta didik yang

mewakili setengah dari jumlah siswa kelas IV-B. Adapun alasan pemilihan tempat tersebut didasarkan atas pertimbangan:

- a. Belum pernah dilakukan penelitian dan pengembangan dalam hal implementasi terhadap pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV khususnya dalam materi keberagaman sosial dan budaya di mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang dikembangkan dalam penelitian ini. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli instrumen, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli soal *pretest* dan *posttest*, dan juga peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri, serta guru kelas IV. Adapun penjelasan mengenai subjek uji coba adalah sebagai berikut:

#### 1) Ahli Instrumen

Dalam penelitian ini, ahli instrumen adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam pengembangan dan evaluasi instrumen penelitian, khususnya terkait validitas (ketepatan isi), reliabilitas (kestabilan hasil), serta kesesuaian butir dengan indikator dan tujuan penelitian. Ahli ini memiliki latar belakang pendidikan yang relevan dan pengalaman dalam penyusunan instrumen, sehingga dapat memastikan kualitas dan kelayakan instrumen sebelum digunakan.

## 2) Ahli Media

Dalam penelitian ini uji ahli media digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang berkompeten dan memahami dengan benar media pembelajaran. Validator dalam penelitian ini merupakan dosen UNESA (Universitas Negeri Surabaya) yang memiliki kemampuan dalam hal media pembelajaran terutama di bidang digital.

## 3) Ahli Materi

Dalam penelitian ini ahli materi yang dimaksud adalah seseorang yang memahami materi pelajaran SD/MI khususnya kelas IV. Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurikulum merdeka khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya. Ahli materi dalam penilaian pembelajaran media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) adalah salah satu pendidik dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri dan guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

## 4) Ahli Pembelajaran

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan ahli pembelajaran adalah wali kelas 4. Wali kelas merupakan seseorang yang memahami kondisi peserta didik secara langsung dan berpengalaman dalam mengelola pembelajaran di kelas. Keterlibatan wali kelas bertujuan untuk menilai apakah instrumen atau materi yang dikembangkan sesuai dengan

situasi nyata di kelas, serta memberikan saran agar lebih mudah diterapkan dalam kegiatan belajar.

5) Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri

- a) Subjek uji coba kelompok kecil, yang di dalamnya terdapat 13 peserta didik kelas IV-B yang dipilih secara acak.
- b) Subjek uji coba kelompok besar, yang melibatkan seluruh peserta didik kelas IV-A di MI Miftahul Falaah Kota Kediri yang berjumlah 27 orang.

### 3. Jenis Data

Data adalah kumpulan fakta atau informasi yang dapat di olah untuk memecahkan sebuah masalah.<sup>75</sup> Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang akan dianalisis diperoleh dari validasi ahli media serta ahli materi. Berikut penjelasan dari data yang digunakan:

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang diperoleh melalui hasil penelitian dan nilai dari angket yang diisi oleh peserta didik. Data ini disajikan dalam bentuk angka yang memiliki makna sebenarnya. Data ini berupa nilai pecahan atau persentase dari hasil validasi dan angket belajar peserta didik. Data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil angket yang telah diisi oleh para ahli dan pendidik, dan lembar penilaian hasil angket yang telah diisi peserta didik.

---

<sup>75</sup> Almira Keumala Ulfah et al., *Ragam Analisis Data Penelitian*, ed. Sri Rizqi Wahyuningrum, 1st ed. (Madura: IAIN Madura Press, 2022): 55.

b. Data Kualitatif

Data Kualitatif merupakan data yang didapatkan berupa tanggapan, kritik, saran dan masukan dari validator yang berhubungan dengan hasil produk pengembangan AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) serta deskripsi hasil pelaksanaan uji coba produk. Tak hanya itu, data kualitatif meliputi hasil observasi, wawancara pada peserta didik.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian ilmiah.<sup>76</sup> Berikut merupakan beberapa instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

a. Observasi

Observasi adalah teknik penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap suatu fenomena atau objek penelitian. Peneliti berperan aktif dalam mengumpulkan data dengan menggunakan panca inderanya.<sup>77</sup> Peneliti menggunakan teknik observasi dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengumpulkan dan memperoleh data informasi terkait permasalahan yang terjadi yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep keberagaman sosial dan budaya di Indonesia, terutama dalam mengenali berbagai bentuk keberagaman yang ada. Penggunaan LKS yang

---

<sup>76</sup> Ayu Nurul Amalia, Suyono, and Riyan Arthur, *Penyusunan Instrumen Penelitian*, ed. Supriyadi, 1st ed. (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2023): 2.

<sup>77</sup> Desy Arum Sunarta et al., *Pengantar Metodologi Penelitian*, ed. Waode Munaeni, 1st ed. (Makassar: CV. Tohar Media, 2023): 84.



cenderung monoton, dengan dominasi teks dan gambar yang terbatas, membuat materi pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas, seperti gambar di papan tulis dan evaluasi singkat, juga kurang efektif dalam merangsang minat belajar peserta didik. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi masih terbatas dan berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode penelitian yang melibatkan interaksi baik secara langsung ataupun tidak antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan mengumpulkan data yang mendalam.<sup>78</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan juga dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Wawancara dengan guru dapat memperoleh informasi tentang proses pembelajaran di kelas dan juga penggunaan media yang digunakan ketika mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut adalah tabel kisi-kisi wawancara yang digunakan oleh peneliti:

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara**

| No | Indikator                                                                                                                |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Respon peserta didik selama proses pembelajaran mata Pelajaran Pendidikan Pancasila                                      |
| 2. | Kendala peserta didik pada materi keberagaman sosial dan budaya                                                          |
| 3. | Strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru                                                               |
| 4. | Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila                                                |
| 5. | Perangkat Pembelajaran                                                                                                   |
| 6. | Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya |

<sup>78</sup> Hari Setia Putra Yusuf Tojiri and Nur Faliza, *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, Dan Analisis Data*, ed. Tonny Yuwanda, 1st ed. (Sumatera Barat: Takaza Innovatix Labs, 2023): 56.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian adalah suatu proses pengumpulan, pencatatan, dan penyimpanan data, informasi, serta bukti-bukti yang relevan dengan suatu penelitian. Data tersebut dapat berupa teks, angka, gambar, video, atau bentuk lainnya yang dapat memberikan gambaran yang akurat dan lengkap mengenai proses penelitian.<sup>79</sup> Dalam penelitian ini dokumentasi yang dipakai berupa gambar atau foto beserta penjelasan yang terkait dengan hasil belajar peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri.

d. Angket

Angket merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang dirancang untuk mengumpulkan data dari responden.<sup>80</sup> Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Angket Ahli Instrumen

Angket ahli instrumen digunakan untuk memvalidasi isi dan kesesuaian butir-butir instrumen penelitian. Instrumen yang divalidasi meliputi angket ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, angket respon peserta didik, serta soal pretest dan posttest. Seluruh instrumen tersebut diberikan kepada ahli instrumen untuk dinilai dari segi kelayakan dan kejelasannya. Hasil penilaian digunakan sebagai

---

<sup>79</sup> Mike Nurmalia Sari et al., *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development*, ed. Dini Wahyu Mulyasari, 1st ed. (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2024): 129.

<sup>80</sup> Zafri and Hera Hastuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. Diah Safitri, 1st ed. (Jawa Barat: Rajagrafindo Persada, 2021): 22.

dasar perbaikan sebelum instrumen diterapkan dalam penelitian.

Berikut kisi-kisi untuk angket ahli instrumen:

**Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Instrumen**

| No  | Indikator                                                                                                       | No Butir Soal |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1.  | Kejelasan petunjuk pengisian instrumen                                                                          | 1             |
| 2.  | Keluasan cakupan aspek konstruk instrumen                                                                       | 2             |
| 3.  | Kejelasan indikator setiap aspek                                                                                | 3             |
| 4.  | Kejelasan rumusan butir                                                                                         | 4             |
| 5.  | Kecocokan indikator dengan butir                                                                                | 5             |
| 6.  | Proporsi dan kecukupan jumlah butir                                                                             | 6             |
| 7.  | Kesederhanaan rumusan butir                                                                                     | 7             |
| 8.  | Kemudahan pemaknaan/memahami butir                                                                              | 8             |
| 9.  | Keterbacaan/kemudahan dalam membaca                                                                             | 9             |
| 10. | Kemudahan cara menjawab                                                                                         | 10            |
| 11. | Efisiensi waktu/tenaga dalam mengerjakan                                                                        | 11            |
| 12. | Kalimat tidak menimbulkan penafsiran yang ganda                                                                 | 12            |
| 13. | Tata bahasa dan ejaan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia                                                     | 13            |
| 14. | Menghindari responden dari pengarahannya terselubung, tekanan dan malu dalam memberikan respon                  | 14            |
| 15. | Kreativitas penyusunan instrumen untuk memperoleh objektivitas jawaban dan motivasi responden untuk menjawabnya | 15            |

## 2) Angket Ahli Media

Angket validasi media merupakan instrumen yang digunakan untuk memvalidasi aspek pemrograman dan aspek tampilan. Teknik pengumpulan dari hasil validasi media dilakukan dengan cara menunjukkan media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang sudah dibuat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media (*validator*). Berikut kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran:<sup>81</sup>

<sup>81</sup> Monalisa, Kiki Aryaningrum, and Hetilaniar, "Pengembangan Media Giant Komik Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran PPKN bagi Siswa Kelas V SDN 100," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9, No 1 (2024): 34.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

| No | Aspek           | Indikator                     | Bunyi Instrumen                                                                                                                           | No Butir Soal |
|----|-----------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1. | Kelayakan Media | Kemudahan serta Kesederhanaan | Kemudahan menggunakan media                                                                                                               | 1             |
|    |                 |                               | Kepraktisan menggunakan media                                                                                                             | 2             |
| 2. |                 | Materi                        | Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar                                                                             | 3             |
|    |                 |                               | Kesesuaian materi media dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran                                                                  | 4             |
|    |                 |                               | Materi disajikan secara runtut serta sesuai dengan gambar                                                                                 | 5             |
| 3. |                 | Ukuran                        | Tulisan yang disajikan jelas                                                                                                              | 6             |
|    |                 |                               | Kesesuaian ukuran <i>font</i> tulisan serta ukuran gambar dengan isi materi                                                               | 7             |
|    |                 |                               | Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proporsional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola) | 8             |
|    |                 | Kemenarikan                   | Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik                                                                                | 9             |
|    |                 |                               | Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi                                                                                  | 10            |

### 3) Angket Ahli Materi

Angket validasi ahli materi diberikan kepada dosen dan guru Pendidikan Pancasila yang berisikan poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Lembar validasi ini berisi penilaian dan pendapat ahli mengenai materi yang dibuat dalam media pembelajaran, CP dan ATP tingkat kedalaman materi yang akan diajarkan, serta evaluasi pembelajaran. Berikut kisi-kisi untuk instrumen ahli materi:<sup>82</sup>

<sup>82</sup> Nur Hikmah, Arief Kuswidyano, and Patricia H. M Lubis, "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, No 2 (2020): 140.

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi**

| No | Aspek               | Indikator                   | Bunyi Instrumen                                                                           | No Butir Soal |
|----|---------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1. | Kelayakan Isi       | Kesesuaian Materi dengan CP | Pembahasan materi sesuai dengan CP                                                        | 1             |
|    |                     |                             | Pembahasan dan tampilan gambar pada media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran | 2             |
|    |                     | Keakuratan Materi           | Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator                                           | 3             |
|    |                     |                             | Keakuratan konsep serta definisi                                                          | 4             |
|    |                     | Kemutakhiran Materi         | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                                                | 5             |
|    |                     |                             | Kemutakhiran daftar pustaka                                                               | 6             |
|    |                     | Mendorong Keingintahuan     | Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut                                            | 7             |
|    |                     |                             | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi                                         | 8             |
| 2. | Kelayakan Penyajian | Teknik Penyajian            | Materi memiliki sistematika penyajian yang baik                                           | 9             |
|    |                     |                             | Teknik penyajian evaluasi memiliki sistematika penyajian yang baik                        | 10            |

#### 4) Angket Validasi Ahli Pembelajaran

Angket validasi ahli pembelajaran merupakan sebuah angket validasi yang berisi pernyataan guna memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran beserta kesesuaian media yang diterapkan pada saat uji coba. Adapun indikator validasi ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>83</sup>

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran**

| No | Indikator                                                                                                         | No Butir Soal |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1. | Tampilan media menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran                                                        | 1             |
| 2. | Muatan materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan                                       | 2             |
| 3. | Kejelasan tulisan dalam media                                                                                     | 3             |
| 4. | Kemenarikan warna pada media                                                                                      | 4             |
| 5. | Kemenarikan gambar pada media                                                                                     | 5             |
| 6. | Media mudah untuk digunakan                                                                                       | 6             |
| 7. | Konten atau isi materi dalam media dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi keberagaman sosial dan | 7             |

<sup>83</sup> Shella Nabila, Idul Adha, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No 5 (2021): 3945.

|     |                                                                                      |    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
|     | budaya                                                                               |    |
| 8.  | Media dapat memperluas wawasan peserta didik                                         | 8  |
| 9.  | Media sesuai dengan karakteristik peserta didik                                      | 9  |
| 10. | Tata bahasa dalam media mudah untuk dipahami                                         | 10 |
| 11. | Media dapat mendorong semangat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran | 11 |

#### 5) Angket Ahli Soal Pretest dan Posttest

Angket ahli soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Soal-soal disusun oleh peneliti berdasarkan indikator materi keberagaman sosial dan budaya. Angket ini terdiri dari 10 soal yaitu menjodohkan dan uraian yang harus dikerjakan peserta didik secara individu untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Adapun indikator validasi tersebut adalah sebagai berikut:<sup>84</sup>

**Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Soal Pretest dan Posttest**

| No | Aspek      | Instrumen                                                      | No Butir Soal |
|----|------------|----------------------------------------------------------------|---------------|
| 1. | Materi     | Kesesuaian butir soal dengan materi                            | 1             |
|    |            | Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran               | 2             |
| 2. | Konstruksi | Kejelasan petunjuk pengerjaan                                  | 3             |
|    |            | Kejelasan butir soal                                           | 4             |
|    |            | Penggunaan kalimat tidak bermakna ganda                        | 5             |
|    |            | Kejelasan tulisan                                              | 6             |
| 3. | Bahasa     | Bahasa yang digunakan baik dan benar                           | 7             |
|    |            | Bahasa yang digunakan mudah dipahami                           | 8             |
|    |            | Kesesuaian Bahasa yang dengan jenjang Pendidikan sekolah dasar | 9             |
|    |            | Tidak menggunakan Bahasa daerah setempat                       | 10            |

<sup>84</sup> Hendrik Pandu Paksi and Melisa Nor Hikam, "Pengembangan Media Diorama Gotong Royong ( DIGO ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPGSD*, 12, No 9 (2022): 1865–1876.

#### 6) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik ditujukan kepada peserta didik untuk mengetahui apakah penyajian media dan materi sudah sesuai, dan apakah dengan adanya media, peserta didik lebih paham terkait materi keberagaman sosial dan budaya. Angket yang dibuat oleh peneliti berisikan 10 pernyataan yang akan dijawab peserta didik sesuai dengan pemahamannya. Berikut kisi-kisi instrumen untuk peserta didik:<sup>85</sup>

**Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

| No | Aspek                | Indikator                       | Bunyi Instrumen                                                                         | No Butir Soal |
|----|----------------------|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 1. | Kelayakan Isi Materi | Pemahaman Isi Materi serta Soal | Materi mudah dipahami                                                                   | 1             |
|    |                      |                                 | Gambar yang digunakan menarik                                                           | 2             |
|    |                      |                                 | Gambar yang digunakan sesuai dengan materi                                              | 3             |
|    |                      |                                 | Bahasa mudah dipahami                                                                   | 4             |
|    |                      |                                 | Latihan soal sesuai dengan materi                                                       | 5             |
| 2. | Kelayakan Media      | Kemenarikan                     | Kemenarikan saat menggunakan dalam proses pembelajaran                                  | 6             |
|    |                      |                                 | Penggunaan media dalam kegiatan belajar berkontribusi pada pengalaman yang menyenangkan | 7             |
|    |                      |                                 | Penyajian media berbasis kode QR dan tautan dinilai mudah digunakan                     | 8             |
|    |                      |                                 | Tulisan yang disajikan dalam media memiliki kejelasan dan kualitas visual yang optimal  | 9             |
|    |                      |                                 | Penggunaan media dapat membantu memahami materi dan menyelesaikan tugas.                | 10            |

#### e. Tes

Tes dalam penelitian itu merupakan alat ukur untuk mengetahui sesuatu. Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang disusun

<sup>85</sup> Nur Hikmah, Arief Kuswidyano, and Patricia H. M Lubis, "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, No 2 (2020): 141.

secara sistematis.<sup>86</sup> Melalui tes, peneliti dapat membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan sebuah tindakan.

Berikut ini kisi-kisi *pretest* dan *posttest*:

---

<sup>86</sup> Novela Tri Lestari Andrea Gideon, Vidriana Oktaviana, and Mike Nurmala Sari, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. Dini Wahyu Mulsaysari, 1st ed. (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023): 117.



Tabel 3. 8 Kisi-Kisi *Pretest* dan *Posttest*

| Capaian Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Tujuan Pembelajaran                                                                                           | Indikator Soal                                                                                                        | Level Kognitif | No Butir Soal |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|
| <b>Negara Kesatuan Republik Indonesia</b><br>Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. | Mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. | Peserta didik mampu menyebutkan pengertian keberagaman sosial dan budaya dengan benar melalui media AKSOBU            | C1             | 1             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                               | Peserta didik mampu menunjukkan contoh keberagaman sosial dan budaya dengan benar melalui media AKSOBU                | C2             | 2             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                               | Peserta didik mampu menghubungkan contoh keberagaman sosial dan budaya antar daerah dengan benar melalui media AKSOBU | C2             | 3             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                               | Peserta didik mampu menentukan contoh keberagaman sosial dan budaya antar daerah dengan benar melalui media AKSOBU    | C3             | 4             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                               | Peserta didik mampu melengkapi contoh keberagaman sosial dan budaya yang rumpang dengan benar melalui media AKSOBU    | C3             | 5             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                               | Peserta didik mampu menguraikan keberagaman sosial dan budaya antar daerah dengan benar melalui media AKSOBU          | C4             | 6             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                               | Peserta didik mampu membandingkan                                                                                     | C4             | 7             |

|  |  |                                                                                                                                                    |    |    |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
|  |  | keberagaman sosial dan budaya antar daerah dengan benar melalui media AKSOBU                                                                       |    |    |
|  |  | Peserta didik mampu memberi argumen terkait sikap yang sesuai dengan keberagaman sosial dan budaya dengan benar melalui media AKSOBU               | C5 | 8  |
|  |  | Peserta didik mampu menyimpulkan cerita terkait sikap yang sesuai dan tidak dengan keberagaman sosial dan budaya dengan benar melalui media AKSOBU | C5 | 9  |
|  |  | Peserta didik mampu membuat cerita sesuai dengan pengalaman peserta didik terkait keberagaman sosial dan budaya dengan benar melalui media AKSOBU  | C6 | 10 |

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah data untuk menghasilkan informasi baru. Tujuan dari proses ini adalah membuat karakteristik data lebih mudah dipahami dan berguna sebagai solusi untuk suatu masalah dalam sebuah penelitian<sup>87</sup>. Berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti:

### a. Teknik Analisis Data Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang terkumpul dari instrumen berupa lembar angket validasi meliputi ahli instrumen, ahli

<sup>87</sup> Almira Keumala Ulfah, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, Abd Ghofur, Umar Bukhory, et al., *Ragam Analisis Data Penelitian*, ed. Sri Rizqi Wahyuningrum, 1st ed. (Madura: IAIN Madura Press, 2022): 1.

materi, ahli media, ahli pembelajaran, ahli soal *pretest* dan *posttest* dan angket respon peserta didik yang diperoleh menggunakan skala likert. Berikut merupakan kategori skor skala likert:<sup>88</sup>

**Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Skala Likert**

| SKOR | KETERANGAN          |
|------|---------------------|
| 5    | Sangat Setuju       |
| 4    | Setuju              |
| 3    | Kurang Setuju       |
| 2    | Tidak Setuju        |
| 1    | Sangat Tidak Setuju |

Analisis lembar angket validasi dan angket respon guru menggunakan skor persentase angket para ahli (ahli instrumen, ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, ahli soal *pretest* dan *posttest*). Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase tersebut adalah sebagai berikut:<sup>89</sup>

$$P = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

Hasil penelitian yang akan digunakan untuk mengukur kevalidan produk berdasarkan kriteria persentase penilaian skor validasi menurut Sugiyono adalah:<sup>90</sup>

<sup>88</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Bandung: Alfabeta, 2021): 167-169.

<sup>89</sup> Tim Dosen dan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa FIB UB, *Bunga Rampai: Artikel Kolaborasi Dosen dan Mahasiswa*, ed. Vanda Hardinata, 1st ed. (Malang: Media Nusa Creative, 2021): 91.

<sup>90</sup> Nur Hikmah, Arief Kuswidyano, and Patricia H. M Lubis, "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, No 2 (2020): 142.

**Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Angket Penilaian Validator**

| Persentase Penilaian | Keterangan         |
|----------------------|--------------------|
| 81% - 100%           | Sangat Layak       |
| 61%,-80%             | Layak              |
| 41%-60%              | Cukup Layak        |
| 31%-40%              | Tidak Layak        |
| 0%-30%               | Sangat Tidak Layak |

Jika suatu penilaian kuisioner memenuhi persyaratan tertentu, antara lain tingkat validasi 81% - 100% maka dapat dikatakan sangat layak. Produk yang sudah divalidasi tetapi belum mencapai skor maksimal perlu dilakukan pengulangan revisi sehingga produk benar-benar dapat dikatakan valid.

b. Teknik Analisis Data Hasil Tes dan Keefektifan Media

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana media AKSOBU berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji *wilcoxon*, dan uji *n-gain*. Berikut penjelasannya:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah pertama untuk menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang telah terkumpul berdistribusi normal atau tidak.<sup>91</sup> Data dalam penelitian ini ialah hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena sampel data yang digunakan dalam penelitian ini <50 responden. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sugiyono

<sup>91</sup> Diah Wijayanti Sutha, *Biostatistika*, ed. Amirullah, 1st ed. (Malang: Media Nusa Creative, 2019) 75.

bahwa uji normalitas *Shapiro-Wilk* adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel yang kecil pada simulasi data yang tidak lebih dari 50 sampel.<sup>92</sup> Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai sig. hitung  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, dan jika nilai sig  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Dengan hipotesis statistik yang digunakan:

$H_0$  : sampel berdistribusi normal.

$H_1$  : sampel data berdistribusi tidak normal.

Jika data tidak terdistribusi normal, akan dilanjutkan dengan statistik non-parametrik.

## 2) Uji *Wilcoxon*

Uji *wilcoxon* termasuk metode nonparametrik yang digunakan untuk membandingkan perbedaan signifikan antara dua kelompok data yang saling berpasangan. Uji ini cocok diterapkan ketika data tidak berdistribusi normal misalnya jika data berskala ordinal, atau data interval/rasio yang tetap tidak normal meski sudah dicoba diperbaiki lewat transformasi seperti logaritma atau akar kuadrat.

Syarat utama dalam penggunaan uji *wilcoxon* adalah kedua kelompok data harus berasal dari pasangan yang sama, misalnya data sebelum dan sesudah suatu perlakuan pada subjek yang sama.

Fungsi uji *wilcoxon* adalah untuk mengetahui apakah perlakuan atau

---

<sup>92</sup> Putri Agustin and Intan Permatasari, "Pengaruh Pendidikan dan Kompensasi terhadap Kinerja Divisi *Newproduct Development* (Npd) Pada PT. Mayora Indah Tbk," *Jurnal Ilmiah M-Progress* 10, No 2 (2020): 179.

kondisi tertentu menyebabkan perubahan yang nyata pada data yang diukur, tanpa perlu bergantung pada distribusi normal.<sup>93</sup>

Berikut ini adalah dasar penentuan uji hipotesis menggunakan uji nonparametrik *wilcoxon*:

- a) Nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima (terdapat perbedaan yang signifikan)
- b) Nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak (tidak terdapat perbedaan yang signifikan)

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

- a)  $H_0$  : Pengembangan media AKSOBU tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- b)  $H_1$  : Pengembangan media AKSOBU berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media AKSOBU dianggap berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik apabila hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*)  $< 0,05$ .

### 3) Uji *N-gain*

Uji Normalitas *Gain* atau *N-Gain* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap nilai *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran AKSOBU

---

<sup>93</sup> Victor Trismanjaya Hulu and Robert Kurniawan, *Memahami Dengan Mudah Statistik Nonparametrik*, 1st ed. (Jakarta: Prenada Media, 2021): 37-38.

(Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya). Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, tujuannya agar dapat mengetahui apakah dalam penerapan media dapat dinilai efektif atau tidak. Selanjutnya, hasil dari selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dapat diterapkan dalam rumus N-Gain. Berikut rumus uji N-Gain:

$$N - Gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat merujuk pada interpretasi nilai rata-rata *gain* pada tabel 3.11, sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi atau perlakuan, dapat merujuk pada tabel 3.12 sebagai berikut:<sup>94</sup>

**Tabel 3. 11 Interpretasi Nilai Rata-Rata Gain**

| Persentase Penilaian | Keterangan |
|----------------------|------------|
| 0,70 < g < 100       | Tinggi     |
| 0,30 < g < 0,70      | Sedang     |
| 0,00 < g < 0,30      | Rendah     |

**Tabel 3. 12 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan**

| Persentase (%) | Kriteria       |
|----------------|----------------|
| < 40           | Tidak Efektif  |
| 40 - 55        | Kurang Efektif |
| 56 - 75        | Cukup Efektif  |
| > 76           | Efektif        |

<sup>94</sup> Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 1st ed. (Yogyakarta: Surya Cahya, 2024): 11.

Berdasarkan tabel tafsiran keberhasilan di atas, media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* memperoleh skor 0,3 hingga lebih dari 0,7.



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada materi keberagaman sosial dan budaya. Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Model pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan media AKSOBU adalah model ADDIE. Model ADDIE memuat 5 tahap yang harus diterapkan dalam sebuah pengembangan produk, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun pemaparan dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1. *Analyze* (Tahap Analisis)**

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan, di mana peneliti melakukan observasi untuk menganalisis hal-hal penting yang memengaruhi proses belajar dan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Hasilnya dijadikan dasar dalam merancang media yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Berikut ini paparan hasil analisis lanjutan yang dilakukan oleh peneliti:

##### **a. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum ini bertujuan untuk menentukan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang berlaku di MI Miftahul

Falaah Kota Kediri. Kurikulum yang diterapkan di MI Miftahul Falaah Kota Kediri adalah Kurikulum Merdeka, sehingga dapat dikatakan seluruh perangkat pembelajaran mengacu pada kurikulum tersebut. Berikut merupakan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya:

**Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**

| Capaian Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Tujuan Pembelajaran                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian tak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman suku bangsa, sosial budaya melalui media pembelajaran AKSOBU dengan benar.</li> <li>2. Peserta didik mampu menunjukkan dan membedakan keberagaman suku bangsa, sosial budaya melalui media pembelajaran AKSOBU dengan benar.</li> </ol> |

Berdasarkan tabel capaian pembelajaran di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian dan pengembangan ini pada materi keberagaman sosial dan budaya.

#### **b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Tahap analisis kebutuhan peserta didik bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung khususnya dalam materi keberagaman sosial dan budaya, baik berupa strategi maupun perangkat pendukung pembelajaran lainnya. Tahap analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Beliau menyampaikan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang maksimal. Hal ini disebabkan oleh pemahaman

yang terbatas, minimnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya partisipasi aktif peserta didik karena media yang digunakan kurang bervariasi. Peserta didik juga kesulitan membedakan berbagai bentuk keberagaman, seperti asal daerah, rumah ibadah, tempat wisata, makanan khas, tarian, dan tradisi yang ada di Indonesia, khususnya di kabupaten-kabupaten di Jawa Timur. Selama ini, peserta didik hanya belajar dari buku dan gambar, sehingga mengalami kesulitan baik saat belajar di kelas maupun secara mandiri.

Selama ini, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut dirasa kurang efektif karena peserta didik cenderung kurang tertarik dan mudah merasa bosan, yang akhirnya memengaruhi pemahaman serta hasil belajar mereka. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) guna membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bisa digunakan untuk belajar mandiri. Penelitian ini difokuskan pada satu materi, yaitu keberagaman sosial dan budaya di kelas IV.

### **c. Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakter dan perilaku peserta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di mana mereka berada pada rentang usia 6-12 tahun. Apabila dikaitkan dengan teori kognitif Jean

Piaget, rentang usia tersebut termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak mulai berkembang secara logis, namun mereka masih memerlukan benda atau situasi nyata untuk membantu mereka memahami topik yang sedang dipelajari.

Karakteristik peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri lebih menyukai belajar menggunakan media yang memuat banyak gambar, video, dan digital. Mereka juga lebih tertarik jika materi disampaikan dengan cara yang berbeda (tidak hanya mengandalkan buku pelajaran dari sekolah) seperti menggunakan media yang berbasis digital.<sup>95</sup> Berdasarkan teori tersebut, maka adanya pengembangan media AKSOBU dianggap dapat menjadi solusi untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran terkait materi keberagaman sosial dan budaya.

## 2. *Design (Desain)*

Berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik, diperlukan suatu solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi "Keberagaman sosial dan budaya" dengan lebih baik. Dalam proses pengembangan media AKSOBU, diperlukan tahapan perancangan atau desain. Adapun langkah-langkah perancangannya adalah sebagai berikut:

### a. *Flowchart*

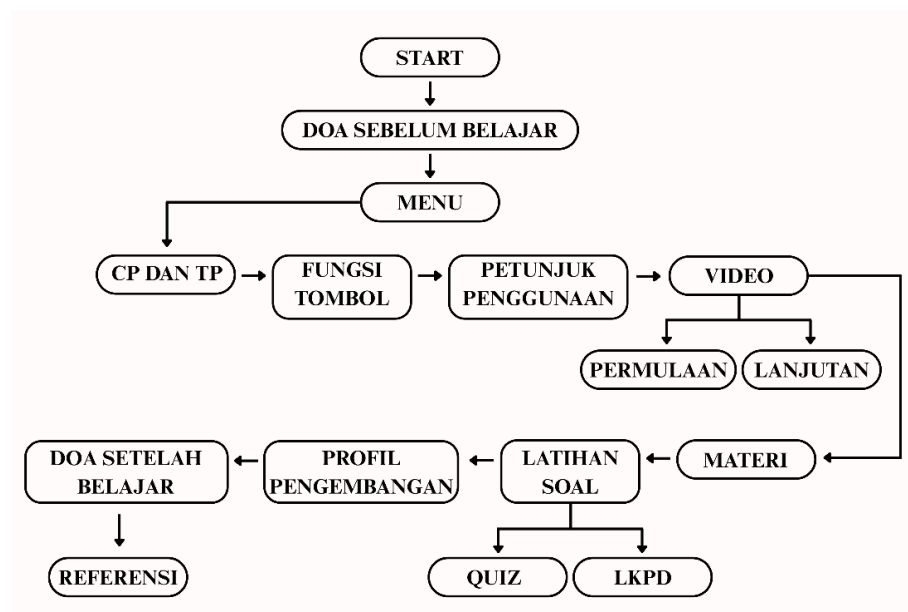
*Flowchart* adalah gambaran visual dari proses atau alur kerja yang tersusun rapi dengan simbol-simbol tertentu, dihubungkan oleh

---

<sup>95</sup> Tri Wulansari and Putri Adnin Setia Mukti, "Wawancara," 2024.

panah untuk menunjukkan urutannya agar mudah dipahami. Media pembelajaran AKSOBU berisi materi tentang keberagaman sosial dan budaya, yang bisa diakses lewat *link* jika menggunakan laptop atau komputer, dan dapat digunakan untuk belajar mandiri. Media ini dibuat menggunakan Canva dengan gambar dan video dari *Canva*, *Google*, dan *YouTube*.

**Gambar 4. 1 *Flowchart* Pengembangan Media AKSOBU**



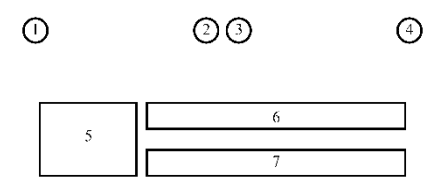
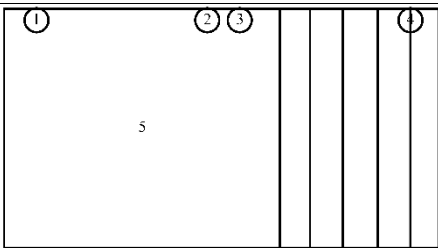
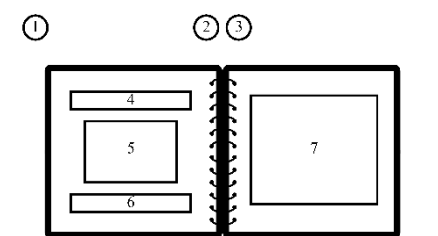
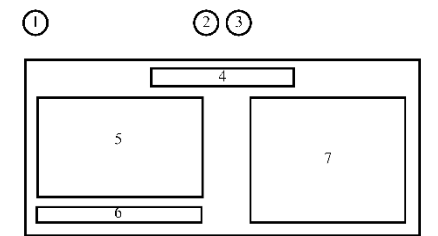
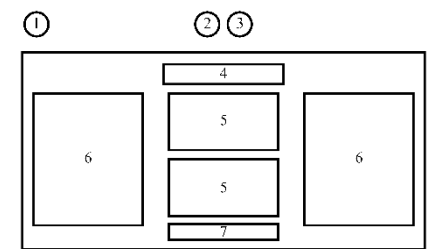
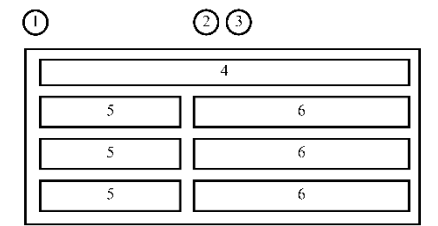
#### b. *Storyboard*

*Storyboard* adalah rancangan atau gambaran awal tentang isi media pembelajaran yang akan dibuat. Hal ini bertujuan sebagai panduan saat mengembangkan media pembelajaran. Berikut ini adalah tabel *storyboard* media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4. 2 Storyboard Media AKSOBU

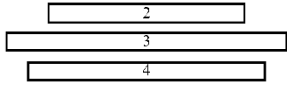
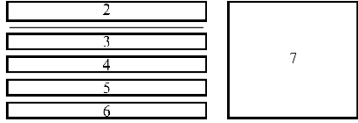
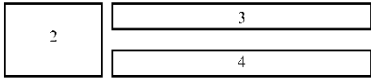
| No | Tampilan | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |          | <p>Halaman Awal (<i>cover</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Volume hidup dan mati</li> <li>2. Logo PGMI Iain Kediri</li> <li>3. Logo Iain Kediri</li> <li>4. Nama aplikasi (AKSOBU)</li> <li>5. Singkatan aplikasi (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)</li> <li>6. Nama mata pelajaran (Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila)</li> <li>7. Tingkat kelas (Kelas 4) dan nama sekolah (MI Miftahul Falaah Kota Kediri)</li> <li>8. Tombol mulai</li> </ol> |
| 2. |          | <p>Halaman Awal (Doa Sebelum Belajar):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Judul doa (Doa Sebelum Belajar)</li> <li>3. Doa dalam Bahasa Arab</li> <li>4. Arti Doa Sebelum Belajar</li> <li>5. Tombol kembali</li> <li>6. Tombol lanjut</li> </ol>                                                                                                                                                                          |
| 3. |          | <p>Halaman Awal (Menu):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. CP dan TP</li> <li>3. Fungsi tombol</li> <li>4. Petunjuk penggunaan</li> <li>5. Video</li> <li>6. Referensi</li> <li>7. Profil pengembang</li> <li>8. Latihan soal</li> <li>9. Materi</li> <li>10. Tombol kembali</li> </ol>                                                                                                                                   |
| 4. |          | <p>Halaman Awal (CP dan TP):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. CP (Capaian Pembelajaran)</li> <li>3. TP (Tujuan Pembelajaran)</li> <li>4. Tombol kembali</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                      |

|    |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. |  | <p>Halaman Awal (Fungsi Tombol Navigasi):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Judul</li> <li>3. Tombol navigasi beserta deskripsinya</li> <li>4. Tombol kembali</li> <li>5. Tombol lanjut</li> </ol>                                                                                                                                     |
| 6. |  | <p>Halaman Awal (Petunjuk Penggunaan):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Judul</li> <li>3. Deskripsi petunjuk penggunaan</li> <li>4. Tombol kembali</li> </ol>                                                                                                                                                                         |
| 7. |  | <p>Halaman Isi (Video):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Nomor video (1) permulaan</li> <li>3. Logo dan judul video</li> <li>4. Nomor video (2) lanjutan</li> <li>5. Judul (video permulaan dan lanjutan)</li> <li>6. <i>QR-Code</i> video permulaan dan lanjutan</li> <li>7. <i>Link</i> video</li> <li>8. Tombol kembali</li> </ol> |
| 8. |  | <p>Halaman Isi (Tampilan 10 Kabupaten di Jawa Timur):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Logo Kabupaten</li> <li>3. Nama Kabupaten</li> <li>4. Tombol kembali</li> </ol>                                                                                                                                                                |
| 9. |  | <p>Halaman Isi (Tampilan 6 Bentuk Keberagaman):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Asal-usul</li> <li>4. Rumah ibadah</li> <li>5. Tempat wisata</li> <li>6. Kuliner</li> <li>7. Tarian</li> <li>8. Tradisi</li> <li>9. Tombol kembali</li> </ol>                                                         |

|     |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10. |    | <p>Halaman Isi (Asal-usul):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Tombol lanjut</li> <li>5. <i>QR-Code</i> video asal-usul</li> <li>6. Judul</li> <li>7. Link video asal-usul</li> </ol>                     |
| 11. |    | <p>Halaman Isi (Rumah Ibadah):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Tombol lanjut</li> <li>5. Nama dan deskripsi rumah ibadah</li> </ol>                                                                    |
| 12. |   | <p>Halaman Isi (Wisata Daerah):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Tombol lanjut</li> <li>5. Nama wisata</li> <li>6. Gambar wisata</li> <li>7. <i>Link</i> wisata</li> <li>8. Deskripsi wisata</li> </ol> |
| 13. |  | <p>Halaman Isi (Kuliner Daerah):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Nama kuliner</li> <li>5. Gambar kuliner</li> <li>6. <i>Link</i> kuliner</li> <li>7. Deskripsi kuliner</li> </ol>                      |
| 14. |  | <p>Halaman Isi (Tarian Daerah):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Nama tarian</li> <li>5. Gambar tarian</li> <li>6. Deskripsi tarian</li> <li>7. <i>Link</i> tarian</li> </ol>                           |
| 15. |  | <p>Halaman Isi (Tradisi Daerah):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Nama tradisi</li> <li>5. Gambar tradisi</li> <li>6. Deskripsi tradisi</li> </ol>                                                      |



|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16. | <p>Diagram showing the layout of Kuis 1. It includes four numbered buttons at the top: 1 (left), 2 and 3 (center), and 4 (right). Below them are two horizontal rectangular input fields labeled 5 and 6.</p>                                                                                                                                                                                                                                        | <p>Halaman Isi (Petunjuk Mengerjakan Kuis 1):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Tombol lanjut</li> <li>5. Judul</li> <li>6. Deskripsi petunjuk mengerjakan kuis</li> </ol>                                      |
| 17. | <p>Diagram showing the layout of Kuis 1. It includes four numbered buttons at the top: 1 (left), 2 and 3 (center), and 4 (right). Below them is a large rectangular container. Inside this container, there is a smaller rectangle labeled 5, which contains a horizontal bar labeled 6, and below that, another horizontal bar labeled 7. At the bottom of the container is a row of eight small square boxes, the first of which is labeled 8.</p> | <p>Halaman Isi (Kuis 1):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Tombol lanjut</li> <li>5. Nomor Kuis</li> <li>6. Pertanyaan</li> <li>7. Tempat meletakkan huruf</li> <li>8. Kotak huruf</li> </ol>                   |
| 18. | <p>Diagram showing the layout of Kuis 2. It includes four numbered buttons at the top: 1 (left), 2 and 3 (center), and 4 (right). Below them are two horizontal rectangular input fields labeled 5 and 6.</p>                                                                                                                                                                                                                                        | <p>Halaman Isi (Petunjuk Mengerjakan Kuis 2):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>4. Tombol lanjut</li> <li>5. Judul</li> <li>6. Deskripsi petunjuk mengerjakan kuis</li> </ol>                                      |
| 19. | <p>Diagram showing the layout of Kuis 2. It includes four numbered buttons at the top: 1 (left), 2 and 3 (center), and 4 (right). Below them is a large rectangular container. Inside this container, there is a smaller rectangle labeled 5, which contains two horizontal bars labeled 6 and 7. Below the container is a row of eight small square boxes, the first of which is labeled 8.</p>                                                     | <p>Halaman Isi (Kuis 2):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Kembali</li> <li>2. Tombol <i>home</i></li> <li>3. Tombol lanjut</li> <li>4. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>5. Nomor Kuis</li> <li>6. Gambar yang relevan dengan pertanyaan</li> <li>7. Pertanyaan</li> <li>8. Pilihan jawaban</li> </ol> |
| 20. | <p>Diagram showing the layout of E-LKPD. It includes two numbered buttons at the top: 1 (left) and 2 (right). Below them is a large rectangular container. Inside this container, there is a smaller rectangle labeled 3, which contains two horizontal bars labeled 4 and 5. Below the container are two numbered buttons: 6 (left) and 7 (right).</p>                                                                                              | <p>Halaman Isi (E-LKPD):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>home</i></li> <li>2. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>3. <i>QR-Code</i> E-LKPD</li> <li>4. Judul</li> <li>5. Link E-LKPD</li> <li>6. Tombol Kembali</li> <li>7. Tombol lanjut</li> </ol>                                                 |

|     |                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 22. | <p>①</p>  <p>⑤</p>  | <p>Halaman Penutup (Doa Sebelum Belajar):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Judul doa (Doa Sebelum Belajar)</li> <li>3. Doa dalam Bahasa Arab</li> <li>4. Arti Doa Sebelum Belajar</li> <li>5. Tombol Kembali</li> </ol>                                                                                  |
| 23. | <p>①</p>  <p>⑧</p>  | <p>Halaman Penutup (Profil Pengembang):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. Judul halaman (Profil Pengembang)</li> <li>3. Nama pengembang</li> <li>4. NIM pengembang</li> <li>5. PRODI pengembang</li> <li>6. Perguruan Tinggi pengembang</li> <li>7. Foto pengembang</li> <li>8. Tombol Kembali</li> </ol> |
| 23. | <p>①</p>  <p>⑤</p> | <p>Halaman Penutup (Referensi):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol volume hidup dan mati</li> <li>2. <i>QR-Code</i> E-LKPD</li> <li>3. Judul</li> <li>4. Link E-LKPD</li> <li>5. Tombol Kembali</li> </ol>                                                                                                                                   |

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

#### a. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, dengan merangkai semua komponen seperti video pembelajaran, gambar, materi, dan juga audio untuk menjadi media pembelajaran AKSOBU. Berikut merupakan tampilan media yang telah dikembangkan oleh peneliti:

#### 1) Tampilan Media Pembelajaran AKSOBU

##### (a) Tampilan awal Media Pembelajaran AKSOBU

##### (1) Tampilan *Cover*

Tampilan *cover* media pembelajaran ini menampilkan nama aplikasi, nama mata pelajaran, materi, kelas, sekolah yang digunakan dalam penelitian ini, dan tombol mulai. Apabila tombol ini di klik maka halaman akan menuju ke doa sebelum belajar.

