

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA  
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA  
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA  
CIMPU KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
TAHUN 2022**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA  
MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA  
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA  
CIMPU KABUPATEN LUWU**

*Skripsi*

*Ditajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

**Nur Ainung**

**NIM 16.0205.0027**

**Pembimbing :**

**1. Dr. Nurdin K, M.P.d.**

**2. Rosdiana, ST.,M.Kom.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Ainung

Nim : 16 0205 0027

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Judul : "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu"

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi atau dipublikasi dari karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya sendiri.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atau perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2022

Yang membuat pernyataan



  
Nur Ainung

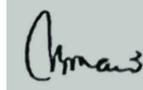
16 0205 0027

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu NIM (1602050027)*", mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari **Rabu, 11 Mei 2022**, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 12 Mei 2022

### TIM PENGUJI

- |                                |               |   |
|--------------------------------|---------------|---|
| 1. Mirawati, S.Pd.,M.Pd.       | Ketua Sidang  | (  ) |
| 2. Dr. Baderiah, M.Ag          | Penguji I     | (  ) |
| 3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dr. Nurdin K, M.Pd.         | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Rosdiana, S.T., M.Kom       | Pembimbing II | (  ) |

### Mengetahui :

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

a.n Ketua Program Studi,  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah



Dr. Nurdin K, M.Pd.  
NIP. 19681231 199903 1 014



Mirawati S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 2003048501

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu

Yang ditulis oleh :

Nama : Nur Ainung

NIM : 16 0205 0027

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I

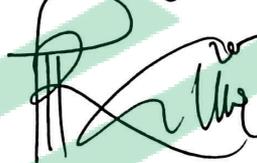


**Drs. Nurdin K, M.Pd**

NIP: 196812311999031014

Tanggal:

Pembimbing II



**Rosdiana, ST., M.Kom**

NIP.197511282008012008

Tanggal:

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp. :  
Hal : Skripsi an. Nur Ainung

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan  
Di  
Palopo

*Assalamu 'alaikum wr.wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Nur Ainung  
NIM : 16 0205 0027  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*wassalamu 'alaikumwr. wb.*

Pembimbing I



**Drs. Nurdin K, M.Pd**

NIP: 196812311999031014

Tanggal: 07/05/22

Pembimbing II



**Rosdiana, ST., M.Kom**

NIP.197511282008012008

Tanggal:

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: “Pengembangan multimedia pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu”

Yang ditulis oleh:

Nama : Nur Ainung

Nim : 16. 0205. 0027

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*. Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Drs. Nurdin K, M.Pd

NIP: 196812311999031014

Pembimbing II



Rosdiana, ST., M.Kom

NIP.197511282008012008

## PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul: "Pengembangan multimedia pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDDN 18 Babana Cimpu"

Yang ditulis oleh:

Nama : Nur Ainung

Nim : 16.0205.0027

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Penguji I

Penguji II



Dr. Baderiah, S.Ag

NIP. 19700301 200003 2 003



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd

NIP. 199309112019031018

## HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Rabu Tanggal 23 Maret 2022 bertepatan dengan 20, Sya'ban 1443 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diujikan pada sidang ujian *munaqasyah*.

### TIM PENGUJI

1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
Ketua sidang/penguji  
(  )  
tanggal :
2. Dr. Baderiah, M.Ag.  
Penguji I  
(  )  
tanggal :
3. Ahmad Munawir, S. Pd, M. Pd.  
Penguji II  
(  )  
tanggal :
4. Dr. Nurdin K, M.Pd.  
Pembimbing I/Penguji  
(  )  
tanggal : 20-4-22 .
5. Rosdiana, S.T., M.Kom  
Pembimbing II/Penguji  
(  )  
tanggal :

## NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :

Hal :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
di, Palopo

*Assalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Ainung  
NIM : 16.0205.0027  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu.

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk diproses selanjutnya.

*Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.*

### TIM PENGUJI

1. Dr. Baderiah, M.Ag  
Penguji I

(  )  
tanggal :

2. Ahmad Munawir, S. Pd., M.Pd.  
Penguji II

(  )  
tanggal :

3. Dr. Nurdin K, M.Pd  
Pembimbing I/penguji

(  )  
tanggal :

4. Rosdiana, S.T., M.Kom  
Pembimbing II/Penguji

(  )  
tanggal :



## PRAKATA

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

، آٰلِهٖ وَصَحْبِهٖ وَمَنْ وَاٰلَهٗ لِحَمْدُ لِلّٰهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلٰی رَسُوْلِ اللّٰهِ وَعَلٰی اٰمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I (Dr. Ahmad Syarif Iskandar), II (Dr. Muhaemin, M.A.), dan III (Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H) IAIN Palopo.

2. Bapak Dr. Nurdin K, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Dr. Munir Yusuf, S.Ag. Wakil Dekan I., Dr. Hj. Ria Warda, M.Ag. Wakil Dekan II, dan Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.

3. Ibu Mirnawati selaku Sekretaris Program Studi PGMI di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Dr. Nurdin K, M.Pd dan Ibu Rosdiana S.T.,M.Kom, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan masukan, bimbingan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.

5. Ibu Dr. Baderiah, M.Ag dan Bapak Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd, selaku penguji I dan penguji II yang telah banyak memberikan petunjuk /arahan dan saran serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd., Ibu Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd., Ibu Hj. Salmilah, S.Kom.MT., Dan Bapak Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd., Selaku tim validator yang telah meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dalam melakukan validasi instrumen dan validasi produk.

7. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik dan membantu penulis selama berada di IAIN hingga tiba saatnya menyelesaikan skripsi.

8. Kepala sekolah Ibu Sulaeha, S.Pd., dan seluruh guru SDN 18 Babana Cimpu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah.

9. Terkhusus kepada seluruh keluargaku yang telah memberikan *support* kepada peneliti dan terutama kepada kedua orang tuaku, Ayahanda Muh Rasyid dan Ibunda Mawar yang telah mendidik peneliti tanpa mengenal lelah dan senantiasa memberikan cinta dan kasih sayang tulus sepenuh hati dengan mengorbankan segala hal hingga kesuksesan peneliti serta kepada sepupu dan tante yang telah mengorbankan banyak hal demi mencapai kesuksesan peneliti. Semoga Allah swt. Memberikan kita kesehatan, kelimpahan rezeki yang halal dan mempertemukan kita hingga ke Jannah-Nya.

10. Kepada rekan seperjuanganku mahasiswa angkatan 2016 kelas A yang senantiasa memberikan dukungan, memberikan motivasi untuk menyelesaikan studi ini dan tak mengenal lelah sehingga sangat memberikan dampak positif kepada penulis hingga pada tahap akhir penyelesaian skripsi ini. Dan terpenting kepada teman-teman yang sangat meluangkan waktunya untuk memberikan solusi disetiap permasalahan yang dihadapi oleh penulis.

Palopo, Januari 2022

Penulis,

Nur Ainung

NIM. 16 0205 0027

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah

ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zat dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Fa
ف	Fa	F	Qi
ق	Qaf	Q	Ka
ك	Kaf	K	El
ل	Lam	L	Em
م	Mim	M	En
ن	Nun	N	We
و	Wau	W	Ha
ه	Ha’	ˆ	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (ˆ).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ

: *kaifa*

هَوَّلَ

: *hauḷa*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... إ...َ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ :*māta*

رَمَى :*rāmā*

قِيلَ :*qīla*

يَمُوتُ :*yamūtu*

#### 4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua, yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

: *raudah al-atfā*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ

: *al-madīnah al-fādilah*

الْحِكْمَةُ

: *al-hikmah*

### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا

: *rabbanā*

نَجَّيْنَا

: *najjainā*

الْحَقِّ

: *al-ḥaqq*

نُعِمُّ

: *nu'ima*

عُدُّوْ

: *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( *ىِ* ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ

: *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ

: *al-zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ

: *al-falsafah*

الْبِلَادُ

: *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh

:

تَأْمُرُونَ

: *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah*

9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullāh*

بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

*Hum fi rahmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān*

*Nasīr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Tūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.



Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)  
Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT.	= Subhana Wa Ta'ala
SAW.	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
QS .../...: 39-41	= QS An-Najm/53:39-41
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Spesifikasi Produk Diharapkan.....	8
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu Relevan.....	10
B. Landasan Teori.....	12
1. Hakikat multimedia pembelajaran .....	12
2. Konsep keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia .....	19
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	24

C. Kerangka Pikir .....	28
D. Konsep Pengembangan .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	33
C. Subjek Dan Objek Penelitian.....	34
D. Prosedur Pengembangan .....	34
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	41
B. Hasil Penelitian .....	42
C. Pembahasan .....	56
1. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan .....	57
2. Hasil kevalidan multimedia pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al-Ahzab/33:21.....	16
Kutipan Ayat 2 QS. Al-Hujurat/49:13.....	20



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Siswa .....	36
Tabel 3.2 Nama-Nama Pakar Validator Instrument Analisis Kebutuhan.....	37
Tabel 3.3 Pengkategorian Validasi .....	39
Tabel 3.4 kategori praktikalitas .....	39
Tabel 4.1 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran .....	49
Tabel 4.2 Rekapulasi Hasil Kevalidan Desain Media Pembelajaran .....	51
Tabel 4.3 Rekapulasi Hasil Kevalidan Ahli Materi.....	53
Tabel 4.4 Hasil Penambahan Materi.....	55
Tabel 4.5 Rekapulasi Hasil Kevalidan Ahli Bahasa.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	29
Gambar 3.1 Alamat SDN 18 Babana Cimpu .....	34
Gambar 4.1 Google Form Angket Siswa .....	44
Gambar 4.2 Google Form Angket Siswa .....	45
Gambar 4.3 Penjabaran Media Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Sulawesi Selatan .....	48



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 lembar validasi penyusunan instrumen

Lampiran 2 Produk multimedia pembelajaran

Lampiran 3 Validasi produk multimedia pembelajaran

Lampiran 4 RPP (Renacana Pelaksanaan Pembelajaran)



## ABSTRAK

**Nur Ainung, 2022.** “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Bapak Dr. Nurdin K, M.Pd Dan Ibu Rosdiana, ST.,M.Kom.

Skripsi ini membahas sebuah penelitian pengembangan mengenai multimedia pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang diorientasikan ke Sulawesi Selatan dan bentuk keragamannya, seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas, tarian tradisional, dan bahasa daerah. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 18 Babana Cimpu. Dalam mengembangkan produk peneliti menggunakan model ADDIE sebagai acuan untuk pengembangan produk. Adapun tahapan ADDIE ini yaitu: tahap *Analysis*, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation*, tahap *Evaluation*. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan yakni kondisi saat ini terdampak Virus Covid-19 sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi (*Implementation*). Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui prosedur pengembangan multimedia materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan, dan (2) mengetahui validitas para ahli (*expert judgment*) multimedia pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya Sulawesi Selatan. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan sebuah lembar validasi kemudian diberikan kepada tiga validator pakar ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian dari ahli media (81,81%) kategori sangat valid, penilaian ahli materi (81,25%) kategori sangat valid, dan penilaian ahli bahasa (83,3%) dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** media pembelajaran, keragaman suku bangsa di Sulawesi Selatan

# BAB I

## PENDAHULUAN

### *A. Latar Belakang*

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan generasi muda yang terlahir dengan memiliki peranan yang penting dan dapat menjadi penerus bangsa sebagaimana tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945

“Berdasarkan Undang-Undang RI, Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003/pasal 1 ayat 1 pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”<sup>1</sup>.