**Gambar 4. 2 Tampilan Cover**



##### (2) Tampilan Doa Sebelum Belajar

Tampilan doa sebelum belajar berisi doa yang dilengkapi dengan tulisan dalam bahasa arab beserta artinya. Tujuan dari tampilan ini adalah untuk

membiasakan peserta didik memulai kegiatan belajar dengan berdoa, serta menanamkan nilai-nilai religius sebagai bagian dari pembentukan karakter.

**Gambar 4. 3 Tampilan Doa Sebelum Belajar**



### (3) Tampilan Menu

Pada tampilan halaman menu berisi delapan bagian yang dimulai dari CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran), Fungsi Tombol, Petunjuk Penggunaan, Video, Materi, Latihan Soal, Profil Pengembang, dan Referensi. Jika menekan tombol di atas maka akan berpindah sesuai halamannya masing-masing. Beberapa bagian ini sudah diurutkan sesuai dengan anak panah. Beberapa tombol ini juga berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam berpindah halaman.

**Gambar 4. 4 Tampilan Menu**



## 2) Tampilan isi media pembelajaran AKSOBU

### (a) Tampilan Video

Pada tampilan halaman video, terdapat dua bagian utama. Bagian pertama disebut sebagai video permulaan, yang merupakan video pertama yang harus diputar karena berisi gambaran umum mengenai isi aplikasi. Video permulaan digambarkan melalui cerita sederhana tentang keberagaman yang terjadi pada peserta didik, serta menyebutkan beberapa daerah sebagai pengenalan bahwa kabupaten-kabupaten tersebut terdapat dalam aplikasi beserta bentuk keberagamannya. Sementara itu, bagian kedua disebut sebagai video lanjutan, yang berisi tentang 10 kabupaten di Provinsi Jawa Timur, yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang. Video lanjutan ini digambarkan dengan mobil yang sedang berjalan menuju 10 kabupaten dan berhenti di setiap kabupaten, agar peserta didik dapat mengetahui letak masing-masing kabupaten. Penamaan kedua video ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami dan membedakan isi dari masing-masing video.

**Gambar 4. 5 Tampilan Video****(b) Tampilan materi**

Pada tampilan halaman ini, diawali dengan logo Provinsi Jawa Timur yang membawahi 10 kabupaten, yaitu Kabupaten Kediri, Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Trenggalek, Kabupaten Tulungagung, Kabupaten Blitar, Kabupaten Malang, Kabupaten Mojokerto, dan Kabupaten Jombang. Ketika masing-masing logo diklik, pengguna akan diarahkan ke halaman yang sesuai dengan kabupaten yang diwakili oleh logo tersebut.

**Gambar 4. 6 Tampilan Logo Kabupaten di Provinsi Jawa Timur**

Apabila salah satu logo di klik, maka akan diarahkan kepada halaman 6 bentuk keberagaman sosial dan budaya, yaitu asal-usul daerah, rumah ibadah, tempat wisata, kuliner daerah, tarian daerah, dan tradisi daerah.

**Gambar 4. 7 Tampilan Enam Bentuk Keberagaman**



Selanjutnya adalah materi asal-usul yang berisi video animasi berdurasi 4–7 menit. Halaman ini menampilkan *QR-Code* dan tautan yang dapat diklik untuk mengarahkan pengguna ke video *YouTube* tentang asal-usul masing-masing kabupaten. Video ini menyajikan narasi suara dari peneliti serta *subtitle* yang ditampilkan di bagian bawah layar. Visual dalam video ini berasal dari *Channel YouTube* Gromore Studio, studio animasi Indonesia yang dikenal dengan karya animasi cerita rakyat dan legenda Nusantara yang edukatif. Peneliti telah meminta izin kepada pihak terkait untuk menggunakan video ini sebagai materi pendukung.

**Gambar 4. 8 Tampilan Materi Asal-usul**



Tampilan rumah ibadah terdiri atas judul bentuk keberagaman, judul rumah ibadah, deskripsi, gambar

pendukung, dan tautan *YouTube* yang menampilkan video sesuai dengan rumah ibadah di masing-masing kabupaten. Peneliti mengambil perwakilan rumah ibadah yang ada di setiap kabupaten dan memastikan keberadaannya melalui data dari Badan Pusat Statistik kabupaten terkait. Setiap daerah memiliki jumlah rumah ibadah yang berbeda, misalnya Kabupaten Kediri memiliki tiga rumah ibadah, sedangkan Kabupaten Nganjuk memiliki empat rumah ibadah. Untuk melihat rumah ibadah lainnya, pengguna dapat mengklik tombol "Selanjutnya", sedangkan untuk melihat rumah ibadah sebelumnya, dapat mengklik tombol "Kembali".

**Gambar 4. 9 Tampilan Materi Rumah Ibadah**



Tampilan wisata daerah terdiri atas nama wisata, deskripsi, gambar pendukung, dan tautan *YouTube* yang menampilkan video sesuai dengan wisata terkait.

**Gambar 4. 10 Tampilan Wisata Daerah**





Tampilan kuliner daerah terdiri atas nama kuliner daerah, deskripsi, gambar pendukung, dan tautan *YouTube* yang menampilkan video sesuai dengan kuliner daerah terkait.

**Gambar 4. 11 Tampilan Kuliner Daerah**



Tampilan tarian daerah terdiri atas nama tarian daerah, deskripsi, gambar pendukung, dan tautan *YouTube* yang menampilkan video sesuai dengan tarian daerah terkait.

**Gambar 4. 12 Tampilan Tarian Daerah**



Tampilan tradisi daerah terdiri atas nama tradisi daerah, deskripsi, gambar pendukung, dan tautan *YouTube* yang menampilkan video sesuai dengan tradisi daerah terkait.

Gambar 4. 13 Tampilan Tradisi Daerah



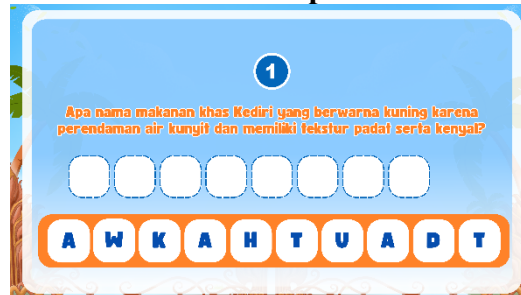
(c) Tampilan Latihan Soal

Pada halaman latihan soal ini dibagi menjadi dua yaitu kuis dan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman sosial dan budaya. Perbedaan antara kuis dan E-LKPD terletak pada posisi penyajian, jumlah soal, dan jenis latihan yang diberikan. Kuis ditempatkan lebih awal daripada E-LKPD dan terdiri dari 10 soal, yang mencakup susun kata dan pilihan ganda. Sementara itu, E-LKPD berisi 25 soal yang terdiri dari bentuk pilihan ganda dan benar-salah, dan dikerjakan sebagai latihan lanjutan setelah kuis. Setelah menjawab, peserta didik akan mendapatkan umpan balik berupa penjelasan mengenai jawaban yang benar atau salah.

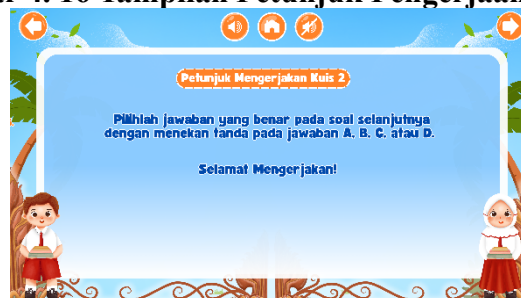
Gambar 4. 14 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Kuis 1



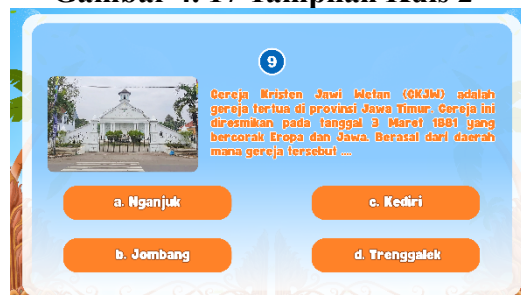
Gambar 4. 15 Tampilan Kuis 1



Gambar 4. 16 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Kuis 2



Gambar 4. 17 Tampilan Kuis 2



### 3) Tampilan penutup media pembelajaran AKSOBU

#### (a) Tampilan Doa Sesudah Belajar

Tampilan Doa Sebelum Belajar berisi doa yang dilengkapi dengan tulisan dalam bahasa Arab beserta artinya. Tujuan dari tampilan ini adalah untuk membiasakan peserta didik memulai kegiatan belajar dengan berdoa, serta menanamkan nilai-nilai religius sebagai bagian dari pembentukan karakter.

**Gambar 4. 18 Tampilan Doa Sesudah Belajar****(b) Tampilan profil pengembang**

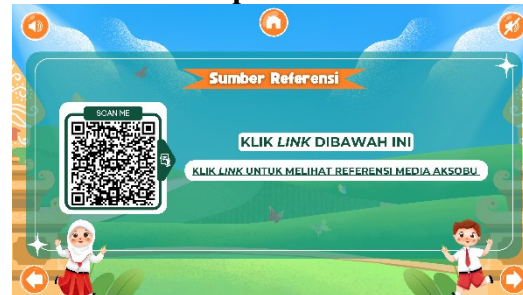
Tampilan profil pengembang terdiri atas judul, nama, NIM (Nomor Induk Mahasiswa), prodi (program studi), dan perguruan tinggi. Tujuan dari tampilan ini adalah untuk memperkenalkan identitas pengembang aplikasi kepada pengguna sebagai bentuk transparansi dan pertanggungjawaban atas media yang dikembangkan.

**Gambar 4. 19 Tampilan Profil Pengembang****(c) Sumber Referensi**

Halaman ini memuat kumpulan sumber yang digunakan peneliti dalam mencari informasi tentang keberagaman sosial dan budaya, yang sebagian besar berasal dari jurnal dan buku. Halaman ini juga dilengkapi

dengan *QR-Code* dan tautan untuk memudahkan akses ke sumber-sumber tersebut.

**Gambar 4. 20 Tampilan Sumber Referensi**



#### 4) Tampilan Buku Panduan Media Pembelajaran AKSOBU

Selain media pembelajaran AKSOBU, terdapat buku panduan dalam penggunaan media ini. Buku panduan media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan *Word*, buku ini terdapat sebelas halaman. Buku panduan ini dicetak dengan ukuran A5. Di dalam buku tersebut menjelaskan tentang identifikasi produk, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, tampilan media dan petunjuk penggunaan media. Dengan adanya buku panduan ini peserta didik menjadi lebih mudah ketika mengaplikasikannya.

**Gambar 4. 21 Tampilan Buku Panduan Media AKSOBU**



### b. Hasil Validasi Media AKSOBU

Setelah perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif selesai, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi media pembelajaran kepada para ahli, yaitu ahli instrumen, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Setiap ahli mengisi lembar validasi sesuai dengan instrumen yang telah disediakan. Berikut ini merupakan hasil validasi dari para ahli:

#### 1) Ahli Instrumen

Validasi instrumen ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2025. Validator ahli instrumen pada penelitian ini adalah Ibu Ardiana Fatma Dewi, M, Stat, beliau merupakan dosen dari IAIN Kediri dan selaku dosen mata kuliah Statistik Pendidikan. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli instrumen:

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Instrumen**

| No  | Indikator                                 | Skor |   |   |   |   |
|-----|-------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |                                           | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kejelasan petunjuk pengisian instrumen    |      |   |   | ✓ |   |
| 2.  | Keluasan cakupan aspek konstruk instrumen |      |   |   | ✓ |   |
| 3.  | Kejelasan indikator setiap aspek          |      |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Kejelasan rumusan butir                   |      |   |   |   | ✓ |
| 5.  | Kecocokan indikator dengan butir          |      |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Proporsi dan kecukupan jumlah butir       |      |   |   | ✓ |   |
| 7.  | Kesederhanaan rumusan butir               |      |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Kemudahan pemaknaan/memahami butir        |      |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Keterbacaan/kemudahan dalam membaca       |      |   |   | ✓ |   |
| 10. | Kemudahan cara menjawab                   |      |   |   |   | ✓ |
| 11. | Efisiensi waktu/tenaga dalam              |      |   |   |   | ✓ |

|     |                                                                                                                 |  |  |  |   |   |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|---|---|
|     | mengerjakan                                                                                                     |  |  |  |   |   |
| 12. | Kalimat tidak menimbulkan penafsiran yang ganda                                                                 |  |  |  |   | ✓ |
| 13. | Tata bahasa dan ejaan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia                                                     |  |  |  | ✓ |   |
| 14. | Menghindari responden dari pengarah terselubung, tekanan dan malu dalam memberikan respon                       |  |  |  |   | ✓ |
| 15. | Kreativitas penyusunan instrumen untuk memperoleh objektivitas jawaban dan motivasi responden untuk menjawabnya |  |  |  | ✓ |   |

Hasil perhitungan dari validasi ahli instrumen yaitu 92% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. Dalam angket validator ahli instrumen menyatakan bahwa media AKSOBU ini “layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran”. Kritik dan saran dari validator ahli instrumen yaitu terdapat beberapa butir yang tidak sesuai dengan indikator dan pernyataan yang memiliki arti ganda.

## 2) Ahli Media

Validasi media ini dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. Beliau merupakan dosen dari UNESA (*Universitas Negeri Surabaya*) dan selaku dosen mata kuliah pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli media:

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media**

| No | Indikator                     | Bunyi Instrumen               | No Butir Soal |   |   |   |   |
|----|-------------------------------|-------------------------------|---------------|---|---|---|---|
|    |                               |                               | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kemudahan serta Kesederhanaan | Kemudahan menggunakan media   |               |   |   |   | ✓ |
|    |                               | Kepraktisan menggunakan media |               |   |   |   | ✓ |

|    |             |                                                                                                                                          |  |  |  |   |   |
|----|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|---|---|
| 2. | Materi      | Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar                                                                            |  |  |  |   | ✓ |
|    |             | Kesesuaian materi media dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran                                                                 |  |  |  |   | ✓ |
|    |             | Materi disajikan secara runtut serta sesuai dengan gambar                                                                                |  |  |  |   | ✓ |
| 3. | Ukuran      | Tulisan yang disajikan jelas                                                                                                             |  |  |  |   | ✓ |
|    |             | Kesesuaian ukuran <i>font</i> tulisan serta ukuran gambar dengan isi materi media                                                        |  |  |  |   | ✓ |
|    |             | Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo,dll) proporsional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola) |  |  |  |   | ✓ |
| 4. | Kemenarikan | Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik                                                                               |  |  |  | ✓ |   |
|    |             | Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi                                                                                 |  |  |  |   | ✓ |

Hasil perhitungan dari validasi ahli media yaitu 98,6% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. Dalam angket validator ahli media menyatakan bahwa media AKSOBU ini “layak untuk digunakan tanpa revisi. Kritik dan saran dari validator ahli media yaitu petunjuk dan bahan penyerta perlu dipertimbangkan.

### 3) Ahli Materi

Validasi materi ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2025. Validator ahli materi 1 pada penelitian ini adalah Ibu Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd. Beliau merupakan dosen dari IAIN Kediri dan selaku dosen mata kuliah pembelajaran tematik. Validator ahli materi 2 adalah Ibu Tri Wulansari, S.Pd. beliau merupakan guru mata pelajaran pendidikan pancasila 4A MI



Miftahul Falaah Kota Kediri. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli materi:

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi Materi 1**

| No | Indikator                   | Bunyi Instrumen                                                                           | No Butir Soal |   |   |   |   |
|----|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---|---|---|---|
|    |                             |                                                                                           | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kesesuaian Materi dengan CP | Pembahasan materi sesuai dengan CP                                                        |               |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Pembahasan dan tampilan gambar pada media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran |               |   |   |   | ✓ |
|    | Keakuratan Materi           | Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator                                           |               |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Keakuratan konsep serta definisi                                                          |               |   |   |   | ✓ |
|    | Kemutakhiran Materi         | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                                                |               |   |   | ✓ |   |
|    |                             | Kemutakhiran daftar pustaka                                                               |               |   |   |   | ✓ |
|    | Mendorong Keingintahuan     | Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut                                            |               |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi                                         |               |   |   |   | ✓ |
| 2. | Teknik Penyajian            | Materi memiliki sistematika penyajian yang baik                                           |               |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Teknik penyajian evaluasi memiliki sistematika penyajian yang baik                        |               |   |   |   | ✓ |

Hasil perhitungan dari validasi ahli materi 1 yaitu 98% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. Dalam angket validator ahli media menyatakan bahwa media AKSOBU ini “layak untuk digunakan tanpa revisi. Kritik dan saran dari validator ahli media yaitu media sudah baik dan layak digunakan.

**Tabel 4. 6 Hasil Validasi Materi 2**

| No | Indikator                   | Bunyi Instrumen                                                                           | No Butir Soal |   |   |   |   |
|----|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---|---|---|---|
|    |                             |                                                                                           | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kesesuaian Materi dengan CP | Pembahasan materi sesuai dengan CP                                                        |               |   |   |   | ✓ |
|    |                             | Pembahasan dan tampilan gambar pada media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran |               |   |   |   | ✓ |
|    | Keakuratan Materi           | Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator                                           |               |   |   |   | ✓ |

|    |                         |                                                                    |  |  |  |  |   |
|----|-------------------------|--------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
|    | Kemutakhiran Materi     | Keakuratan konsep serta definisi                                   |  |  |  |  | ✓ |
|    |                         | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                         |  |  |  |  | ✓ |
|    |                         | Kemutakhiran daftar pustaka                                        |  |  |  |  | ✓ |
|    | Mendorong Keingintahuan | Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut                     |  |  |  |  | ✓ |
|    |                         | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi                  |  |  |  |  | ✓ |
| 2. | Teknik Penyajian        | Materi memiliki sistematika penyajian yang baik                    |  |  |  |  | ✓ |
|    |                         | Teknik penyajian evaluasi memiliki sistematika penyajian yang baik |  |  |  |  | ✓ |

Hasil perhitungan dari validasi ahli materi 2 yaitu 100% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. Dalam angket validator ahli media menyatakan bahwa media AKSOBU ini “layak untuk digunakan tanpa revisi. Kritik dan saran dari validator ahli media yaitu media sudah baik dan layak digunakan.

#### 4) Ahli Pembelajaran

Validasi pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025. Validator ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah Ibu Tri Wulansari, S.Pd. Beliau merupakan wali kelas 4A MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli pembelajaran:

**Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

| No | Indikator                                                                                                         | No Butir Soal |   |   |   |   |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---|---|---|---|
|    |                                                                                                                   | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Tampilan media menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran                                                        |               |   |   |   | ✓ |
| 2. | Muatan materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan                                       |               |   |   |   | ✓ |
| 3. | Kejelasan tulisan dalam media                                                                                     |               |   |   |   | ✓ |
| 4. | Kemenarikan warna pada media                                                                                      |               |   |   |   | ✓ |
| 5. | Kemenarikan gambar pada media                                                                                     |               |   |   |   | ✓ |
| 6. | Media mudah untuk digunakan                                                                                       |               |   |   |   | ✓ |
| 7. | Konten atau isi materi dalam media dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi keberagaman sosial dan |               |   |   |   | ✓ |

|     |                                                                                      |  |  |  |  |   |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
|     | budaya                                                                               |  |  |  |  |   |
| 8.  | Media dapat memperluas wawasan peserta didik                                         |  |  |  |  | ✓ |
| 9.  | Media sesuai dengan karakteristik peserta didik                                      |  |  |  |  | ✓ |
| 10. | Tata bahasa dalam media mudah untuk dipahami                                         |  |  |  |  | ✓ |
| 11. | Media dapat mendorong semangat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran |  |  |  |  | ✓ |

Hasil perhitungan dari validasi ahli pembelajaran yaitu 100% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. Dalam angket validator ahli pembelajaran menyatakan bahwa media AKSOBU ini “layak untuk digunakan tanpa revisi. Kritik dan saran dari validator ahli media yaitu media sudah baik dan layak digunakan.

#### 5) Ahli Soal *Pretest* dan *Posttest*

Validasi Ahli soal *pretest* dan *posttest* ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2025. Validator ahli soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini adalah Ibu Ardiana Fatma Dewi, M, Stat. Beliau merupakan dosen dari IAIN Kediri dan selaku dosen mata kuliah Statistik Pendidikan. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli soal *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Soal *Pretest* dan *Posttest***

| No | Aspek      | Instrumen                                        | No Butir Soal |   |   |   |   |
|----|------------|--------------------------------------------------|---------------|---|---|---|---|
|    |            |                                                  | 1             | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Materi     | Kesesuaian butir soal dengan materi              |               |   |   |   | ✓ |
| 2. |            | Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran |               |   |   | ✓ |   |
| 3. | Konstruksi | Kejelasan petunjuk pengerjaan                    |               |   |   |   | ✓ |
| 4. |            | Kejelasan butir soal                             |               |   |   |   | ✓ |
| 5. |            | Penggunaan kalimat tidak bermakna ganda          |               |   |   |   | ✓ |
| 6. |            | Kejelasan tulisan                                |               |   |   |   | ✓ |

|     |        |                                                                |  |  |  |  |   |
|-----|--------|----------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
| 7.  | Bahasa | Bahasa yang digunakan baik dan benar                           |  |  |  |  | ✓ |
| 8.  |        | Bahasa yang digunakan mudah dipahami                           |  |  |  |  | ✓ |
| 9.  |        | Kesesuaian Bahasa yang dengan jenjang Pendidikan sekolah dasar |  |  |  |  | ✓ |
| 10. |        | Tidak menggunakan Bahasa daerah setempat                       |  |  |  |  | ✓ |

Hasil perhitungan dari validasi ahli soal *pretest* dan *posttest* yaitu 98% dengan kriteria kelayakan “sangat layak”. dalam angket validator ahli soal *pretest* dan *posttest* menyatakan bahwa media AKSOBU ini “layak untuk digunakan tanpa revisi.