Pendidikan pada Sekolah Dasar memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai tugas mulia dan menjadi pondasi penting bagi perkembangan intelektual, emosional, kultural dan sosial siswa, yaitu mampu menumbuh kembangkan cara berfikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 3.

negara, dan warga dunia. Selain itu, Ilmu pengetahuan sosial pun bertugas mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan dan terampil setiap mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang di masyarakat<sup>2</sup>. Artinya, dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

Pada sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah saat ini tidak lagi menggunakan sistem pembelajaran KTSP namun sistem pembelajaran sekarang ini yang diterapkan adalah kurikulum 2013 yang dikenal dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik sekarang ini diterapkan diseluruh jenjang pendidikan mulai dari SD/MI, SMP/MTS, hingga SMA/SMK/MA sederajat. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan<sup>3</sup>. Artinya, pada pembelajaran tematik khususnya dalam tingkatan SD/MI terdiri dari beberapa mata pelajaran seperti IPA, Seni Budaya (SBDP), PKN, dan IPS. Seluruh mata pelajaran ini saling berkaitan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lain. Contohnya, pada tema 7 kelas 4 SD/MI terdapat sebuah tema yang judulnya indahna keragaman di negeriku. Seluruh mata pelajaran yang berhubungan dengan tema ini digabungkan ke dalam Kompetensi Dasar

---

<sup>2</sup> Enok Maryani dan Helius Syamsuddin, 'Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial', *Jurnal Penelitian* Vol.9 No.1, 2009, h.1

<sup>3</sup> Rizki Ananda And Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi, 'Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD', *Jurnal Basicedu*, Vol.2 No.2, 2018, h.11-21

(KD) yang sama. Seperti mata pelajaran IPS yang mengenai keragaman suku bangsa di Indonesia akan digabungkan di tema 7 ini.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. IPS mempunyai tugas mulai dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural dan sosial peserta didik yaitu mampu menumbuh kembangkan cara berfikir, bersikap dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga Negara, dan warga dunia. Selain itu IPS pun bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun di masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakalah program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik<sup>4</sup>.

Menurut Dian Andesta Bujuri perkembangan anak usia dasar memiliki fase operasional konkret (7-11 tahun) adalah fase dimana anak sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berfikir logis, rasional dan objektif, tetapi terhadap objek bersifat<sup>5</sup>. Artinya, siswa yang berusia 7-11 tahun memiliki cara berfikir yang harus sesuai dengan fakta atau keadaan yang sifatnya konkrit sehingga guru dituntut melakukan pembelajaran secara konkrit.

---

<sup>4</sup> Enok Maryani, Helius Syamsuddin, 'Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial', *Jurnal Penelitian*, Vol.9 No.1, 2019, h.1

<sup>5</sup> Dian Andesta Bujuri, 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *Literasi (Jurnal ilmu Pendidikan)*, Vol.9 No.1, 2018, h.37

Salah satu cara proses pembelajaran yang sifatnya konkrit yaitu dengan menggunakan sebuah bantuan media pembelajaran yang mana suatu objek yang tidak dapat dilihat langsung yang sulit dijangkau akan dilihat langsung dengan menggunakan bantuan media baik itu berupa gambar ataupun video. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar<sup>6</sup>.

Perkembangan media pendidikan sesuai dengan perubahan zaman semakin maju dan modern, semestinya pula dibarengi dengan pengadaan dan penemuan media pendidikan yang modern dan dapat diterapkan pada pendidikan. Sehingga proses belajar mengajar di kelas lebih efektif dan efisien. Untuk itu guru dituntut untuk bisa menggunakan media, memperbaharui media pendidikan yang sudah

---

<sup>6</sup> Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, Vol. 03, No.01, 2018, h.172

ada, dan senantiasa mencari trobosan mengadakan mengadakan media pendidikan yang belum ada menjadi ada<sup>7</sup>.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu pada tanggal 11 maret 2019, adapun permasalahan yang timbul ketika dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya ketersediaan buku dan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Pendidik tersebut hanya menggunakan sebuah pegangan buku guru dalam menyampaikan sebuah materi, sehingga akibatnya siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang mana guru hanya menggunakan sebuah media poster yang kurang mendukung perhatian siswa. Selain itu menurut siswa dalam proses pembelajaran ini materi yang diberikan mencakup begitu luas sehingga siswa sulit memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Guru semestinya memfokuskan pengenalan budaya ditempat tinggal siswa sehingga siswa tersebut dapat melestarikan kebudayaan disekitarnya<sup>8</sup>. Oleh karena itu, dalam mengatasi permasalahan ini di Sekolah dasar maka peneliti memberikan solusi yakni pengembangan multimedia suku bangsa Indonesia yang memfokuskan pada daerah Sulawesi Selatan.