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

Tahap penerapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran AKSOBU pada materi keberagaman sosial dan budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Miftahul Falaah Kota Kediri. Media yang telah melewati tahap pengembangan, validasi, dan revisi kemudian diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

##### a) Respon peserta didik

##### 1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh peserta didik kelas IV Miftahul Falaah Kota Kediri pada tanggal 27 Mei 2025 dengan jumlah 13 anak yang dipilih secara acak. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kesiapan media AKSOBU sebelum diterapkan pada kelompok besar. Prosedur uji coba diawali dengan pengenalan media melalui buku panduan yang telah disediakan agar peserta didik dapat

memahami bagaimana prosedur penggunaan media AKSOBU yang tepat.

Langkah selanjutnya adalah peserta didik diminta mengisi angket respon terkait media yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media AKSOBU. Adapun hasil dari angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

**Tabel 4. 9 Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)**

| No  | Nama | Indikator |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Skor |
|-----|------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------|
|     |      | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |      |
| 1.  | ABCR | 5         | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 2.  | AZ   | 5         | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4  | 47   |
| 3.  | AAR  | 5         | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 4.  | AZS  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5  | 48   |
| 5.  | AKF  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4  | 47   |
| 6.  | DHAB | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 7.  | GIA  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5  | 48   |
| 8.  | HRAM | 4         | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 47   |
| 9.  | INA  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5  | 48   |
| 10. | LAP  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5  | 48   |
| 11. | MTA  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 12. | MSA  | 5         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 13. | NSS  | 5         | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |

## 2) Uji Coba Kelompok Besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, langkah berikutnya yaitu melakukan uji coba media kepada kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 di Miftahul Falaah Kota Kediri dengan jumlah 27 anak. Dalam uji coba kelompok besar ini peserta didik juga diminta untuk mengisi angket respon

peserta didik terhadap media. Berikut ini adalah hasil respon peserta didik uji coba kelompok besar terhadap media:

**Tabel 4. 10 Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)**

| No  | Nama | Indikator |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Skor |
|-----|------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------|
|     |      | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |      |
| 1.  | ARF  | 4         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 2.  | AGAH | 5         | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 3.  | AAI  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5  | 48   |
| 4.  | BFPA | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 49   |
| 5.  | BAK  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 48   |
| 6.  | DHFB | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5  | 48   |
| 7.  | FAFA | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 49   |
| 8.  | HAZ  | 5         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 48   |
| 9.  | MUA  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4  | 48   |
| 10. | MAAS | 5         | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 11. | MFAH | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 12. | MFAH | 5         | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 48   |
| 13. | MFM  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 48   |
| 14. | MHAR | 5         | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 15. | MRH  | 5         | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 16. | MRAG | 5         | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 17. | MSAF | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5  | 48   |
| 18. | NEF  | 5         | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 19. | NAM  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 20. | SL   | 5         | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 21. | SQN  | 5         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 48   |
| 22. | SAN  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49   |
| 23. | SKN  | 4         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 24. | MLS  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5  | 49   |
| 25. | INFB | 4         | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 48   |
| 26. | MHA  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50   |
| 27. | SAI  | 4         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 48   |

### b. *Pretest dan Posttest*

Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pada materi kekayaan suku bangsaku. Selain itu, peserta didik juga diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman belajar mereka sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran AKSOBU.

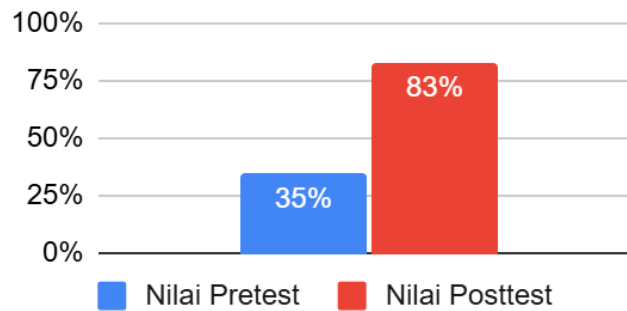
Sebelum uji coba produk dilakukan, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan mereka dalam materi keberagaman sosial dan budaya. Setelah melakukan *pretest*, tahap berikutnya adalah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran AKSOBU. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan soal *posttest*. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas IV Miftahul Falaah Kota Kediri:

#### 1) Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 4. 11 Hasil Pretest dan Posttest (Kelompok Kecil)**

| No               | Nama | Nilai<br><i>Pretest</i> | KKM | Keterangan  | Nilai<br><i>PostTest</i> | Keterangan |
|------------------|------|-------------------------|-----|-------------|--------------------------|------------|
| 1.               | ABCR | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 2.               | AZ   | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 3.               | AAR  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 4.               | AZS  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 5.               | AKF  | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 6.               | DHAB | 45                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 7.               | GIA  | 45                      | 78  | Tidak Lulus | 90                       | Lulus      |
| 8.               | HRAM | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 9.               | INA  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 10.              | LAP  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 11.              | MUA  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 12.              | MAAS | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 90                       | Lulus      |
| 13.              | NSS  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| <b>Rata-rata</b> |      | <b>35%</b>              |     |             | <b>83%</b>               |            |

**Persentase Peningkatan Pretest dan Posttest  
Kelompok Kecil**



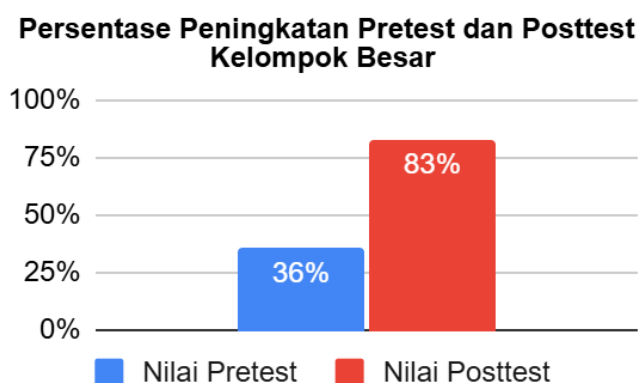
Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok kecil mengalami peningkatan, yaitu dari 35% menjadi 83%.

## 2) Uji Coba Kelompok Besar

**Tabel 4. 12 Hasil Pretest dan Post Test (Kelompok Besar)**

| No               | Nama | Nilai<br><i>Pretest</i> | KKM | Keterangan  | Nilai<br><i>PostTest</i> | Keterangan |
|------------------|------|-------------------------|-----|-------------|--------------------------|------------|
| 1.               | ARF  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 2.               | AGAH | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 3.               | AAI  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 4.               | BFPA | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 5.               | BAK  | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 6.               | DHFB | 45                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 7.               | FAFA | 45                      | 78  | Tidak Lulus | 90                       | Lulus      |
| 8.               | HAZ  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 9.               | MTA  | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 90                       | Lulus      |
| 10.              | MSA  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 11.              | MFAH | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 12.              | MFAH | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 90                       | Lulus      |
| 13.              | MFM  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 14.              | MHAR | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 15.              | MRH  | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 16.              | MRAG | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 17.              | MSAF | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 18.              | NEF  | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 19.              | NAM  | 45                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 20.              | SL   | 40                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 21.              | SQN  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 22.              | SAN  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 23.              | SKN  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 24.              | MLS  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 25.              | INFB | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 85                       | Lulus      |
| 26.              | MHA  | 35                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| 27.              | SAI  | 30                      | 78  | Tidak Lulus | 80                       | Lulus      |
| <b>Rata-rata</b> |      | <b>36%</b>              |     |             | <b>83%</b>               |            |





Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok besar mengalami peningkatan, yaitu dari 36% menjadi 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah media AKSOBU diterapkan dalam pembelajaran.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan kelima dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi tidak hanya dilakukan setelah uji coba media saja, melainkan pada setiap tahapannya mulai dari analisis sampai penerapan. Adanya tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan proses maupun hasil media yang dikembangkan agar pengguna media merasa tertarik dan mudah dalam menerapkannya pada saat pembelajaran.

Evaluasi pada tahap analisis (*analyze*) diperoleh setelah melakukan wawancara bersama wali kelas kelas IV-A dan IV-B di MI Miftahul Falaah Kota Kediri yang mana dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kendala apa yang sering dialami saat pembelajaran, baik materi, sarana penunjang, maupun kebutuhan peserta didik lainnya. Evaluasi tersebut

bertujuan untuk menentukan pengembangan produk yang akan ditawarkan guna memberikan solusi terhadap masalah yang ada.

Evaluasi tahap desain (*design*) bertujuan untuk memperbaiki desain atau isi materi pada media AKSOBU yang akan dikembangkan. Desain media yang dibuat oleh peneliti, kemudian akan dievaluasi oleh dosen pembimbing.

Evaluasi tahap pengembangan (*development*) bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan agar layak dan efektif saat diterapkan pada pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli instrumen, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli soal *pretest* dan *posttest* dan respon peserta didik.

Evaluasi tahap implementasi (*implementation*) bertujuan untuk membuktikan bahwa media AKSOBU dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil belajar diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah media diujicobakan.

## **B. Analisis Data**

Dalam analisis data yang dihasilkan dari subjek penelitian dan pengembangan, maka memperoleh hasil sebagai berikut:

### **1. Analisis Data Validasi Ahli Instrumen**

Validasi media ini dilakukan oleh 1 validator yang berkompeten dalam bidang instrumen penelitian. Adapun hasil analisis dari validasi ahli instrumen sebagai berikut:

**Tabel 4. 13 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Instrumen**

| No                       | Indikator                                                                                                       | Skor Validator      | Skor Maksimal |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| 1.                       | Kejelasan petunjuk pengisian instrumen                                                                          | 4                   | 5             |
| 2.                       | Keluasan cakupan aspek konstruk instrumen                                                                       | 4                   | 5             |
| 3.                       | Kejelasan indikator setiap aspek                                                                                | 5                   | 5             |
| 4.                       | Kejelasan rumusan butir                                                                                         | 5                   | 5             |
| 5.                       | Kecocokan indikator dengan butir                                                                                | 5                   | 5             |
| 6.                       | Proporsi dan kecukupan jumlah butir                                                                             | 4                   | 5             |
| 7.                       | Kesederhanaan rumusan butir                                                                                     | 5                   | 5             |
| 8.                       | Kemudahan pemakaian/memahami butir                                                                              | 5                   | 5             |
| 9.                       | Keterbacaan/kemudahan dalam membaca                                                                             | 4                   | 5             |
| 10.                      | Kemudahan cara menjawab                                                                                         | 5                   | 5             |
| 11.                      | Efisiensi waktu/tenaga dalam mengerjakan                                                                        | 5                   | 5             |
| 12.                      | Kalimat tidak menimbulkan penafsiran yang ganda                                                                 | 5                   | 5             |
| 13.                      | Tata bahasa dan ejaan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia                                                     | 4                   | 5             |
| 14.                      | Menghindari responden dari pengarah terselubung, tekanan dan malu dalam memberikan respon                       | 5                   | 5             |
| 15.                      | Kreativitas penyusunan instrumen untuk memperoleh objektivitas jawaban dan motivasi responden untuk menjawabnya | 4                   | 5             |
| <b>Hasil keseluruhan</b> |                                                                                                                 | <b>98%</b>          |               |
| <b>Kriteria</b>          |                                                                                                                 | <b>Sangat Layak</b> |               |

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli instrumen:

$$P = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil kelayakan media secara keseluruhan memperoleh skor 69 dengan persentase 92% dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Sehingga disimpulkan bahwa media AKSOBU layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran.

## 2. Analisis Data Validasi Ahli Media

Validasi media ini dilakukan oleh 1 validator yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran. Adapun hasil analisis dari validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 4. 14 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media**

| No                       | Indikator                                                                                                                                 | Skor Validator      | Skor Maksimal |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| 1.                       | Kemudahan menggunakan media                                                                                                               | 5                   | 5             |
| 2.                       | Kepraktisan menggunakan media                                                                                                             | 5                   | 5             |
| 3.                       | Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar                                                                             | 5                   | 5             |
| 4.                       | Kesesuaian materi media dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran                                                                  | 5                   | 5             |
| 5.                       | Materi disajikan secara runtut serta sesuai dengan gambar                                                                                 | 5                   | 5             |
| 6.                       | Tulisan yang disajikan jelas                                                                                                              | 5                   | 5             |
| 7.                       | Kesesuaian ukuran <i>font</i> tulisan serta ukuran gambar dengan isi materi media                                                         | 5                   | 5             |
| 8.                       | Komposisi ukuran unsur tata letak (judul, penulis, ilustrasi, logo, dll) proporsional seimbang serta seirama dengan tata letak isi (pola) | 5                   | 5             |
| 9.                       | Keseluruhan tema serta ilustrasi pembahasan materi menarik                                                                                | 4                   | 5             |
| 10.                      | Warna unsur tata letak harmonis serta memperjelas fungsi                                                                                  | 5                   | 5             |
| <b>Hasil keseluruhan</b> |                                                                                                                                           | <b>98%</b>          |               |
| <b>Kriteria</b>          |                                                                                                                                           | <b>Sangat Layak</b> |               |

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli media:

$$P = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{49}{50} \times 100\% \\
 &= 98\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil kelayakan media secara keseluruhan memperoleh skor 49 dengan persentase 98% dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Sehingga disimpulkan bahwa media AKSOBU layak untuk diujicobakan.

### 3. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh 2 validator ahli materi. Berikut merupakan hasil analisis rekapitulasi validasi ahli materi:

**Tabel 4. 15 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 1**

| No                | Indikator                                                                                 | Skor Validator | Skor Maksimal |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|
| 1.                | Pembahasan materi sesuai dengan CP                                                        | 5              | 5             |
| 2.                | Pembahasan dan tampilan gambar pada media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran | 5              | 5             |
| 3.                | Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator                                           | 5              | 5             |
| 4.                | Keakuratan konsep serta definisi                                                          | 5              | 5             |
| 5.                | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                                                | 4              | 5             |
| 6.                | Kemutakhiran daftar pustaka                                                               | 5              | 5             |
| 7.                | Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut                                            | 5              | 5             |
| 8.                | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi                                         | 4              | 5             |
| 9.                | Materi memiliki sistematika penyajian yang baik                                           | 5              | 5             |
| 10.               | Teknik penyajian evaluasi memiliki sistematika penyajian yang baik                        | 5              | 5             |
| Hasil keseluruhan |                                                                                           | 98%            |               |
| Kriteria          |                                                                                           | Sangat Layak   |               |

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli materi:

$$P = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{48}{50} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi 1 diperoleh skor 48 dengan persentase 96% dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Sehingga disimpulkan bahwa materi tentang keberagaman sosial dan budaya layak untuk digunakan.

**Tabel 4. 16 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 2**

| No                       | Indikator                                                                                 | Skor Validator      | Skor Maksimal |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| 1.                       | Pembahasan materi sesuai dengan CP                                                        | 5                   | 5             |
| 2.                       | Pembahasan dan tampilan gambar pada media sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran | 5                   | 5             |
| 3.                       | Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator                                           | 5                   | 5             |
| 4.                       | Keakuratan konsep serta definisi                                                          | 5                   | 5             |
| 5.                       | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                                                | 5                   | 5             |
| 6.                       | Kemutakhiran daftar pustaka                                                               | 5                   | 5             |
| 7.                       | Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut                                            | 5                   | 5             |
| 8.                       | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi                                         | 5                   | 5             |
| 9.                       | Materi memiliki sistematika penyajian yang baik                                           | 5                   | 5             |
| 10.                      | Teknik penyajian evaluasi memiliki sistematika penyajian yang baik                        | 5                   | 5             |
| <b>Hasil keseluruhan</b> |                                                                                           | <b>100%</b>         |               |
| <b>Kriteria</b>          |                                                                                           | <b>Sangat Layak</b> |               |

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli materi:

$$P = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi 2 diperoleh skor 50 dengan persentase 100% dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

Sehingga disimpulkan bahwa materi tentang keberagaman sosial dan budaya layak untuk digunakan.

#### 4. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi pembelajaran dilakukan oleh 1 validator yang ahli dalam bidang pembelajaran di kelas. Adapun hasil dari validasi ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 17 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran**

| No                       | Indikator                                                                                                                | Skor Validator      | Skor Maksimal |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|
| 1.                       | Tampilan media menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran                                                               | 5                   | 5             |
| 2.                       | Muatan materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan                                              | 5                   | 5             |
| 3.                       | Kejelasan tulisan dalam media                                                                                            | 5                   | 5             |
| 4.                       | Kemenarikan warna pada media                                                                                             | 5                   | 5             |
| 5.                       | Kemenarikan gambar pada media                                                                                            | 5                   | 5             |
| 6.                       | Media mudah untuk digunakan                                                                                              | 5                   | 5             |
| 7.                       | Konten atau isi materi dalam media dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi keberagaman sosial dan budaya | 5                   | 5             |
| 8.                       | Media dapat memperluas wawasan peserta didik                                                                             | 5                   | 5             |
| 9.                       | Media sesuai dengan karakteristik peserta didik                                                                          | 5                   | 5             |
| 10.                      | Tata bahasa dalam media mudah untuk dipahami                                                                             | 5                   | 5             |
| <b>Hasil keseluruhan</b> |                                                                                                                          | <b>100%</b>         |               |
| <b>Kriteria</b>          |                                                                                                                          | <b>Sangat Layak</b> |               |

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli pembelajaran:

$$P = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\Sigma x^2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli pembelajaran diperoleh skor 50 dengan persentase 100% dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media AKSOBU layak untuk diujicobakan.

## 5. Analisis Data Uji Coba Produk Pengembangan

Hasil analisis data uji coba produk pada penelitian ini terdiri dari analisis kelayakan dan keefektifan suatu media pembelajaran. Analisis kelayakan dapat dilihat dari rata-rata angket respon peserta didik, sedangkan analisis keefektifan dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Adapun pemaparan terkait kedua data tersebut adalah sebagai berikut:

### a) Analisis Data Respon Peserta Didik

#### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 4. 18 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik  
(Kelompok Kecil)**

| No               | Nama | Jumlah Skor | Skor Maksimal | P (%)      | Kriteria            |
|------------------|------|-------------|---------------|------------|---------------------|
| 1.               | ABCR | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 2.               | AZ   | 47          | 50            | 94%        | Sangat layak        |
| 3.               | AAR  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 4.               | AZS  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 5.               | AKF  | 47          | 50            | 94%        | Sangat layak        |
| 6.               | DHAB | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 7.               | GIA  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 8.               | HRAM | 47          | 50            | 94%        | Sangat layak        |
| 9.               | INA  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 10.              | LAP  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 11.              | MTA  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 12.              | MSA  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 13.              | NSS  | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| <b>Rata-rata</b> |      | <b>48</b>   | <b>50</b>     | <b>96%</b> |                     |
| <b>Kriteria</b>  |      |             |               |            | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan tabel 4.18 dapat disimpulkan bahwa dari uji coba media pada kelompok kecil memperoleh hasil rata-rata 96% dengan



kategori “Sangat Layak”. Rata-rata tersebut juga menunjukkan bahwa media AKSOBU mendapat respon yang baik dari peserta didik dan layak untuk diuji cobakan pada kelompok besar.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

**Tabel 4. 19 Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik  
(Kelompok Besar)**

| No               | Nama | Jumlah Skor | Skor Maksimal | P (%)      | Kriteria            |
|------------------|------|-------------|---------------|------------|---------------------|
| 1.               | ARF  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 2.               | AGAH | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 3.               | AAI  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 4.               | BFPA | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 5.               | BAK  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 6.               | DHFB | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 7.               | FAFA | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 8.               | HAZ  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 9.               | MUA  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 10.              | MAAS | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 11.              | MFAH | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 12.              | MFAH | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 13.              | MFM  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 14.              | MHAR | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 15.              | MRH  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 16.              | MRAG | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 17.              | MSAF | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 18.              | NEF  | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 19.              | NAM  | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 20.              | SL   | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 21.              | SQN  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 22.              | SAN  | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 23.              | SKN  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 24.              | MLS  | 49          | 50            | 98%        | Sangat layak        |
| 25.              | INFB | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| 26.              | MHA  | 50          | 50            | 100%       | Sangat layak        |
| 27.              | SAI  | 48          | 50            | 96%        | Sangat layak        |
| <b>Rata-rata</b> |      | <b>48,3</b> | <b>50</b>     | <b>97%</b> | Sangat layak        |
| <b>Kriteria</b>  |      |             |               |            | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan data analisis di atas dapat disimpulkan bahwa dari uji coba media pada kelompok besar memperoleh rata-rata 97% dengan kategori “Sangat Layak”. Rata-rata tersebut juga menunjukkan bahwa media AKSOBU mendapat respon yang baik dari peserta didik dan layak untuk diuji cobakan pada kelas IV.

b) Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

Tahap yang dilakukan setelah uji kelayakan media adalah penyebaran soal *pretest* dan *posttest*. Soal tersebut bertujuan untuk mengukur apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman sosial dan budaya antara sebelum dan sesudah media diterapkan. Peserta didik yang terlibat dalam kelompok kecil sebanyak 13 anak, sedangkan dalam kelompok besar sebanyak 27 anak. Adapun hasil analisis data *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri pada uji kelompok besar adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu teknik analisis data yang bertujuan untuk menguji kenormalan suatu data. pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas jenis Shapiro Wilk karena sampel  $< 50$ . Data dikatakan normal apabila nilai signifikansinya menunjukkan hasil  $> 0,05$ . Sedangkan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansinya  $< 0,05$ . Adapun uji normalitas pada penelitian ini adalah:

**Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas**

| Tests of Normality                    |              |    |      |
|---------------------------------------|--------------|----|------|
|                                       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                       | Statistic    | df | Sig. |
| Pretest                               | ,856         | 27 | ,001 |
| Posstest                              | ,750         | 27 | ,000 |
| a. Lilliefors Significance Correction |              |    |      |

Berdasarkan tabel 4.20 hasil uji normalitas kelompok besar menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* adalah 0,001 dan untuk data *posttest* adalah  $< 0,001$ , yang keduanya berada

di bawah taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hasil uji normalitas diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data selanjutnya dilakukan menggunakan uji statistik non-parametrik.