Mengenai permasalahan yang terjadi di atas peneliti memberikan sebuah solusi untuk menyediakan bahan ajar berupa pengembangan multimedia yang mana di dalamnya terdapat sebuah animasi, audio, visual dan perangkat lainnya dengan berbantuan alat perangkat computer mengenai materi keragaman suku

---

<sup>7</sup> Nurmadiyah, 'Media Pendidikan', *Jurnal Al-Afkar*, Vol.5 No.1 2016, h.44

<sup>8</sup> Hasil Observasi di SDN 18 Babana Cimpu

bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Pengembangan multimedia ini akan dibuat dan disusun secara sistematis. Dengan adanya sebuah solusi bahan ajar ini diharapkan efektif dan meningkatkan pemahaman serta daya tarik siswa pada saat proses pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis mencoba untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia pembelajaran pada materi keragaman di Negeriku Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut dapat di rumuskan permasalahan pengembangan multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu?
2. Apakah hasil pengembangan multimedia pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu dapat memenuhi kriteria kevalidan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui proses pengembangan multimedia keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu

2. Mengetahui kriteria kevalidan perkembangan multimedia keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penulis yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penulis ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada siswa dan dapat memberikan sebuah motivasi terhadap guru pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terutama pada peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

##### 2. Manfaat praktis

a. Untuk siswa: Dapat menambah pengetahuan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

b. Untuk guru: Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat guna memperluas wawasan tentang media pembelajaran, khususnya penerapan proses belajar mengajar yang efektif dan sebagai bekal bagi mereka yang akan menduduki jabatan sebagai guru.

c. Untuk sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada sekolah bahwa perhatian orang tua dan motivasi belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan disiplin belajar

siswa sehingga membantu keberhasilan sekolah dalam mengemban amanat orang tua.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pada pengembangan multimedia ini, materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia diorientasikan ke Sulawesi Selatan. Jadi pengembangan produk multimedia ini memfokuskan pada Sulawesi Selatan.

2. Pengembangan multimedia ini gabungan antara video, gambar, animasi, teks dan lainnya yang berkaitan dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan dengan menggunakan sebuah aplikasi kinemaster dengan kapasitas sekitar 130 MB kurang lebih dari itu.

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

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

Asumsi pengembangan :

1. Pada penggunaan multimedia pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan hanya diterapkan pada siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kab. Luwu

2. Validator ahli multimedia memiliki pemahaman terkait pengembangan dan penelitian multimedia keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan.

Pada tahap penerapan multimedia pembelajaran ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*.

Keterbatasan pengembangan :

1. Multimedia pembelajaran ini hanya digunakan oleh guru kelas dengan sub pokok bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan
2. Multimedia pembelajaran ini hanya bisa diterapkan pada siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kab. Luwu
3. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan sebagian besar diambil dari *chanel* youtube. Setiap materi atau video yang diambil dari *chanel* youtube kemudian dipangkas sesuai dengan isi materi tersebut. Hal ini dilakukan beberapa kali dari awal hingga akhir materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan.
4. Dalam penelitian ini menggunakan sebuah model ADDIE. Di mana model ADDIE ini memiliki lima proses tahapan. Di mulai dari tahap Analisis (*Aanalysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian Pengembangan multimedia ini hanya dilakukan 4 tahap , yakni tahap Analisis (*Aanalysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*).

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian pengembangan ini bukan pertama kali dilakukan. Ada beberapa penelitian sebelumnya yang telah membahas masalah pengembangan dengan sudut pandang yang berbeda. Hampir setiap penelitian menyatakan hasil yang berbeda dari hasil penelitiannya masing-masing.