## 2. Uji *Wilcoxon*

Uji *Wilcoxon* adalah salah satu metode analisis data nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik atau tidak. Dalam analisis data menggunakan uji ini, jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka tidak ada pengaruh yang signifikan ( $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak). Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka media pembelajaran dianggap berpengaruh secara signifikan ( $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima).<sup>96</sup>  $H_0$  menyatakan bahwa media AKSOBU tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan  $H_1$  menyatakan bahwa media AKSOBU berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun hasil analisis data tersebut adalah sebagai berikut

**Tabel 4. 21 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank**

| Ranks                 |                |                 |           |              |
|-----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
|                       |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Posstest - Pretest    | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | ,00       | ,00          |
|                       | Positive Ranks | 27 <sup>b</sup> | 14,00     | 378,00       |
|                       | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
|                       | Total          | 27              |           |              |
| a. Posstest < Pretest |                |                 |           |              |
| b. Posstest > Pretest |                |                 |           |              |
| c. Posstest = Pretest |                |                 |           |              |

<sup>96</sup> Norfai, *Analisis Data Penelitian*, ed. Nur Fahmi, 1st ed. (Pasuruan: Penerbit Qiara Media, 2022): 47.

| Test Statistics <sup>a</sup>  |                       |
|-------------------------------|-----------------------|
|                               | Posstest -<br>Pretest |
| Z                             | -4,576 <sup>b</sup>   |
| Asymp. Sig. (2-tailed)        | ,000                  |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test |                       |
| b. Based on negative ranks.   |                       |

Berdasarkan Tabel 4.21 hasil uji *wilcoxon signed-rank* kelompok besar diperoleh bahwa seluruh peserta didik (27 orang) mengalami peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest*, yang ditunjukkan oleh *positive ranks* sebanyak 27, dengan rata-rata peringkat (*mean rank*) sebesar 14,00 dan jumlah peringkat (*sum of ranks*) sebesar 378,00. Tidak terdapat nilai yang lebih rendah pada *posttest* (*negative ranks* = 0) maupun nilai yang sama (*ties* = 0).

Dengan demikian, hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah diterapkannya media pembelajaran AKSOBU. Nilai signifikansi hasil uji *wilcoxon* adalah sebesar 0,000, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti penerapan media AKSOBU berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

### 3. Uji *N-Gain*

Uji *n-gain* bertujuan untuk menentukan keefektifan suatu media terhadap hasil belajar yang dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Adapun hasil dari uji tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 22 Hasil Uji N-Gain**

| <b>Descriptive Statistics</b> |    |         |         |       |                |
|-------------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                               | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| NGain                         | 27 | ,67     | ,86     | ,7349 | ,05441         |
| Valid N (listwise)            | 27 |         |         |       |                |

Berdasarkan tabel 4.22 menunjukkan bahwa rata-rata dari uji *n-gain score* sebesar 0,73 atau dapat dikatakan  $< 0,7$  dan rata-rata *n-gain* persen sebesar 73% atau dapat dikatakan  $< 76\%$ . Oleh karena itu, kesimpulannya adalah media pembelajaran AKSOBU “Cukup Efektif” untuk diterapkan kepada peserta didik khususnya materi keberagaman sosial dan budaya dengan kriteria peningkatan “tinggi”.

### **C. Revisi Produk**

Setelah melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli pembelajaran, maka selanjutnya peneliti melakukan revisi produk yang sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli pembelajaran.

#### **1. Revisi Tahap Pembimbing**

Revisi dari pembimbing dilakukan terlebih dahulu sebelum media divalidasi oleh para ahli, seperti ahli media dan ahli materi. Revisi ini didasarkan pada masukan dan saran dari dosen pembimbing terkait pengembangan media. Adapun perbandingan tampilan media AKSOBU sebelum dan sesudah direvisi disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 23 Revisi Media Tahap Pembimbing

| No | Media AKSOBU<br>(Sebelum Revisi)                                                                                                                                                                                                            | Media AKSOBU<br>(Sesudah Revisi)                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  <p>Gambar rumah ibadah untuk Agama Kristen Katolik dan Kristen Protestan tertukar</p>                                                                     |  <p>Letak gambar rumah ibadah Agama Kristen Katolik dan Kristen Protestan sudah dibenarkan</p>                                                                                                                                                    |
| 2. |  <p>Tata letak pada tampilan video masih kurang menarik, dan jumlah halaman yang harus dilalui untuk mengakses video terlalu banyak</p>                    |  <p>Tata letak tampilan video telah diperbaiki agar lebih menarik. Akses menuju video juga telah disederhanakan dengan mengurangi jumlah halaman yang harus dilalui, serta ditambahkan QR-code dan tautan langsung untuk mempermudah pengguna</p> |
| 3. |  <p>Penggunaan warna pada teks dan garis tepi (<i>outline</i>) gambar terlalu beragam, sehingga tampak kurang serasi dan tidak menarik secara visual</p> |  <p>Warna teks dan garis tepi (<i>outline</i>) pada gambar telah disederhanakan dengan mengurangi variasi warna, sehingga tampilan menjadi lebih serasi dan menarik</p>                                                                         |

## 2. Revisi Ahli Materi 1

Berdasarkan penilaian dari ahli materi 1 ini, media layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang telah diberikan. Berikut ini merupakan tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi:

Tabel 4. 24 Revisi Ahli Materi 1

| No | Media AKSOBU<br>(Sebelum Revisi)                                                                                                                                                                  | Media AKSOBU<br>(Sesudah Revisi)                                                                                                                                                                             |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  <p>Materi mengenai rumah ibadah disampaikan secara informatif, namun penyajiannya masih kurang variatif</p>     |  <p>Materi rumah ibadah telah disajikan kembali dengan bahasa yang lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan</p>     |
| 2. |  <p>Materi mengenai wisata daerah disampaikan secara informatif, namun penyajiannya masih kurang variatif</p>    |  <p>Materi wisata daerah telah disajikan kembali dengan bahasa yang lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan</p>    |
| 3. |  <p>Materi mengenai kuliner daerah disampaikan secara informatif, namun penyajiannya masih kurang variatif</p> |  <p>Materi kuliner daerah telah disajikan kembali dengan bahasa yang lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan</p> |
| 4. |  <p>Materi mengenai tarian daerah disampaikan secara informatif, namun penyajiannya masih kurang variatif</p>  |  <p>Materi tarian daerah telah disajikan kembali dengan bahasa yang lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan</p>  |



|    |                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. |  <p>Materi mengenai tradisi daerah disampaikan secara informatif, namun penyajiannya masih kurang variatif</p> |  <p>Materi tradisi daerah telah disajikan kembali dengan bahasa yang lebih interaktif dan tidak terkesan membosankan interaktif dan tidak terkesan membosankan</p> |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## D. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan pada rumusan masalah, diperoleh poin-poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media pembelajaran AKSOBU yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Falaah Kota Kediri masih menghadapi beberapa kendala yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Salah satu permasalahan yang muncul adalah Hasil belajar siswa masih di bawah standar ketuntasan minimal. Hal ini diketahui melalui wawancara dengan Tri Wulansari, wali kelas IV-A, dan Putri Adnin Setia Mukti, wali kelas IV-B. Faktor penyebabnya antara lain terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, seperti hanya menggunakan buku LKS dan gambar di papan tulis. Penggunaan media yang kurang bervariasi ini membuat peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep keberagaman sosial dan budaya. Selain itu, kurangnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran menyebabkan



mereka tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, sehingga berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar.

Pengembangan media pembelajaran AKSOBU juga didasarkan pada beberapa pendapat para ahli. Misalnya pendapat dari Julhadi dalam buku yang berjudul *hasil belajar peserta didik* yang menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan penyampaian informasi atau materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan media. Inti dari proses pembelajaran adalah menciptakan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, atau keterampilan peserta didik. Media berperan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi tersebut. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran tidak dapat diabaikan, karena tanpa perhatian yang memadai terhadap media, kualitas penyampaian pembelajaran juga akan terpengaruh dan tidak mencapai hasil yang optimal.<sup>97</sup> Berdasarkan teori Jean Piaget, peserta didik di kelas IV berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka mampu memecahkan masalah dengan menggunakan benda-benda yang nyata dan belajar melalui pengalaman langsung. Penerapan model pembelajaran yang bersifat langsung dapat membantu meningkatkan daya ingat mereka. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam karena mereka berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran serta materi yang dipelajari.<sup>98</sup>

Pengembangan media AKSOBU juga mengacu pada teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa penggunaan objek fisik dalam proses pembelajaran mampu memberikan rangsangan bagi peserta didik.

---

<sup>97</sup> Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*, ed. Nur Kholik, 1st ed. (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021): 8-9.

<sup>98</sup> Hanifah et al., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*: 68-69.

Rangsangan ini kemudian meningkatkan minat mereka terhadap apa yang diamati, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, teori belajar kognitif menekankan pentingnya proses pembelajaran dibandingkan hasil akhir. Hal ini tercermin dalam penerapan media AKSOBU yang menghadirkan gambar, video, dan materi yang dikemas secara menarik, sehingga membantu peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep keberagaman sosial dan budaya dengan lebih efektif.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.<sup>99</sup> Tahap analisis mencakup telaah kurikulum, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik. Pada tahap desain, disusun rancangan media AKSOBU dan setelah disetujui pembimbing, dilanjutkan ke tahap pengembangan. Dalam tahap ini, disiapkan angket validasi untuk mendapatkan masukan dari para ahli, yaitu instrumen, media, materi, pembelajaran, serta soal pretest dan posttest sebelum media diuji coba. Validasi dilakukan guna memastikan kelayakan dan efektivitas media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan luas, disertai pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap guna menilai efektivitas dan kelayakan media dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman sosial dan budaya.

---

<sup>99</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Bandung: Alfabeta, 2021): 752.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kelayakan berasal dari kata "layak" yang berarti pantas atau patut. Dalam konteks pembelajaran, kelayakan media pembelajaran merujuk pada sejauh mana suatu media dapat digunakan secara tepat dan efektif dalam proses belajar mengajar. Menurut Mohamad Miftah dalam bukunya yang berjudul *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK sebagai Alat Bantu Mengajar Guru*, media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi empat hal penting. Pertama, bermanfaat, yaitu mampu membantu peserta didik dalam proses belajar dan mendukung guru dalam kegiatan mengajar secara lebih efektif. Kedua, mudah digunakan, karena media memiliki akses yang sederhana dan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Ketiga, menarik, melalui tampilan dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta mampu meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik. Keempat, inovatif, karena menyajikan materi yang beragam dan relevan, serta dilengkapi dengan panduan dan fitur pendukung yang mendukung kelancaran proses pembelajaran.<sup>100</sup>

Kelayakan media AKSOBU dapat dilihat berdasarkan hasil validasi dari para validator ahli, yaitu ahli instrumen, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli soal *pretest* dan *posttest* dan angket respon peserta didik. Berdasarkan penilaian ahli, media pembelajaran AKSOBU ini layak untuk digunakan. Pengukuran validasi tersebut berupa angket yang memuat

---

<sup>100</sup> Mohamad Miftah, *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK sebagai Alat Bantu Mengajar Guru*., ed. Nuri Hidayatus Sholihah, 1st ed. (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022): 101-102.

instrumen-instrumen tertentu sesuai jenis validasinya. Ahli instrumen adalah individu yang ahli dalam mengembangkan dan mengevaluasi instrumen penelitian, khususnya terkait validitas, reliabilitas, serta kesesuaian butir soal dengan indikator dan tujuan penelitian. Validasi media mencakup kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran, desain, ukuran, warna, tulisan, dan kemudahan penggunaan. Validasi materi meliputi relevansi isi, sistematika, bahasa, serta mencakup soal *pretest* dan *posttest*. Validasi oleh ahli pembelajaran menggabungkan aspek materi dan media. Angket respons peserta didik digunakan untuk menilai antusiasme mereka terhadap penggunaan media AKSOBU.

Menurut Sugiyono, kelayakan dibagi menjadi lima kategori, dengan persentase 81–100% termasuk kategori sangat layak, 61-80% termasuk kategori layak, 41-60% cukup layak, 21-20% tidak layak, 0-20% termasuk kategori tidak layak. Berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan persentase di atas 98%, media pembelajaran AKSOBU dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “keberagaman sosial dan budaya” untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

### **3. Keefektifan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)**

Efektivitas menurut KBBI adalah ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan berdasarkan mutu, jumlah, dan ketepatan waktu. Dalam pembelajaran, efektivitas menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan

efektivitas dengan membantu proses belajar menjadi lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut M. Muis dalam bukunya berjudul *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori dan Penerapannya*, efektivitas belajar dapat dinilai melalui empat indikator. Pertama, ketuntasan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika sebagian besar peserta didik memahami materi, maka pembelajaran dianggap efektif. Kedua, aktivitas belajar, yang terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas. Ketiga, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pengaturan kegiatan belajar agar berjalan lancar dan sesuai tujuan. Keempat, respon peserta didik terhadap proses pembelajaran, seperti minat, motivasi, dan sikap yang positif, menjadi indikator bahwa media dan metode pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dan mendukung keberhasilan belajar.<sup>101</sup> Keefektifan media dalam penelitian ini diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji *n-gain*.

Penentuan efektivitas berdasarkan uji *n-gain* dilakukan dengan melihat rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, mengacu pada penelitian oleh Moh. Irma Sukarelawan (2024). Dalam penelitian tersebut, media dianggap efektif jika *n-gain* berada di atas 76%, cukup efektif pada rentang 56–75%, kurang efektif antara 40–55%, dan tidak efektif jika kurang dari 40%. Sementara itu, tingkat efektivitas juga dikategorikan berdasarkan skor *n-gain* yaitu tinggi ( $g > 0,7$ ), sedang ( $0,3 < g < 0,7$ ), dan rendah ( $g < 0,3$ ). Dalam

---

<sup>101</sup> M Muis, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori dan Penerapannya*, 1st ed. (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020): 47-48.

penelitian ini, terjadi peningkatan hasil dari *pretest* sebesar 36% menjadi 83% pada *posttest*. Hasil ini kemudian dianalisis menggunakan uji *n-gain*, yang menunjukkan bahwa rata-rata skor *n-gain* sebesar 0,73 (lebih besar dari 0,7) dengan persentase *n-gain* sebesar  $73\% < 76\%$ . Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran AKSOBU tergolong cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya, dengan kategori peningkatan tinggi.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setelah penggunaan media AKSOBU. Baik peserta didik maupun pendidik menunjukkan respon yang positif terhadap implementasi media ini. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nico Dwi Kurniawan dan Ika Yatri, yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

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

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil uji coba media AKSOBU dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman sosial dan budaya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

##### **1. Proses pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya). Media ini dikembangkan dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap awal melibatkan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya, tahap desain yang berfokus pada perancangan produk, sedangkan pada tahap pengembangan ini melibatkan validasi oleh para ahli. Tahap implementasi ini dilakukan pada peserta didik kelas IV, selanjutnya adalah evaluasi pada setiap tahap, mulai dari analisis hingga implementasi, untuk menyempurnakan media yang peneliti kembangkan.

##### **2. Kelayakan Media Pembelajaran AKSOBU**

Uji kelayakan pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui penyebaran angket validasi kepada para ahli, yaitu ahli instrumen, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli soal *pretest* dan *posttest*, dan juga peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falaah Kota Kediri. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 98% dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”, ahli materi 1 sebesar 96% dalam kriteria kelayakan “Sangat

Layak”. Sedangkan pada ahli materi 2 memperoleh hasil 100% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media AKSOBU yang telah melalui proses pengembangan dan revisi sesuai saran layak untuk diterapkan kepada peserta didik kelas IV jenjang SD/MI khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya.

### 3. Keefektifan Media Pembelajaran AKSOBU

Hasil analisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan. Dari uji coba kelompok besar, memperoleh rata-rata hasil *pretest* sebesar 36%, sedangkan pada *posttest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 83%. Perolehan nilai terendah pada *posttest* adalah 80 dan nilai tertinggi 90. Kemudian dari hasil *N-Gain Score* menunjukkan bahwa rata-rata skor *n-gain* sebesar 0,73 (lebih besar dari 0,7) dengan persentase *n-gain* sebesar  $73\% < 76\%$ . Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran AKSOBU tergolong cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya, dengan kategori peningkatan tinggi.

## B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lanjutan Produk

### 1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran dalam pemanfaatan media pembelajaran AKSOBU. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:



a. Bagi Peserta Didik AKSOBU

Bagi peserta didik media ini diharapkan menjadi sarana belajar yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media ini membantu mempermudah pemahaman materi keberagaman sosial dan budaya di kelas sekaligus mendorong pencapaian pembelajaran yang lebih optimal.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik media ini diharapkan dapat membantu untuk menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, penggunaan media digital berbasis aplikasi ini memperkaya pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik di kelas.

c. Bagi Dosen

Bagi dosen hasil penelitian ini dapat memberikan bimbingan pada mahasiswa dengan topik judul skripsi sesuai dengan keahlian dosen dan juga pengalaman dosen dalam bimbingan.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Bagi lembaga sekolah media ini diharapkan adalah sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila serta mendorong motivasi guru untuk menggunakan media interaktif seperti media AKSOBU untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas.

e. Bagi Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri)

Bagi Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN Kediri) hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan.

f. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang media pembelajaran berbasis *Construct 2* yang telah dikembangkan.

## **2. Saran Diseminasi Produk**

Media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang dikembangkan untuk materi keberagaman sosial dan budaya pada peserta didik kelas IV dapat diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar atau lembaga pendidikan setara. Dalam proses pengembangan dan menyebarkanluaskannya, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta memastikan bahan yang digunakan sesuai dan aman. Selain itu, tahapan pengembangan dan penyebaran sebaiknya dirancang berdasarkan hasil evaluasi agar media benar-benar efektif dan memberikan untuk kedepannya.

## **3. Saran Pengembangan Lanjutan produk**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) berisi materi keberagaman sosial dan budaya untuk peserta didik kelas IV. Terkait produk tersebut, Adapun saran untuk pengembang media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Media AKSOBU dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan menambahkan materi dari berbagai daerah, seperti provinsi, kota, atau kabupaten lain, agar materi dalam media lebih beragam.
- b. Media pengembangan AKSOBU memiliki kapasitas file yang cukup besar, sehingga disarankan agar peneliti selanjutnya mengembangkan versi dengan ukuran file lebih kecil agar lebih ringan dan mudah diakses.
- c. Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media AKSOBU dengan desain yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, Junaedi, Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, Rani Febriyanni, Natalia Rosalina Rawa, Louise M. Saija, Agung Wicaksono. *Media Pembelajaran Matematika*. Edited by Iffah S Mustasyrifah. 1st ed. Aceh: Muhammad Zaini, 2021.
- Afisa, Zahra Rifqa, Nur Fajrie, and Ika Ari Pratiwi. "Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (2023): 3848–3861.
- Afrianto, Achmad Yudi Wahyudin, Ade Surahman, Azzuri Fitria Pertiwi Putri, and Aurora Pradipta. "Peningkatan Kemampuan Teknologi Digital Siswa Melalui Aplikasi Construct 3 : Games For Education." *Comment: Journal of Community Empowerment* 3, no. 1 (2023): 66–78.
- Agustin, Putri, and Intan Permatasari. "Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi Newproduct Development (Npd) Pada PT. Mayora Indah Tbk." *Jurnal Ilmiah M-Progress* 10, no. 2 (2020): 174–184.
- Akbar, Ambi Nur, and Asti Herliana. "Pembuatan Game Kuis Fiqih Dengan Menggunakan Construct 3 Di MA Sukamiskin." *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi* 6, no. 5 (2023): 603–611.
- Amalia, Ayu Nurul, Suyono, and Riyan Arthur. *Penyusunan Instrumen Penelitian*. Edited by Supriyadi. 1st ed. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2023.
- Andrea Gideon, Novela Tri Lestari, Vidriana Oktaviana, and Mike Nurmala Sari. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edited by Dini Wahyu Mulsaysari. 1st ed. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023.
- Azkiya, Nadia, Eka Mulyo Yunus, Risda Alfi Fat Hanna, Saldan Manufa, and Halimatussa'diyah. "Diaspora dalam Pandangan Al-Qur'an (Telaah QS. At Taubah Ayat 122)." *Jurnal Riset Agama* 2, no. April (2022): 1–12.
- Baqi, Fuad Abdul, Achmad Hufad, John Pahamzah, and Syafrizal. *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Audio-Visual Content*. Edited by 1. Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara, 2023.
- Darmawan Harefa, Dkk. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Aluiwaauri Tafaonao Bestari Laia, Firdaus Laia. 1st ed. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023.
- DEPKINAS. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*, 2003.
- Fatirul, Achmad Noor, and Djoko Adi Walujo. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021.
- Febriyana, Ananda, Hairidab, Dyoty Auliya Vilda Ghasyac, Asmayani Salimid, and Rio Pranata. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project Based