1. Penelitian Nafa Karunia Fajar berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancar 02 Semarang*”. Yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis budaya, sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 90,27%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 92,19% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 85,93%. Media ini juga efektif digunakan dibuktikan dengan hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,050\%$  sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (N-gain) dan *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,36% dengan kriteria sedang<sup>9</sup>.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, maka tujuan dari peneliti ini untuk dapat mengetahui bahwa media yang digunakan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai keragaman suku bangsa dan budaya

---

<sup>9</sup> Nafa Karunia Fajar, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancar 02 Semarang, 2020.

Indonesia. Terlihat pula dari letak persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang diteliti penulis. Adapun letak persamaannya dengan peneliti terlihat dari sebuah media pembelajaran yang akan digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa di Sekolah Dasar. Letak perbedaannya dengan penelitian di atas terlihat bahwa peneliti di atas membuktikan bahwa penelitian yang dikembangkan sudah dilaksanakan dengan hasil yang maksimal. Sedangkan peneliti belum melaksanakan uji coba produk.

2. Penelitian Novi Yulia Indriyanti berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang*". Yang menunjukkan bahwa : Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ppt, mengetahui kelayakan media, dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis ppt materi keragaman suku bangsa dan budaya mata pelajaran IPS kelas VB SDN Karangayu 02 kota semarang<sup>10</sup>.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas menunjukkan bahwa Proses penelitian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis ppt berhasil dilakukan oleh peneliti yang ditunjukkan dengan meningkatnya kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Sedangkan calon peneliti belum melakukan sebuah percobaan mengenai media pembelajaran di Sekolah Dasar sehingga belum dikatakan apakah media ini akan berhasil atau tidak tetapi sudah dalam tahap perancangan.

---

<sup>10</sup> Novi Yulia Indriyanti, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas Vb Karangayu 02 Kota Semarang, 2017

3. Penelitian Muhammad Risky Baihaqi dkk berjudul “ *Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya*”. Yang menunjukkan bahwa : penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, terutama bagi pembelajaran IPS yang masih kurang dalam ketersediaan media pembelajaran yang bersifat konkrit. Pengembangan dalam merancang produk ini menggunakan *software corel draw* dan *Software adobe potoshop*. Rancangan produk dinyatakan layak melalui validasi ahli dengan beberapa perbaikan.<sup>11</sup>.

Berdasarkan hasil penelitian maka letak persamannya yaitu untuk dapat mengetahui bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan pemahan siswa. Letak dari perbedaannya yaitu penelitian di atas melakukan uji coba di Sekolah Dasar Negeri kelas IV dengan menggunakan *software corel draw* dan *Software Adobe Potoshop* mendapatkan hasil yang baik. Sedangkan calon peniti belum melakukan uji coba di SDN 18 Babana Cimpu kelas IV, maka itu hasil dari peneliti ini belum memiliki hasil yang maksimal.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Hakikat Multimedia Pembelajaran**

#### **a. Karakteristik multimedia pembelajaran**

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Muhammad Risky Baihaqi, dkk, ‘Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas , IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya’, *Jurnall Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.5, No.2, 2018, h.47-58

Menurut Daryanto yang dikutip oleh Yunisa Nurtifriantiwi karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan tanpa bimbingan orang lain<sup>12</sup>.

Multimedia yaitu penggunaan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam proses kegiatan belajar. Multimedia adalah media dengan berbasis komputer dengan beberapa jenis media yang terintegrasi dalam satu kegiatan. Menurut Khamidah yang dikutip oleh Nafa Karunia Fajar mengemukakan bahwa komputer sebagai media dalam belajar mengajar mempunyai efektifitas yang cukup tinggi sebab dapat menggabungkan dan memadukan beberapa media didalamnya dengan memanfaatkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna mengoperasikan navigasi yang ada pada media, pengguna dapat berinteraksi, bereaksi dan berkomunikasi dalam waktu yang sama. Menurut Laksana dikutip oleh Nafa Karunia Fajar mendefinisikan multimedia sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi secara terintegrasi dan interaktif yang mencakup animasi, video, suara, gambar, dan teks. Menurut Daryanto dikutip oleh Nafa Karunia Fajar multimedia interaktif merupakan suatu multimedia dengan dilengkapi alat pengontrol sehingga

---

<sup>12</sup>Yunisa Nurtifriantiwi, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Multimedia Berbasis *Project Based Learning* Pada Konsep Sel', *Skrripsi*, 2016, h.28

pengguna mampu mengoperasikan media tersebut dan dapat dipilih untuk proses selanjutnya dalam kegiatan belajar mengajar<sup>13</sup>. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Gayeski dikutip oleh Abdul Muis Mappalotteng dan Rosdiana mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya<sup>14</sup>. Menurut Indriani, dkk dalam buku Nurdin Kaso dan Dodi Ilham Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dengan berbagai alasan. Pertama, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. Kedua, guru dapat menggabungkan audio dan visual secara bersamaan. Ketiga, dapat dikombinasikan dengan strategi lain. Keempat, siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar<sup>15</sup>.

#### b. Fungsi dan Manfaat multimedia pembelajaran

Secara umum manfaat multimedia dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara tenaga pengajar dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Berbagai manfaat media pembelajaran telah

---

<sup>13</sup> Nafa Karunia Fajar, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancar 02 Semarang, 2020, h.67

<sup>14</sup> Abdul Muis Mappalotteng Dan Rosdiana, 'Pengembangan Multimedia Video Tutotial Pada Pembelajaran TIK Di Sekolah Dasar Menengah Pertama', *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan (Mekom)*, Vol.2 No.1, 2015, h.56

<sup>15</sup> Nurdin Kaso And Dodi Ilham, 'Teacher Strategies In Increasing Students' Learning Interest On Multimedia Based Islamic Learning At Madrasah Aliyah Luwu', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol.3, No.3, September-December 2020, h.560

<https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/468>

dikemukakan oleh banyak ahli. Salah satunya menurut Kemp & Dayton dikutip oleh Rosdiana mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Mengubah peran tenaga pengajar kearah yang lebih positif dan produktif<sup>16</sup>

Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga apabila kita akan memilih media harus dilakukan dengan cermat. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan<sup>17</sup>. Seperti media yang diterapkan oleh Nabi Muhammad saw. Sebagai nabi ummat Islam beliau selalu mencontohkan dengan perbuatan beliau sendiri dalam menyampaikan ajaran agamanya beliau selalu memberikan contoh tauladan pada

---

<sup>16</sup> Rosdiana, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol.4, No.1, 2016. h.76. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khawarizmi>

<sup>17</sup> Nurmadiyah, 'Media Pendidikan', *Jurnal Al-Afkar*, Vol.5 No.1, 2016, Hal.47

dirinya, seperti sifat-sifat terpuji<sup>18</sup>. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Al-Ahzab/33:21 :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ  
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Terjemahnya :

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah”<sup>19</sup>.

Media pembelajaran yang dibuat dengan inovatif akan membuat siswa lebih meningkatkan daya tarik dalam suatu materi dalam proses pembelajaran dilaksanakan.

Fungsi media pembelajaran menurut S.Gerlach dan P.Ely dikutip oleh Rhodatul Jennah menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat bersifat: pertama bersifat *fiksatif* artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Kedua bersifat *manipulative* artinya menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah dari ukuran benda yang bbesar menjadi ukuran yang kecil. Ketiga bersifat *distributive* artinya bahwa dengan menggunakan media dapat

<sup>18</sup> Rhodatul Jennah, ‘*Media Pembelajaran*’ ( cet. 1., Banjarmasin:Antasari Press, 2009) h.19

<sup>19</sup> Kementerian Agama RI, ‘*Al-Qur’an dan Terjemahnya*’,2013, h.

mengjangkau sasaran yang lebih luas atau media yang mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran televisi, radio dan lainnya.