- Learning pada Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.” *JP2SD (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar)* 12, no. 2 (2024): 304–321.
- Fristanto, Setyo Bagus. *Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 3*. 1st ed. Malang: SMK Negeri 9 Malang, 2022.
- Hanifah, Desty Putri, Supadmi, Mustafa, Sigit Wibowo, Kadek Devi Kalfika Anggria Wardani, Agus Budiyo, Muh. Putra Pratama, and Mike Nuramalia Sari. *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by Dini Wahyu Mulyasari. 1st ed. Jawa Tengah: Penerbit Pradina Pustaka, 2023.
- Hapudin, Muhammad Soleh. *Teori Belajar dan Pembelajaran (Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif)*. 1st ed. Jakarta: Penerbit Kencana, 2021.
- Harefa, Edward, Achmad Ruslan Afendi, Perdy Karuru, Sulaeman, Alice Yeni Verawati Wote, Jonherz Stenlly Patalatu, Nur Azizah, et al. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Edited by Sepriano and Efitra. 1st ed. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Hendiyani, Sofi Fadillah, J Juli, and Rana Gustian Nugraha. “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5505–5521.
- Herliani, Didimus Tanah Boleng, and Elsy Theodora Maasawet. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Edited by Andriyanto. 1st ed. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2021.
- Hikmah, Nur, Arief Kuswidyanarko, and Patricia H. M Lubis. “Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (2020): 137–148.
- Hikmah, Nurul. *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Edited by Awal Syaddad. 1st ed. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Hulu, Victor Trismanjaya, and Robert Kurniawan. *Memahami Dengan Mudah Statistik Nonparametrik*. 1st ed. Jakarta: Prenada Media, 2021.
- Idris, Ridwan. “Pendidikan Sebagai Agen Perubahan Menuju Masyarakat Indonesia Seutuhnya.” *Lentera Pendidikan* 16, no. 1 (2013): 62–72.
- Inayati, Amaliya, and Rochmawati. “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 3 sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi.” *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 1051–1063.
- Indrawan, Irjus, Hadion Wijoyo, I Made Arsa Wiguna, and Edi Wardani. *Media Pembelajaran*. Edited by Mukhtar Latif. 1st ed. Jawa Tengah: CV. Pena Persada Redaksi, 2020.
- Isti’adah, Feida Noorlaila. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Edited by Rahmat Permana. 1st ed. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020.
- Judianto, Loso, Mas’ud Muhammadiyah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman,

- Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, et al. *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. Edited by Sepriano and Efitra. 1st ed. Sumatera Tengah: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Juhaeni, R Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *JIEES: Journal of Islamic Education at Education School* 1, no. 1 (2020): 34–46.
- Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi*. Edited by Nur Kholik. 1st ed. Jawa Barat: EDU PUBLISHER, 2021.
- Kayati, Eka Nur, and Vicky Dwi Wicaksono. “Pengembangan Media Pembelajaran Telebot pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)* 12, no. 07 (2020): 1418–1428.
- Khalimatu, Melani, and Dinie Anggraeni Dewi. “Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 6, no. 2 (2022): 9940–9945.
- Kurniawan, Dede, Dwi Nanta Priharto, and Yusnawan Lubis. *Pendidikan Pancasila*. Edited by Suryaning Wulan. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
- . *Pendidikan Pancasila (Panduan Guru)*. Edited by Suryaning Wulan. 2nd ed. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
- Lamada, Mustari, Mustamin, and Maulidina. “Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android.” *INTEC Journal: Information Technology Education Journal* 1, no. 2 (2022): 55–60.
- Magdalena, Ina, Aditya Dwi, Nokhriyana, Alifah Oktania, and Alim Aqqil Nashrullah. *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. 1st ed. Jawa Barat: CV. Jejak, 2021.
- Maisarah, Romi Mesra, Putri Agustina, Putu Satya Narayanti, Mayasari, Suyuti, Nobertus Tri Suswanto Saptadi, et al. *Media Pembelajaran*. Edited by Andri Cahyo Purnomo. 1st ed. Banten: Sada Kurnia Pustaka, 2023.
- Maknuun, Lu’luum, Afakhrul Masub Bakhtiar, and Ismail Marzuki. “Pengembangan Media Kartu Tod Materi Gotong Royong dalam Keberagaman di Sekolah Dasar.” *Sindoro Cendikia Pendidikan* 3, no. 9 (2024): 30–39.
- Marfuatun, and Ahmad Miftakhurrohman. “Pengembangan Media Pembelajaran Inquiry Pre-Lab Berbasis Aplikasi Construct 2 Untuk Praktikum Asam-Basa Development of Inquiry Pre-Lab Learning Media Based on Construct 2 for Acid-Base Practical Class.” *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 10, no. 2 (2022): 135–140.
- Maskur. “Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2023): 190–203.
- Masrifah, Amilatul, Sa’idatun Munirah, Alivia Ratu Cahyani, and Dini Hikmatul Fauziyah. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Edited by Bayu Wijayama. 1st ed. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Al Maulidah, Nurrohmatillah, Fani Sri Wulan Dhari, Susilo Tri Widodo, and Hesti

- Aristiyowati. "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3781–3792.
- Miftah, Mohamad. *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK sebagai Alat Bantu Mengajar Guru*. Edited by Nuri Hidayatus Sholihah. 1st ed. Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022.
- . *Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK Sebagai Alat Bantu Mengajar Guru*. Edited by Nuri Hidayatus Sholihah. Publica Indonesia Utama, 2022.
- Monalisa, Kiki Aryaningrum, and Hetilaniar. "Pengembangan Media Giant Komik Berbantuan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Ppkn bagi Siswa Kelas V SDN 100." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9, no. 1 (2024): 31–37.
- Muis, M. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori Dan Penerapannya*. 1st ed. Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020.
- Musyaffa, Irsyad Fadhil, and Barokah Isdaryanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kebudayaan Indonesia (Si Budi) Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 2507–2522.
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3928–3939.
- Norfai. *Analisis Data Penelitian*. Edited by Nur Fahmi. 1st ed. Pasuruan: Penerbit Qiara Media, 2022.
- Nurhayani, and Dewi Salistina. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Ali Hasyimi. 1st ed. Yogyakarta: CV. Gerbang Media Aksara, 2022.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Paksi, Hendrik Pandu, and Melisa Nor Hikam. "Pengembangan Media Diorama Gotong Royong ( Digo ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah DASAR." *JPGSD*, 12, no. 9 (2022): 1865–1876.
- Parapat, Siti Halisya, Ihdatul Wardah Caniago, Ikhrwati Suryani, Heppy Ariani, Taufik Hidayat Siregar, and Eka Yusnaldi. "Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 1255–1261.
- Permatasari, Shinta, Mohammad Asikin, and Nuriana Rachmani Dewi Nino Adhi. "MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3." *Journal of Mathematics Education and Learning* 2, no. 1 (2022): 36–48.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Satriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. 1st Ed. Jawa Tengah: Cv. Eureka Media Aksara, 2023.
- Rahim, Bulkia. *Media Pendidikan*. Edited by Prajna Vita. 1st ed. Depok: PT.

RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2020.

- Ramadhan, Humam Maulana Tsubasanofa, and Fawwaz Ali Akbar. "Pembuatan Gim Endless Fight ' Steal My Cheese ' Menggunakan Construct 3." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 18, no. 1 (2023): 29–33.
- Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Edited by Rinda Fauzian. 1st ed. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- Ramadhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Edited by Aidil Smin Effendy. 1st ed. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.
- Riyanti, Desy Dwi, Sutrisna Wibawa, and Marzuki. "Pengembangan Media Pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV Sd Negeri Pleret Kidul." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 01 (2024): 1768–1778.
- Roesminingsih, Monica Widyaswari, Rofik Jalal Rosyanafi, and Fahmi Zakariyah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Tim Editor Bayfa Cendekia. 1st ed. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024.
- Saksono, Herie, Ahmad Khoiri, Dewi Surani, Agnes Remi Rando, Nur Amega Setiawati, Umalihayati, Helmi Ali, Abner Adipradipta, Muhammad Nur Ali, and Muhammad Aryuni. *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Edited by Paput Tri Cahyono. 1st ed. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2023.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Jawa Tengah: Cv. Eureka Media Aksara, 2023.
- Sari, Ira Puspita, and Berliana Putri. "Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Meningkatkan Keterampilan Baca dan Tulis Usia 4-6 Tahun 1)." *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab* 8, no. 2 (2023): 213–220.
- Sari, Mike Nurmalia, Saringatun Mudrikah, Yosep Belen Keban, Mety Toding Bua, Apdoludin, and Pretty Elisa Ayu Ningsih. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development*. Edited by Dini Wahyu Mulyasari. 1st ed. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2024.
- Shoffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah Syam Nasution, Widi Astuti, Ugik Romadi, Fahmi Cholid, Devi Syukri Azhari, et al. *Media Pembelajaran*. Edited by Sriwardona. 1st ed. Sumatera Barat, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edited by Apri Nuryanto. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sukamti. *BPSC (Buku Pendamping Siswa Cerdas) Modul Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Edited by Santi Kurniasih. 6th ed. Jakarta Timur: PT Bumi Akasara, 2019.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. 1st ed. Yogyakarta: Surya Cahya, 2024.
- Sumartono, Sumartono, and Nuril Huda. "Manajemen Pendidikan Di Indonesia Sebagai Implementasi Triple Helix Untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0." *Jurnal*



Andi Djemma| *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2020): 74–79.

- Sunarta, Desy Arum, Aswinda Darwis, Alamsyah, Muhammad Mukhtar S, and Mardia. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Edited by Waode Munaeni. 1st ed. Makassar: CV. Tohar Media, 2023.
- Suryaman, Heri. *Teori Belajar*. Edited by Eko Harianto. 1st ed. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024.
- Susanti, Aria Indah. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*. Edited by Hafid Effendy. 1st ed. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- Sutha, Diah Wijayanti. *Biostatistika*. Edited by Amirullah. 1st ed. Malang: Media Nusa Creative, 2019.
- UB, Tim Dosen dan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa FIB. *Bunga Rampai: Artikel Kolaborasi Dosen dan Mahasiswa*. Edited by Vanda Hardinata. 1st ed. Malang: Media Nusa Creative, 2021.
- Ulfah, Almira Keumala, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, Abd Ghofur, and Umar Bukhory. *Ragam Analisis Data Penelitian*. Edited by Sri Rizqi Wahyuningrum. 1st ed. Madura: IAIN Madura Press, 2022.
- Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Harits Azmi Zanki. 1st ed. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Widiyatmoko, Arif. *Teori Pembelajaran IPA*. Edited by Moh. Nasrudin. 1st ed. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2023.
- Wirda, Yendri, Ikhya Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, and Sisca Fujianita. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. 1st ed. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Wulansari, Tri, and Putri Adnin Setia Mukti. “Wawancara,” 2024.
- Yuliani, Tri, Nyoto Suseno, and Riswanto. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berupa Game Berbantu Aplikasi Construct 2 pada Materi Hukum Newton.” *FIRNAS Jurnal Riset Fisika Universitas Muhammadiyah Metro* 2, no. 2 (2021): 1–6.
- Yusuf Tojiri, Hari Setia Putra, and Nur Faliza. *Dasar Metodologi Penelitian: Teori, Desain, dan Analisis Data*. Edited by Tonny Yuwanda. 1st ed. Sumatera Barat: Takaza Innovatix Labs, 2023.
- Zafri, and Hera Hastuti. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edited by Diah Safitri. 1st ed. Jawa Barat: Rajagrafindo Persada, 2021.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Hasil Wawancara

| No | Pertanyaan                                                                                                                               | Jawaban                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Selama pembelajaran berlangsung, bagaimanakah strategi guru dalam memberikan pengajaran khususnya pada kelas IV?                         | Selama 2 tahun ini, proses pembelajaran yang dilakukan guru mengacu pada Kurikulum Merdeka. Dalam penerapannya, guru terlebih dahulu mengidentifikasi capaian pembelajaran sebagai dasar untuk merumuskan materi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan pada hari itu. Di kelas, guru menyampaikan materi, kemudian dilanjutkan dengan pemberian evaluasi kepada peserta didik melalui kuis atau pertanyaan yang terdapat dalam Lembar Kerja Siswa (LKS).                                |
| 2. | Mata Pelajaran dan materi apa yang sering dianggap sulit oleh peserta didik kelas IV?                                                    | Berdasarkan pengamatan guru kelas IV, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan oleh materi yang dianggap membosankan karena menuntut banyak hafalan dan bacaan, khususnya pada materi keberagaman sosial dan budaya yang cukup padat isinya.                                                                                                                                                                                      |
| 3. | Apa yang mendasari pernyataan bahwa materi keberagaman sosial dan budaya dianggap sulit oleh peserta didik?                              | Pernyataan bahwa materi keberagaman sosial dan budaya dianggap sulit oleh peserta didik didasarkan pada hasil evaluasi setelah materi disampaikan. Dalam pelaksanaannya, banyak peserta didik menunjukkan pemahaman yang kurang terhadap isi materi, terutama pada keberagaman di lingkungan sekitar mereka. Hal ini terlihat saat evaluasi dilakukan, di mana sebagian besar peserta didik masih kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, terutama ketika ditunjuk secara acak. |
| 4. | Selama mengajarkan materi keberagaman sosial dan budaya, metode apakah yang sering diterapkan kepada peserta didik?                      | Dalam proses pembelajaran, guru kerap menerapkan metode seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab saat mengajar peserta didik.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 5. | Media apa yang sejauh ini lebih sering digunakan dalam menyampaikan materi keberagaman sosial dan budaya?                                | Untuk materi keberagaman sosial dan budaya guru menggunakan gambar-gambar yang ditempel pada papan tulis, dan peserta didik menjawab pertanyaan dan ditutup dengan evaluasi melalui papan refleksi secara singkat oleh guru.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 6. | Bagaimana hasil Belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman sosial dan budaya? | Hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi keberagaman sosial dan budaya belum optimal. Banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini dikarenakan anggapan peserta didik bahwa materi yang cukup padat dan belum sepenuhnya dipahami. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, seperti gambar tempel dan papan refleksi dari kardus, sehingga kurang mendukung keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara menyeluruh.                   |

## Lampiran 2 : Kegiatan Inti Pembelajaran

| Kegiatan           | Deskripsi kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Alokasi waktu |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>Pendahuluan</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, kemudian doa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>2. Guru menanyakan kabar kepada seluruh peserta didik</li> <li>3. Guru mempersilahkan peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas untuk berdo'a</li> <li>4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik<br/>Guru melakukan apersepsi dan motivasi serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 10 Menit      |
| <b>Inti</b>        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penjelasan tentang cara menggunakan media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya)</li> <li>2. Guru meminta peserta didik untuk membuka aplikasi atau <i>link</i> media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) materi Keberagaman Sosial dan Budaya</li> <li>3. Guru meminta peserta didik untuk mengamati penjelasan mengenai materi "Keberagaman Sosial dan Budaya"</li> <li>4. Guru berkeliling kelas untuk membimbing setiap peserta didik untuk menggunakan pembelajaran dalam media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) materi Keberagaman Sosial dan Budaya</li> <li>5. Guru meminta peserta didik berkelompok untuk mengerjakan evaluasi yang ada di media ASOBU</li> </ol> | 45 Menit      |
| <b>Penutup</b>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari hari ini</li> <li>2. Guru menyampaikan pesan motivasi kepada peserta didik</li> <li>3. Pembelajaran diakhiri dengan salam dan do'a penutup</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 15 Menit      |

### Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127

Telepon (0354) 689282 | Website: [www.iainkediri.ac.id](http://www.iainkediri.ac.id)

Nomor : B-6703/In.36/D2/PP.07.01.05/10/2024  
 Lamp. : -  
 Perihal : **Permohonan Izin Riset / Penelitian**

Kediri, 8 Oktober 2024

Kepada  
 Kepala MI Miftahul Falah Kota Kediri  
 di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : FAFA AKHLAQUL AULIA  
 NIM : 21206012  
 Semester : 7  
 Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :

**"Pengembangan Media Pembelajaran ASOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Kediri"**

Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/instansi tempat penelitiannya.

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu. kami sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah,  
 Kepala Bagian Tata Usaha



**MARHASAN, MM.**

NIP. 196706012000031001

## Lampiran 4 : Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



**Yayasan “AL FALAAH”**  
**Madrasah Ibtidaiyah “MIFTAHUL FALAAH”**  
**MANISRENGGO KOTA KEDIRI**

Jl. Ky Ageng Usman Ali No. 113 Telp. (0354) 699828 Kediri 64128

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 028/SK/MI-MIFA/V/2025**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri, menerangkan bahwa :

Nama : FAFA AKHLAQUL AULIA  
 NIM : 21206012  
 Semester : 7 (tujuh)  
 Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Dengan ini menyatakan bahwa nama mahasiswa tersebut benar - benar telah melaksanakan penelitian di MI Miftahul Falaah Manisrenggo Kota Kediri terkait dengan judul Skripsinya yaitu:

**“Pengembangan Media Pembelajaran ASOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri ”.**

Demikian surat ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 31 Mei 2025  
 Kepala MI Miftahul Falaah,  
  
**ARI PURWATI, S.E. M.Pd.**



## Lampiran 5 : Surat Permohonan Validasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) KEDIRI FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127 Telepon  
(0354) 689282 | Website: [www.iainkediri.ac.id](http://www.iainkediri.ac.id)

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian  
Lamp. : 1 Lembar

Kepada Yth.  
Ardiana Fatma Dewi M, Stat.  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM : 21206012  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini memohon kepada Bapak untuk melakukan validasi media penelitian saya berupa angket penelitian media. Adapun data mengenai penelitian skripsi Saya:

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Kediri  
Pembimbing 1 : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd  
Pembimbing 2 : Erika Puspitasari, M.Pd

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan perhatiannya Saya sampaikan terima kasih.

Kediri, 19 Mei 2025

Dosen Pembimbing I

Mengetahui,

Mahasiswa

  
Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
NIP.196608111999032002

  
Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM. 21206012





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) KEDIRI FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127 Telepon  
(0354) 689282 | Website: [www.iainkediri.ac.id](http://www.iainkediri.ac.id)

Hal : **Permohonan Validasi Media**  
Lamp. : **1 Lembar**

Kepada Yth.  
**Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd.**  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM : 21206012  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini memohon kepada Bapak untuk melakukan validasi media penelitian saya berupa angket penelitian media. Adapun data mengenai penelitian skripsi Saya:

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Kediri  
Pembimbing 1 : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd  
Pembimbing 2 : Erika Puspitasari, M.Pd

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan perhatiannya Saya sampaikan terima kasih.

Kediri, 19 Mei 2025

Dosen Pembimbing I

Mengetahui,

Mahasiswa

Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
NIP.196608111999032002

Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM. 21206012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) KEDIRI FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127 Telepon  
(0354) 689282 | Website: [www.iainkediri.ac.id](http://www.iainkediri.ac.id)

Hal : Permohonan Validasi Materi  
Lamp. : 1 Lembar

Kepada Yth.  
Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM : 21206012  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini memohon kepada Bapak untuk melakukan validasi media penelitian saya berupa angket penelitian media. Adapun data mengenai penelitian skripsi Saya:

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Kediri  
Pembimbing 1 : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd  
Pembimbing 2 : Erika Puspitasari, M.Pd

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan perhatiannya Saya sampaikan terima kasih.

Kediri, 19 Mei 2025

Dosen Pembimbing 1

Mengetahui,

Mahasiswa

Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
NIP.196608111999032002

Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM. 21206012





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) KEDIRI FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127 Telepon  
(0354) 689282 | Website: [www.iainkediri.ac.id](http://www.iainkediri.ac.id)

Hal : Permohonan Validasi Materi  
Lamp. : 1 Lembar

Kepada Yth.  
**Tri Wulansari, S.Pd.**  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM : 21206012  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini memohon kepada Bapak untuk melakukan validasi media penelitian saya berupa angket penelitian media. Adapun data mengenai penelitian skripsi Saya:

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Kediri  
Pembimbing 1 : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd  
Pembimbing 2 : Erika Puspitasari, M.Pd

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan perhatiannya Saya sampaikan terima kasih.

Kediri, 19 Mei 2025

Dosen Pembimbing I

Mengetahui,

Mahasiswa

  
Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
 NIP.196608111999032002

  
Fafa Akhlaqul Aulia  
 NIM. 21206012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) KEDIRI FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127 Telepon  
(0354) 689282 | Website: [www.iainkediri.ac.id](http://www.iainkediri.ac.id)

Hal : **Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran**  
Lamp. : **1 Lembar**

Kepada Yth.  
**Tri Wulansari, S.Pd.**  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM : 21206012  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini memohon kepada Bapak untuk melakukan validasi media penelitian saya berupa angket penelitian media. Adapun data mengenai penelitian skripsi Saya:

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Kediri  
Pembimbing 1 : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd  
Pembimbing 2 : Erika Puspitasari, M.Pd

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan perhatiannya Saya sampaikan terima kasih.

Kediri, 19 Mei 2025

Dosen Pembimbing 1

Mengetahui,

Mahasiswa

**Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.**  
NIP.196608111999032002

**Fafa Akhlaqul Aulia**  
NIM. 21206012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) KEDIRI FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127 Telepon  
(0354) 689282 | Website: [www.iainkediri.ac.id](http://www.iainkediri.ac.id)

Hal : **Permohonan Validasi Soal *Pretest* dan *Posttest***  
Lamp. : **1 Lembar**

Kepada Yth.  
**Ardiana Fatma Dewi M, Stat.**  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM : 21206012  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini memohon kepada Bapak untuk melakukan validasi media penelitian saya berupa angket penelitian media. Adapun data mengenai penelitian skripsi Saya:

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial Dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial dan Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Kediri  
Pembimbing 1 : Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd  
Pembimbing 2 : Erika Puspitasari, M.Pd

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan perhatiannya Saya sampaikan terima kasih.

Kediri, 19 Mei 2025

Dosen Pembimbing 1

Mengetahui,

Mahasiswa

Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
NIP.196608111999032002

Fafa Akhlaqul Aulia  
NIM. 21206012



**Yayasan "Al FALAAH"**  
**Madrasah Ibtidaiyah "MIFTAHUL FALAAH"**  
**MANISRENGGO KOTA KEDIRI**

Jl. Ky. Ageng Usman Ali No. 113 Telp. (0354) 699828 Kediri 64128

**SURAT PERNYATAAN**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**Nomor: 020/SK/MI-MIFA/VI/2025**

Yang yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Purwati, S.E. M.Pd.  
 NIP : -  
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Fafa Akhlaqul Aulia  
 NIM : 21206012  
 Fakultas/ Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman sosial dan budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri

Menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh mahasiswa tersebut berupa Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya (AKSOBU) digunakan pada kegiatan belajar mengajar di MI Miftahul Falaah Kota Kediri mulai tahun ajaran 2024/2025.

Demikian surat ini kami buat, apabila ada kesalahan dikemudian hari akan dibetulkan sebagaimana mestinya.

Kediri, 31 Mei 2025

Kepala Madrasah



Ari Purwati, S.E. M.Pd.



## Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Instrumen Penelitian

### INSTRUMEN VALIDASI ANGKET PENELITIAN PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keberagaman sosial dan budaya di MI Miftahul Falah Kota Kediri, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator angket penelitian.

**Nama** : Ardiana Fatma Dewi, M.Stat

**NIDN** : 2023129601

**Instansi** : UIN Syekh Wasil Kediri

**Pendidikan** : S-2

**Alamat** : Kediri

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

### C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

| No. | Instrumen                                                                                                        | Skala |   |   |   |   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|
|     |                                                                                                                  | 1     | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kejelasan petunjuk pengisian instrumen                                                                           |       |   |   | ✓ |   |
| 2.  | Keluasan cakupan aspek konstruk instrumen                                                                        |       |   |   | ✓ |   |
| 3.  | Kejelasan indikator setiap aspek                                                                                 |       |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Kejelasan rumusan butir                                                                                          |       |   |   |   | ✓ |
| 5.  | Kecocokan indikator dengan butir                                                                                 |       |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Proporsi dan kecukupan jumlah butir                                                                              |       |   |   | ✓ |   |
| 7.  | Kesederhanaan rumusan butir                                                                                      |       |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Kemudahan pemakaian/memahami butir                                                                               |       |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Keterbacaan/kemudahan dalam membaca                                                                              |       |   |   | ✓ |   |
| 10. | Kemudahan cara menjawab                                                                                          |       |   |   |   | ✓ |
| 11. | Efisiensi waktu/tenaga dalam mengerjakan                                                                         |       |   |   |   | ✓ |
| 12. | Kalimat tidak menimbulkan penafsiran yang ganda                                                                  |       |   |   |   | ✓ |
| 13. | Tata bahasa dan ejaan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia                                                      |       |   |   | ✓ |   |
| 14. | Menghindari responden dari pangarahan terselubung, tekanan dan malu dalam memberikan respon                      |       |   |   |   | ✓ |
| 15. | Kreativitas penyusunan instrument untuk memperoleh objektivitas jawaban dan motivasi responden untuk menjawabnya |       |   |   | ✓ |   |

(Desnelita, 2022)

### D. Kesimpulan

Berilah tanda (✓) pada kotak centang jawaban yang dianggap sesuai berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ahli angket penelitian ini dinyatakan:

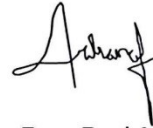
1. Layak digunakan tanpa revisi ☐
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ☒
3. Tidak layak digunakan ☐

**Kritik dan Saran:**

Terdapat beberapa butir yang tidak sesuai dengan indikator  
Terdapat pernyataan yang memiliki arti ganda  
Ada pernyataan yang belum sesuai sudah sata tandai

Kediri, 25 Mei 2025

Validator



Ardiana Fatma Dewi, M.Stat

## Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keberagaman sosial dan budaya di MI Miftahul Falah Kota Kediri, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media.

Nama : Dr. Sugeng W. M. Riyadi, M.Pd  
NIP : 20130301  
Instansi : UNESA  
Pendidikan : S3 Teknik Pendidikan  
Alamat : Surabaya

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:



| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

**C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

| No. | Aspek           | Indikator                     | Bunyi Instrumen                                                                     | Skor |   |   |   |   |
|-----|-----------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |                 |                               |                                                                                     | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kelayakan Media | Kemudahan serta Kesederhanaan | Kemudahan dalam menggunakan media AKSOBU                                            |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  |                 |                               | Kepraktisan menggunakan media AKSOBU pada proses belajar mengajar                   |      |   |   |   | ✓ |
| 3.  |                 | Materi                        | Penempatan judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan belajar                       |      |   |   |   | ✓ |
| 4.  |                 |                               | Kesesuaian materi media AKSOBU dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. |      |   |   |   | ✓ |
| 5.  |                 |                               | Materi disajikan secara runtut serta sesuai dengan gambar                           |      |   |   |   | ✓ |
| 6.  |                 | Ukuran                        | Tulisan yang disajikan jelas                                                        |      |   |   |   | ✓ |
| 7.  |                 |                               | Kesesuaian ukuran font tulisan serta ukuran gambar dengan                           |      |   |   |   | ✓ |

|     |  |             |                                                                                                                                                            |  |  |  |   |   |
|-----|--|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|---|---|
|     |  |             | isi materi media<br>AKSOBU                                                                                                                                 |  |  |  |   |   |
| 8.  |  |             | Komposisi ukuran<br>unsur tata letak (judul,<br>penulis, ilustrasi, logo,<br>dll) proposional<br>seimbang serta<br>seirama dengan tata<br>letak isi (pola) |  |  |  |   | ✓ |
| 9.  |  | Kemenarikan | Keseluruhan tema<br>serta ilustrasi<br>pembahasan materi<br>menarik                                                                                        |  |  |  | ✓ |   |
| 10. |  |             | Warna unsur tata letak<br>harmonis serta<br>memperjelas fungsi                                                                                             |  |  |  |   | ✓ |

(Monalisa et al., 2024)

**D. Kesimpulan**

Berilah tanda (✓) pada kotak centang jawaban yang dianggap sesuai berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ahli media ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi ☒
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ☐
3. Tidak layak digunakan ☐

Kritik dan Saran:

buku petunjuk / buku panduan perlu dipertimbangkan.

Surabaya, 26 Mei, 2025

Validasi

*[Signature]*  
Dr. Syarifudin W. N. Ningsih, M.Pd  
NIP. 2123 03 011

## Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Materi 1

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PENDIDIKAN PANCASILA PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keberagaman sosial dan budaya di MI Miftahul Falah Kota Kediri, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

**Nama** : Dewi Agus Triani, M. Pd. I  
**NIP** : 199008172015032006  
**Instansi** : UIN Syekh Wasil Kediri  
**Alamat** : Tulungagung

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

| No. | Aspek         | Indikator                   | Bunyi Instrumen                                                                                               | Skor |   |   |   |   |
|-----|---------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |               |                             |                                                                                                               | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kelayakan Isi | Kesesuaian Materi dengan CP | Pembahasan materi sesuai dengan CP                                                                            |      |   |   |   | √ |
| 2.  |               |                             | Media AKSOBU memiliki pembahasan serta tampilan gambar yang sesuai dengan indikator serta tujuan pembelajaran |      |   |   |   | √ |
| 3.  |               | Keakuratan Materi           | Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator                                                               |      |   |   |   | √ |
| 4.  |               |                             | Keakuratan konsep serta definisi                                                                              |      |   |   |   | √ |
| 5.  |               | Kemutakhiran Materi         | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                                                                    |      |   |   | √ |   |
| 6.  |               |                             | Kemutakhiran daftar pustaka                                                                                   |      |   |   |   | √ |
| 7.  |               | Mendorong Keingintahuan     | Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut                                                                |      |   |   |   | √ |

|     |                     |                  |                                                                                                  |  |  |  |  |   |
|-----|---------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
| 8.  |                     |                  | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi                                                |  |  |  |  | √ |
| 9.  |                     |                  | Materi yang terdapat di media AKSOBU memiliki sistematika penyajian yang baik                    |  |  |  |  | √ |
| 10. | Kelayakan Penyajian | Teknik Penyajian | Teknik penyajian soal evaluasi yang ada di media AKSOBU memiliki sistematika penyajian yang baik |  |  |  |  | √ |

(Hikmah et al., 2020)

**D. Kesimpulan**

Berilah tanda (✓) pada kotak centang jawaban yang dianggap sesuai berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ahli materi ini dinyatakan:

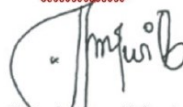
1. Layak digunakan tanpa revisi ☐
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ☒
3. Tidak layak digunakan ☐

Kritik dan Saran:

Media sudah baik dan layak digunakan

Kediri, 25 Mei 2025

Validator



Dewi Agus Triani, M. Pd. I  
199008172015032006

## Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Materi 2

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PENDIDIKAN PANCASILA PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keberagaman sosial dan budaya di MI Miftahul Falah Kota Kediri, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : Tri Wulansari, S Pd.  
NIP : -  
Instansi : MI MIFTAHUL FALAAH.  
Pendidikan : PGSD.  
Alamat : Jl. Sersan Suharmaji RT. 02 RW. 06 Kelurahan  
Manisrenggo Kecamatan Kota Kediri.

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

| No. | Bunyi Instrumen                                                                                                                 | Skor |   |   |   |   |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |                                                                                                                                 | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Tampilan media AKSOBU yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran                                                          |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  | Muatan materi dalam media AKSOBU sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan                                              |      |   |   |   | ✓ |
| 3.  | Kejelasan tulisan dalam media AKSOBU                                                                                            |      |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Kemenarikan warna pada media AKSOBU                                                                                             |      |   |   |   | ✓ |
| 5.  | Kemenarikan gambar pada media AKSOBU                                                                                            |      |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Media AKSOBU mudah untuk digunakan                                                                                              |      |   |   |   | ✓ |
| 7.  | Konten atau isi materi dalam media AKSOBU dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi keberagaman sosial dan budaya |      |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Media AKSOBU dapat memperluas wawasan tentang keberagaman sosial dan budaya peserta didik                                       |      |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Media AKSOBU sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falah Kota Kediri                                |      |   |   |   | ✓ |
| 10. | Tata bahasa dalam media AKSOBU mudah untuk dipahami                                                                             |      |   |   |   | ✓ |
| 11. | Media AKSOBU dapat mendorong semangat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran                                     |      |   |   |   | ✓ |

(Nabila et al., 2021)

**D. Kesimpulan**

Berilah tanda (✓) pada kotak centang jawaban yang dianggap sesuai berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ahli pembelajaran ini dinyatakan:



1. Layak digunakan tanpa revisi ☒
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ☐
3. Tidak layak digunakan ☐

**Kritik dan Saran:**

Materi yang dimasukkan di aplikasi lengkap, disajikan dalam bentuk gambar dan video sehingga anak-anak tertarik, fokus, dan antusias. Referensi lengkap, latihan soal menantang baik susun kata maupun pilihan ganda. Layak digunakan tanpa revisi baik yang menggunakan link ataupun aplikasi di HP.

Kediri, 25, 05, 2025

Validator



Tri Wulancari, S.Pd.



## Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keberagaman sosial dan budaya di MI Miftahul Falah Kota Kediri, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pembelajaran.

Nama : Tri Wulansari, S. Pd.  
NIP : -  
Instansi : MI MIFTAHUL FALAAH.  
Pendidikan : PGSD  
Alamat : Jl. Sersan Suharmaji RT. 02 RW. 06 Kelurahan  
Manisrenggo Kecamatan Kota, Kediri.

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

| No. | Aspek         | Indikator                   | Bunyi Instrumen                                                                                               | Skor |   |   |   |   |
|-----|---------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |               |                             |                                                                                                               | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kelayakan Isi | Kesesuaian Materi dengan CP | Pembahasan materi sesuai dengan CP                                                                            |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  |               |                             | Media AKSOBU memiliki pembahasan serta tampilan gambar yang sesuai dengan indikator serta tujuan pembelajaran |      |   |   |   | ✓ |
| 3.  |               | Keakuratan Materi           | Bobot materi tercukupi untuk mencapai indikator                                                               |      |   |   |   | ✓ |
| 4.  |               |                             | Keakuratan konsep serta definisi                                                                              |      |   |   |   | ✓ |
| 5.  |               | Kemutakhiran Materi         | Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                                                                    |      |   |   |   | ✓ |
| 6.  |               |                             | Kemutakhiran daftar pustaka                                                                                   |      |   |   |   | ✓ |
| 7.  |               | Mendorong Keingintahuan     | Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut                                                                |      |   |   |   | ✓ |

|     |                     |                  |                                                                                                  |  |  |  |  |   |
|-----|---------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|---|
| 8.  |                     |                  | Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan materi                                                |  |  |  |  | ✓ |
| 9.  |                     |                  | Materi yang terdapat di media AKSOBU memiliki sistematika penyajian yang baik                    |  |  |  |  | ✓ |
| 10. | Kelayakan Penyajian | Teknik Penyajian | Teknik penyajian soal evaluasi yang ada di media AKSOBU memiliki sistematika penyajian yang baik |  |  |  |  | ✓ |

(Hikmah et al., 2020)

**D. Kesimpulan**

Berilah tanda (✓) pada kotak centang jawaban yang dianggap sesuai berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ahli materi ini dinyatakan:

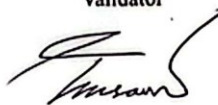
1. Layak digunakan tanpa revisi ☒
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ☐
3. Tidak layak digunakan ☐

**Kritik dan Saran:**

Aplikasinya sudah bagus, materinya lengkap dan sangat menarik. Anak-anak antusias menjawab Quiz dengan cara susun kata dan soal pilihan ganda. Layak digunakan di kelas baik melalui link ataupun aplikasi di HP.

Kediri, 28, 05, 2025

Validator



Tri Wulansari, S. Pd.

## Lampiran 11 : Lembar Validasi Ahli Soal *Pretest* dan *Posttest*

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)

#### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi keberagaman sosial dan budaya di MI Miftahul Falah Kota Kediri, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keberagaman sosial dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli soal *Pre-Test* dan *Post-Test*.

**Nama** : Ardiana Fatma Dewi, M.Stat  
**NIDN** : 2023129601  
**Instansi** : UIN Syekh Wasil Kediri  
**Pendidikan** : S-2  
**Alamat** : Kediri

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

### C. Pertanyaan-pertanyaan angket

| No. | Aspek      | Bunyi Instrumen                                           | Skor |   |   |   |   |
|-----|------------|-----------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |            |                                                           | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Materi     | Kesesuaian butir soal dengan materi                       |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  |            | Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran          |      |   |   | ✓ |   |
| 3.  | Konstruksi | Kejelasan petunjuk pengerjaan                             |      |   |   |   | ✓ |
| 4.  |            | Kejelasan butir soal                                      |      |   |   |   | ✓ |
| 5.  |            | Penggunaan kalimat tidak bermakna ganda                   |      |   |   |   | ✓ |
| 6.  |            | Kejelasan tulisan                                         |      |   |   |   | ✓ |
| 7.  | Bahasa     | Bahasa yang digunakan baik dan benar                      |      |   |   |   | ✓ |
| 8.  |            | Bahasa yang digunakan mudah dipahami                      |      |   |   |   | ✓ |
| 9.  |            | Kesesuaian Bahasa dengan jenjang Pendidikan Sekolah Dasar |      |   |   |   | ✓ |
| 10. |            | Tidak menggunakan bahasa daerah setempat                  |      |   |   |   | ✓ |

(Paksi & Hikam, 2022)

### D. Kesimpulan

Berilah tanda (✓) pada kotak centang jawaban yang dianggap sesuai berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ahli soal *Pre-Test* dan *Post-Test* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi ☐
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ☒
3. Tidak layak digunakan ☐

**Kritik dan Saran:**

Secara keseluruhan, soal-soal yang disusun sudah cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun, akan lebih baik jika beberapa soal lebih disesuaikan lagi.

Kediri, 25 Mei 2025

Validator



Ardiana Fatma Dewi, M.Stat



## Lampiran 12 : Lembar Respon Peserta Didik

**INSTRUMEN VALIDASI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)**

Nama : Ahmad Zindan  
Kelas : 4B

**A. Tujuan**  
Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya)

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

- Sebelum mengisi angket ini, mohon peserta didik untuk mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
- Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan.
- Peserta didik dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
- Kritik dan saran secara umum dapat disampaikan pada halaman yang disediakan
- Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

| No. | Aspek         | Indikator             | Bunyi Instrumen                                               | Skor |   |   |   |   |
|-----|---------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |               |                       |                                                               | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kelayakan Isi | Pemahaman             | Apakah materi yang memakai media AKSOBU lebih dipahami?       |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  |               | Isi Materi serta Soal | Apakah gambar-gambar yang terdapat pada media AKSOBU menarik? |      |   |   |   | ✓ |

|     |                 |             |                                                                                            |  |  |  |   |   |
|-----|-----------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|---|---|
| 3.  | Kelayakan Media | Kemenarikan | Apakah gambar yang disajikan pada media AKSOBU sesuai dengan materi?                       |  |  |  |   | ✓ |
| 4.  |                 |             | Apakah bahasa pada media AKSOBU mudah dipahami?                                            |  |  |  | ✓ |   |
| 5.  |                 |             | Apakah soal evaluasi sesuai dengan materi yang dipelajari?                                 |  |  |  | ✓ |   |
| 6.  |                 |             | Apakah kegiatan belajar menggunakan media AKSOBU menarik?                                  |  |  |  | ✓ |   |
| 7.  |                 |             | Apakah kegiatan belajar menggunakan media AKSOBU menyenangkan?                             |  |  |  | ✓ |   |
| 8.  |                 |             | Apakah penyajian media AKSOBU dengan menggunakan link youtube mudah digunakan?             |  |  |  | ✓ |   |
| 9.  |                 |             | Apakah pemilihan tulisan yang disajikan jelas?                                             |  |  |  | ✓ |   |
| 10. |                 |             | Apakah belajar memakai media AKSOBU sangat membantu memahami materi dan mengerjakan tugas? |  |  |  | ✓ |   |

(Hikmah et al., 2020)

Kritik dan Saran: Media nya menyenangkan

TOTAL 49

**INSTRUMEN VALIDASI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**PADA MEDIA AKSOBU (APLIKASI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA)**

Nama : Nazwa Aulia  
Kelas : 4B

**A. Tujuan**  
Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media AKSOBU (Aplikasi Keberagaman Sosial dan Budaya) pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya)

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

- Sebelum mengisi angket ini, mohon peserta didik untuk mempelajari atau mencoba media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
- Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan.
- Peserta didik dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia terhadap hasil akhir penilaian validasi media yang dikembangkan
- Kritik dan saran secara umum dapat disampaikan pada halaman yang disediakan
- Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan          | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1.  | Sangat tidak sesuai | 1    |
| 2.  | Tidak sesuai        | 2    |
| 3.  | Kurang sesuai       | 3    |
| 4.  | Sesuai              | 4    |
| 5.  | Sangat sesuai       | 5    |

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

| No. | Aspek         | Indikator             | Bunyi Instrumen                                               | Skor |   |   |   |   |
|-----|---------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|     |               |                       |                                                               | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | Kelayakan Isi | Pemahaman             | Apakah materi yang memakai media AKSOBU lebih dipahami?       |      |   |   |   | ✓ |
| 2.  |               | Isi Materi serta Soal | Apakah gambar-gambar yang terdapat pada media AKSOBU menarik? |      |   |   |   | ✓ |

|     |                 |             |                                                                                            |  |  |  |   |   |
|-----|-----------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|---|---|
| 3.  | Kelayakan Media | Kemenarikan | Apakah gambar yang disajikan pada media AKSOBU sesuai dengan materi?                       |  |  |  |   | ✓ |
| 4.  |                 |             | Apakah bahasa pada media AKSOBU mudah dipahami?                                            |  |  |  | ✓ |   |
| 5.  |                 |             | Apakah soal evaluasi sesuai dengan materi yang dipelajari?                                 |  |  |  | ✓ |   |
| 6.  |                 |             | Apakah kegiatan belajar menggunakan media AKSOBU menarik?                                  |  |  |  | ✓ |   |
| 7.  |                 |             | Apakah kegiatan belajar menggunakan media AKSOBU menyenangkan?                             |  |  |  | ✓ |   |
| 8.  |                 |             | Apakah penyajian media AKSOBU dengan menggunakan link youtube mudah digunakan?             |  |  |  | ✓ |   |
| 9.  |                 |             | Apakah pemilihan tulisan yang disajikan jelas?                                             |  |  |  | ✓ |   |
| 10. |                 |             | Apakah belajar memakai media AKSOBU sangat membantu memahami materi dan mengerjakan tugas? |  |  |  | ✓ |   |

(Hikmah et al., 2020)

Kritik dan Saran: Siswa juga merasa ini

TOTAL 48

## Lampiran 13 : Hasil *Pretest* dan *Posttest*

**SOAL PRE-TEST**  
**MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA**

Nama : Melisa Tsani Anjeli 40  
Kelas : 4A

Pasangkan pernyataan pada kolom A dengan jawaban pada kolom B yang sesuai!

| No. | A                                                                                                                                                                                                                                                                                   | B                                                                                                  |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Keberagaman sosial dan budaya adalah (...)                                                                                                                                                                                                                                          | a. Tahu Bulat                                                                                      |
| 2.  | Contoh dari keberagaman yang terdapat di Kabupaten Kediri adalah (...)                                                                                                                                                                                                              | b. Budaya yang beragam                                                                             |
| 3.  | Tari Remo berasal dari Kabupaten Jombang berbeda dengan Tari Bedaya Bedah yang ada di Kabupaten Madiun. Perbedaan ini menunjukkan bahwa setiap daerah memiliki (...)                                                                                                                | c. Gunung Kelud<br>d. Trenggalek<br>e. Madiun<br>f. Budaya yang sama<br>g. Mojokerto<br>h. Jombang |
| 4.  | Pantai Taman Kili-Kili adalah pantai yang terkenal dengan ombaknya yang kuat dan pasir putih yang indah. Selain itu, pantai ini memiliki konservasi penyu, yaitu tempat yang digunakan untuk melindungi dan melestarikan penyu. Pantai Taman Kili-Kili berasal dari Kabupaten (...) | i. Perbedaan yang ada dalam diri sendiri, seperti warna sepatu, warna buku, dan merek pensil       |
| 5.  | Setiap agama di Indonesia memiliki rumah ibadah yang berbeda-beda. Contohnya, Maha Vihara Majapahit yang terletak di Kabupaten (...) Vihara ini memiliki patung Buddha tidur yang menjadi salah satu teras di Asia Tenggara. Lengkapi paragraf di atas dengan jawaban yang benar!   | j. Perbedaan yang ada dalam masyarakat, seperti agama, tarian, tempat wisata dan tradisi           |

Bacalah cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6-9.

Pengalamanku di Hari Senin

Pada hari Senin, Adi dan Mala ikut kunjungan sekolah ke tempat-tempat ibadah di Kabupaten Kediri. Tempat pertama yang mereka kunjungi adalah Masjid Jami' Imam Baidhowi yang berada di Desa Langenharjo. Masjid itu tampak megah dengan bentuknya yang menyerupai Masjid Nabawi, memiliki payung-payung besar di halaman dan pohon kurma seperti di Arab. Namun, Adi malah berkata, "Masjidnya kok seperti ini, bangunannya aneh." Mala hanya tertawa dan mengangguk.

Setelah itu, mereka pergi ke Gereja Puhsarang yang berada di lereng perbukitan dan terkenal dengan patung Bunda Maria, Gua Lourdes, dan taman yang hijau. Saat melihat gereja itu, Mala berkata, "Aku nggak mau lama-lama di sini, ini bukan tempat ibadahnya." Mendengar perkataan itu, salah satu temannya yang bernama Rina berkata pelan, "Kita memang berbeda, tetapi Kita harus belajar menghargai perbedaan. Baik masjid maupun gereja, semuanya adalah tempat ibadah yang harus kita hormati." Adi dan Mala pun tertiam dan mulai memikirkan sikap mereka selama perjalanan.

6. Bagaimana bentuk bangunan antara Masjid Jami' Imam Baidhowi dan Gereja Puhsarang? Jelaskan!

7. Bagaimana perbedaan sikap Adi, Mala, dan Rina saat mengunjungi tempat ibadah yang berbeda?

8. Mengapa kita harus menghargai perbedaan dalam keberagaman?

9. Apa pesan penting yang bisa diambil dari cerita diatas?

10. Buatlah cerita singkat tentang pengalamammu mengunjungi rumah ibadah, menciptakan makanan khas daerah, mengunjungi tempat wisata, melihat atau mengikuti tarian tradisional, serta mengikuti tradisi yang pernah kamu alami di lingkungan sekitar!

6. Bangunan masjid bagus  
Bangunan gereja tidak bagus  
7. Tidak ada bedanya, semua situasinya bagus  
8. Karena perbedaan itu beda  
9. Tidak harus menghormati orang yang berbeda agama buru-buru, rasanya  
10. Aku pernah makan tahu bakwan. Aku beli di dekat warung busiri, rasanya enak apalagi kalau pake sambel. Ibu ku juga suka beli tahu bakwan buat dimakan di rumah

**SOAL PRE-TEST**  
**MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA**

Nama : Melisa Tsani Anjeli 35  
Kelas : 4A

Pasangkan pernyataan pada kolom A dengan jawaban pada kolom B yang sesuai!

| No. | A                                                                                                                                                                                                                                                                                   | B                                                                                                  |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Keberagaman sosial dan budaya adalah (...)                                                                                                                                                                                                                                          | a. Tahu Bulat                                                                                      |
| 2.  | Contoh dari keberagaman yang terdapat di Kabupaten Kediri adalah (...)                                                                                                                                                                                                              | b. Budaya yang beragam                                                                             |
| 3.  | Tari Remo berasal dari Kabupaten Jombang berbeda dengan Tari Bedaya Bedah yang ada di Kabupaten Madiun. Perbedaan ini menunjukkan bahwa setiap daerah memiliki (...)                                                                                                                | c. Gunung Kelud<br>d. Trenggalek<br>e. Madiun<br>f. Budaya yang sama<br>g. Mojokerto<br>h. Jombang |
| 4.  | Pantai Taman Kili-Kili adalah pantai yang terkenal dengan ombaknya yang kuat dan pasir putih yang indah. Selain itu, pantai ini memiliki konservasi penyu, yaitu tempat yang digunakan untuk melindungi dan melestarikan penyu. Pantai Taman Kili-Kili berasal dari Kabupaten (...) | i. Perbedaan yang ada dalam diri sendiri, seperti warna sepatu, warna buku, dan merek pensil       |
| 5.  | Setiap agama di Indonesia memiliki rumah ibadah yang berbeda-beda. Contohnya, Maha Vihara Majapahit yang terletak di Kabupaten (...) Vihara ini memiliki patung Buddha tidur yang menjadi salah satu teras di Asia Tenggara. Lengkapi paragraf di atas dengan jawaban yang benar!   | j. Perbedaan yang ada dalam masyarakat, seperti agama, tarian, tempat wisata dan tradisi           |

Bacalah cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6-9.

Pengalamanku di Hari Senin

Pada hari Senin, Adi dan Mala ikut kunjungan sekolah ke tempat-tempat ibadah di Kabupaten Kediri. Tempat pertama yang mereka kunjungi adalah Masjid Jami' Imam Baidhowi yang berada di Desa Langenharjo. Masjid itu tampak megah dengan bentuknya yang menyerupai Masjid Nabawi, memiliki payung-payung besar di halaman dan pohon kurma seperti di Arab. Namun, Adi malah berkata, "Masjidnya kok seperti ini, bangunannya aneh." Mala hanya tertawa dan mengangguk.

Setelah itu, mereka pergi ke Gereja Puhsarang yang berada di lereng perbukitan dan terkenal dengan patung Bunda Maria, Gua Lourdes, dan taman yang hijau. Saat melihat gereja itu, Mala berkata, "Aku nggak mau lama-lama di sini, ini bukan tempat ibadahnya." Mendengar perkataan itu, salah satu temannya yang bernama Rina berkata pelan, "Kita memang berbeda, tetapi Kita harus belajar menghargai perbedaan. Baik masjid maupun gereja, semuanya adalah tempat ibadah yang harus kita hormati." Adi dan Mala pun tertiam dan mulai memikirkan sikap mereka selama perjalanan.

6. Bagaimana bentuk bangunan antara Masjid Jami' Imam Baidhowi dan Gereja Puhsarang? Jelaskan!

7. Bagaimana perbedaan sikap Adi, Mala, dan Rina saat mengunjungi tempat ibadah yang berbeda?

8. Mengapa kita harus menghargai perbedaan dalam keberagaman?

9. Apa pesan penting yang bisa diambil dari cerita diatas?

10. Buatlah cerita singkat tentang pengalamammu mengunjungi rumah ibadah, menciptakan makanan khas daerah, mengunjungi tempat wisata, melihat atau mengikuti tarian tradisional, serta mengikuti tradisi yang pernah kamu alami di lingkungan sekitar!

6. Masjid Imam Baidhowi itu megah  
gereja Puhsarang itu megah dan indah  
7. Adi dan Mala itu aneh  
8. Kita harus menghargai perbedaan  
9. Kita harus menghormati orang yang berbeda agama  
10. Aku pernah makan tahu bakwan. Aku beli di dekat warung busiri, rasanya enak apalagi kalau pake sambel. Ibu ku juga suka beli tahu bakwan buat dimakan di rumah



SOAL POST-TEST  
MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA

Nama : Me'liani Tsoni Anja

Kelas : AA

Pasangkan pernyataan pada kolom A dengan jawaban pada kolom B yang sesuai!

| No. | A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | B                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Kebagaman sosial dan budaya adalah (+)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | a. Getuk Golan                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 2.  | Contoh dari keberagaman yang terdapat di Kabupaten Ponorogo adalah (+)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | b. Kampung Coklat                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 3.  | Sebutkan 1 contoh keberagaman dari Kabupaten Blitar! (+)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | c. Brem                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 4.  | Museum Islam Indonesia (MINIA) didirikan pada tahun 2018. Di sini, kita bisa menemukan banyak koleksi yang berkaitan dengan sejarah Islam di Indonesia, seperti perjuangan kemerdekaan dan pemikiran tokoh-tokoh Islam terkenal. Koleksinya tidak hanya tentang K.H. Hasyim Asy'ari, tetapi juga tentang tokoh lain. Beberapa contoh koleksi yang ada di museum ini adalah kitab kuno, prasasti, dan benda-benda lainnya yang menunjukkan Islam berkembang di Nusantara. Museum tersebut berasal dari Kabupaten (+) | d. Candi Ngetos<br>e. Mojokerto<br>f. Jombang<br>g. Karo<br>h. Tilan                                                                                                                                                                                                             |
| 5.  | Di Kabupaten Malang, masyarakat Suku Tengger memiliki tradisi khusus yang dilakukan setiap tahun. Tradisi (+) terdiri dari selamatan selama 7 hari (Ping Pitu), tarian di sumber mata air (Perpegan), dan doa untuk arwah leluhur (Sadranan). Lengkapi paragraf di atas dengan jawaban yang benar!                                                                                                                                                                                                                  | i. Keberagaman adalah keadaan di mana terdapat banyak perbedaan yang dimiliki setiap orang dalam masyarakat seperti agama, suku, budaya<br>j. Keberagaman adalah keadaan di mana terdapat satu perbedaan yang dimiliki setiap orang dalam masyarakat seperti agama, suku, budaya |

Bacalah cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6-9.

Berbagi Makanan Daerah

Hari ini, sekolah Dini dan Arya mengadakan acara "Hari Makanan Tradisional". Semua murid diminta membawa makanan khas dari daerah masing-masing. Dini membawa onde-onde dari Kabupaten Mojokerto, sedangkan Arya membawa dumbleg dari Kabupaten Nganjuk. Saat istirahat,

Dini dan Arya duduk bersama di taman sekolah. Dini menawarkan onde-onde kepada Arya sambil berkata, "Ini onde-onde buatan nenekku. Onde-onde terbuat dari tepung ketan dan biasanya diisi kacang hijau. Bentuknya bulat, ditaburi wijen, lalu digoreng." Arya mencicipinya dan berkata, "Wah, enak sekali! Kulitnya renyah dan bagian dalamnya lembut." Kemudian Arya memberikan dumbleg kepada Dini. "Ini dumbleg. Terbuat dari tepung beras, gula jawa, dan santan kelapa. Rasanya ada macam-macam, seperti pandan, gula merah, dan santan. Makanan ini dibungkus dengan pelepah pinang," jelas Arya. Dini mencicipi dumbleg dan tersenyum, "Unik banget! Aku baru pertama kali mencoba dumbleg." Mereka pun tertawa bersama dan senang bisa saling berbagi makanan.

- Bagaimana sikap Dini dan Arya terhadap makanan dari daerah lain?
- Apa perbedaan antara onde-onde dan dumbleg?
- Kalau kamu menjadi Dini atau Arya, apakah kamu mau mencoba makanan tradisional dari temanmu? Jelaskan alasannya!
- Apa kesimpulan dari cerita Dini dan Arya di atas?
- Buatlah sebuah cerita pendek tentang keberagaman sosial dan budaya beserta daerah asalnya berdasarkan informasi yang kamu dapatkan dari media AKSOBU!

- Sikap Dini dan Arya bagus karena mereka menghormati.
- onde-onde ada taburan wijennya kalau dumbleg terbuat dari beras ketan, santan, dan gula jawa.
- Tidak.
- Mau menghargai keberagaman makanan. Arya dan Dini mau mencoba makanan daerah lainnya yaitu onde-onde dari Mojokerto dan dumbleg dari nganjuk.
- Ayahku aslinya dari Trowulan kabupaten Mojokerto. Aku sangat suka disana karena saat pulang kampung, aku sering dijahat Fe Mahe, y'hoor Mojokerto unik banget panyu buhe.

SOAL POST-TEST  
MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA

Nama : Melani Tsoni Anja

Kelas : AA

Pasangkan pernyataan pada kolom A dengan jawaban pada kolom B yang sesuai!

| No. | A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | B                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Kebagaman sosial dan budaya adalah (+)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | a. Getuk Golan                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 2.  | Contoh dari keberagaman yang terdapat di Kabupaten Ponorogo adalah (+)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | b. Kampung Coklat                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 3.  | Sebutkan 1 contoh keberagaman dari Kabupaten Blitar! (+)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | c. Brem                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 4.  | Museum Islam Indonesia (MINIA) didirikan pada tahun 2018. Di sini, kita bisa menemukan banyak koleksi yang berkaitan dengan sejarah Islam di Indonesia, seperti perjuangan kemerdekaan dan pemikiran tokoh-tokoh Islam terkenal. Koleksinya tidak hanya tentang K.H. Hasyim Asy'ari, tetapi juga tentang tokoh lain. Beberapa contoh koleksi yang ada di museum ini adalah kitab kuno, prasasti, dan benda-benda lainnya yang menunjukkan Islam berkembang di Nusantara. Museum tersebut berasal dari Kabupaten (+) | d. Candi Ngetos<br>e. Mojokerto<br>f. Jombang<br>g. Karo<br>h. Tilan                                                                                                                                                                                                             |
| 5.  | Di Kabupaten Malang, masyarakat Suku Tengger memiliki tradisi khusus yang dilakukan setiap tahun. Tradisi (+) terdiri dari selamatan selama 7 hari (Ping Pitu), tarian di sumber mata air (Perpegan), dan doa untuk arwah leluhur (Sadranan). Lengkapi paragraf di atas dengan jawaban yang benar!                                                                                                                                                                                                                  | i. Keberagaman adalah keadaan di mana terdapat banyak perbedaan yang dimiliki setiap orang dalam masyarakat seperti agama, suku, budaya<br>j. Keberagaman adalah keadaan di mana terdapat satu perbedaan yang dimiliki setiap orang dalam masyarakat seperti agama, suku, budaya |

Bacalah cerita berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 6-9.

Berbagi Makanan Daerah

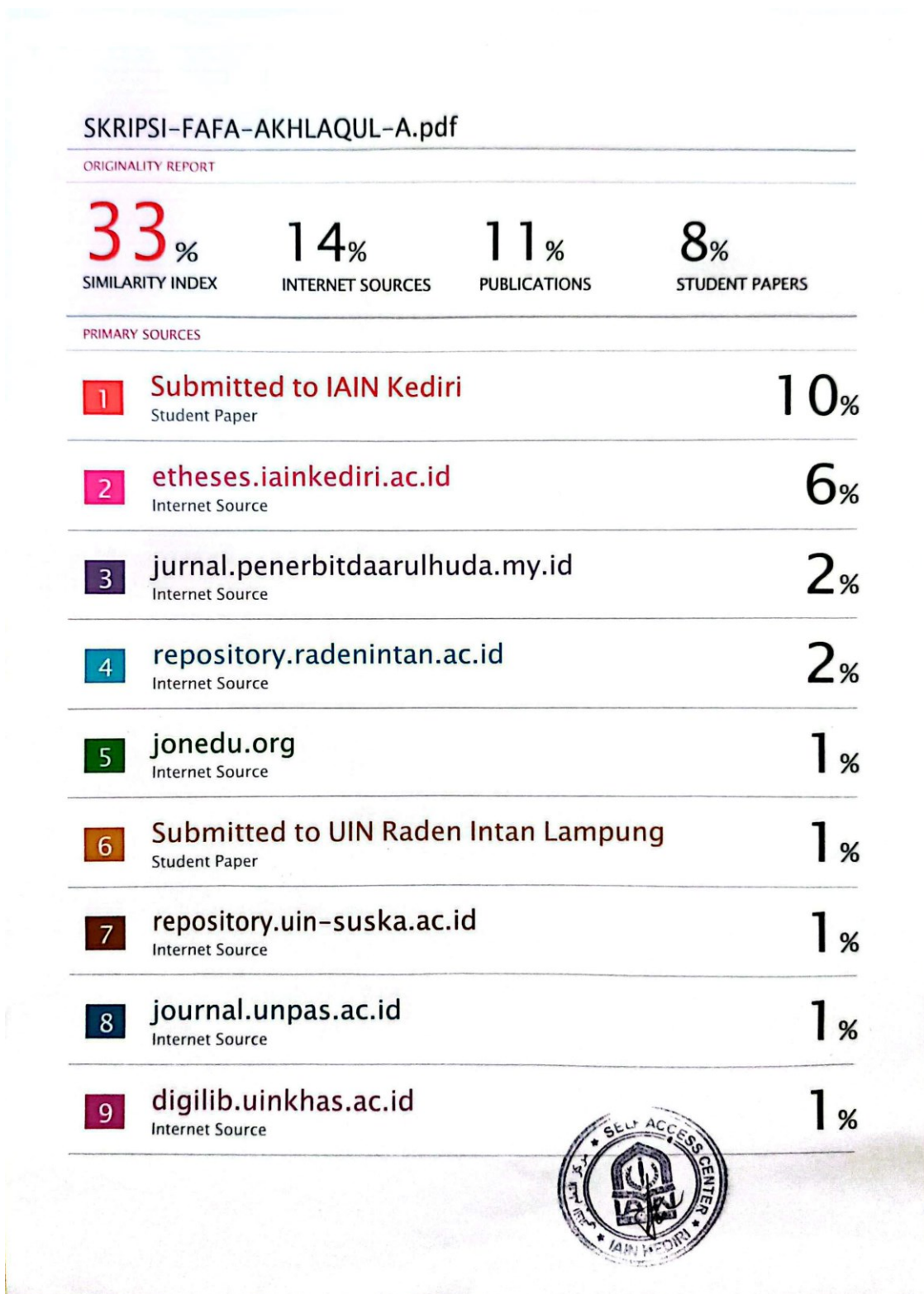
Hari ini, sekolah Dini dan Arya mengadakan acara "Hari Makanan Tradisional". Semua murid diminta membawa makanan khas dari daerah masing-masing. Dini membawa onde-onde

dari Kabupaten Mojokerto, sedangkan Arya membawa dumbleg dari Kabupaten Nganjuk. Saat istirahat, Dini dan Arya duduk bersama di taman sekolah. Dini menawarkan onde-onde kepada Arya sambil berkata, "Ini onde-onde buatan nenekku. Onde-onde terbuat dari tepung ketan dan biasanya diisi kacang hijau. Bentuknya bulat, ditaburi wijen, lalu digoreng." Arya mencicipinya dan berkata, "Wah, enak sekali! Kulitnya renyah dan bagian dalamnya lembut." Kemudian Arya memberikan dumbleg kepada Dini. "Ini dumbleg. Terbuat dari tepung beras, gula jawa, dan santan kelapa. Rasanya ada macam-macam, seperti pandan, gula merah, dan santan. Makanan ini dibungkus dengan pelepah pinang," jelas Arya. Dini mencicipi dumbleg dan tersenyum, "Unik banget! Aku baru pertama kali mencoba dumbleg." Mereka pun tertawa bersama dan senang bisa saling berbagi makanan.

- Bagaimana sikap Dini dan Arya terhadap makanan dari daerah lain?
- Apa perbedaan antara onde-onde dan dumbleg?
- Kalau kamu menjadi Dini atau Arya, apakah kamu mau mencoba makanan tradisional dari temanmu? Jelaskan alasannya!
- Apa kesimpulan dari cerita Dini dan Arya di atas?
- Buatlah sebuah cerita pendek tentang keberagaman sosial dan budaya beserta daerah asalnya berdasarkan informasi yang kamu dapatkan dari media AKSOBU!

- Sikap Dini dan Arya bagus karena mereka menghormati.
- onde-onde dibuat dari tepung ketan dan biasanya diisi kacang hijau, dumbleg dibuat dari tepung beras, gula jawa, dan santan kelapa.
- Tidak.
- Mau menghargai keberagaman makanan. Arya dan Dini mau mencoba makanan daerah lainnya yaitu onde-onde dari Mojokerto dan dumbleg dari nganjuk.
- Ayahku aslinya dari Trowulan kabupaten Mojokerto. Aku sangat suka disana karena saat pulang kampung, aku sering dijahat Fe Mahe, y'hoor Mojokerto unik banget panyu buhe.

## Lampiran 14 : Hasil Plagiasi



### Lampiran 15 : Dokumentasi



Tahap penyampaian alur pembelajaran: gambar di atas menunjukkan proses penyampaian alur pembelajaran dengan menggunakan aplikasi AKSOBU.



Tahap pendampingan peserta didik: gambar di atas menunjukkan peneliti mendampingi dan memantau peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi AKSOBU.





Tahap pelaksanaan *posttest*: gambar di atas peserta didik sedang mengerjakan *posttest* dalam bentuk angket setelah menyelesaikan pembelajaran menggunakan aplikasi AKSOBU.



Tahap Foto Bersama Setelah Implementasi: gambar di atas menunjukkan momen kebersamaan seluruh peserta didik kelas IV MI Miftahul Falaah Kota Kediri bersama peneliti setelah selesainya implementasi aplikasi AKSOBU.

## Lampiran 16 : Biodata Penulis



Fafa Akhlaqul Aulia, yang akrab disapa Fafa, lahir di Jombang pada 22 Maret 2003. Ia merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dan saat ini berdomisili di Desa Dukuhdimoro, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang. Peneliti menempuh pendidikan dasar di MI Muawanah, kemudian melanjutkan ke jenjang SMP di SMP NU Mojoagung, dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di MAN 6 Jombang. Sejak tahun 2021, peneliti melanjutkan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri dan saat ini sedang berusaha menyelesaikan pendidikan untuk meraih gelar Sarjana (S1) pada tahun 2025.

Dukungan dan doa dari keluarga, khususnya orang tua, menjadi kekuatan utama bagi peneliti untuk terus melanjutkan pendidikan hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Selama masa perkuliahan, peneliti aktif mengikuti berbagai perlombaan puisi dan berhasil meraih beberapa prestasi. Di samping itu, peneliti juga memiliki minat dalam bidang digital, seperti mengedit konten visual dan video. Peneliti juga bergabung dalam program *Shopee Affiliate* dan telah memiliki ribuan pengikut, yang menjadi salah satu sarana untuk mengasah kreativitas serta mengembangkan keterampilan di luar dunia akademik.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan bentuk ikhtiar peneliti untuk sedikit membalas segala kebaikan, doa, dan pengorbanan yang telah diberikan oleh kedua orang tua dan keluarga. Meskipun tak akan pernah sebanding, semoga langkah kecil ini dapat menjadi penyambung harapan dan kebahagiaan bagi mereka. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan untuk keluarga tercinta, Aamiin.