Menurut Derek Rowntree dikutip oleh Rhodatul Jennah menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain :

- a) Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan,
- b) Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media,
- c) Lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media,
- d) Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat),
- e) Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan<sup>20</sup>.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dari proses pembelajaran yang sangat memegang peranan penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar baik pembelajaran formal maupun non formal. Beragam media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pengajarannya, yang disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas tenaga pengajar itu sendiri dalam menggunakannya. Menurut Hamalik dikutip oleh Rosdiana mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

---

<sup>20</sup> Rhodatul Jennah, '*Media Pembelajaran*' ( cet. 1., Banjarmasin:Antasari Press, 2009) h. 19

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa<sup>21</sup>.

Agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat, penting untuk mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut :

- (1) Media yang digunakan sesuai dengan kurikulum
- (2) Isi informasi dan pengetahuan yang terkandung didalamnya akurat dan baru
- (3) Isi informasi yang terdapat di dalamnya disampaikan dengan jelas
- (4) Media yang akan digunakan mampu memotivasi dan memancing minat belajar siswa
- (5) Media pembelajaran yang dipilih mampu melibatkan mental siswa dalam aktivitas pembelajaran
- (6) Kualitas teknis media pembelajaran yang akan digunakan dengan baik
- (7) Media yang akan digunakan telah diuji coba sebelumnya
- (8) Media yang akan digunakan bebas dari kepentingan iklan komersial
- (9) Penggunaan media dilengkapi dengan petunjuk tentang cara penggunaannya<sup>22</sup>.

Menurut Prastya dikutip oleh Yulia Suriyanti dan Munawar Thoharuddin mengatakan bahwa Manfaat dari pemilihan strategi media pembelajaran adalah siswa mendapat layanan yang baik dalam pemahaman materi pelajaran karena materi dapat diterima dengan cepat melalui bantuan media pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa karena materi secara maksimal dapat diserap

---

<sup>21</sup> Rosdiana, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol.4, No.1, 2016. h.74-75, <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khawarizmi>

<sup>22</sup> Ibid, h.78-79

oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat<sup>23</sup>. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, dan keterampilan siswa serta memberi motivasi untuk terus belajar.

## 2. Konsep Keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Lambang Negara Indonesia adalah burung garuda. Kaki burung garuda tersebut mencengkeram pita yang bertuliskan Bhineka Tunggal Ika yang berarti walaupun berbeda-beda tetap satu. Negara Indonesia terdiri atas 34 provinsi tentu saja memiliki bermacam-macam suku bangsa, kebudayaan, dan adat istiadat. Perbedaan itu tidak boleh dijadikan sebagai masalah tetapi justru dapat memperkaya kebudayaan dan keanekaragaman suku bangsa. Indonesia paling kaya akan keragaman suku bangsa dan budayanya. Bermacam-macam suku bangsa tinggal dari Sabang sampai Merauke. Bermacam-macam pula kebudayaan yang tersebar di seluruh pelosok Nusantara, mulai pakaian adat, tari dan lagu daerah, bahasa daerah, alat musik sampai rumah adat dan upacara adat, semuanya mempunyai keunikan tersendiri<sup>24</sup>. Sebagai warga Negara Indonesia tentunya patut disyukuri karena Indonesia kaya akan berbagai macam keragaman suku bangsa dan kebudayaan.

Dalam dunia pendidikan, keragaman suku bangsa Indonesia juga sudah diatur dalam Al-Qur'an. Adapun ayat-ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia terdapat dalam Q.S Al-Hujurat/49:13 yang isinya adalah sebagai berikut :

---

<sup>23</sup> Yulia Suriyanti dan Munawar Thoharuddin, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu', *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol.3 no.1, 2019, h.118

<sup>24</sup> Indrastuti dan Penny Rahmawaty, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta, 2009, h.49

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

Terjemahnya :

“Wahai manusia! Sesungguhnya kami telah menciptakan kalian menjadi laki-laki dan perempuan, dan (dengan menciptakan manusia berpasangan) kami telah jadikan kalian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kalian saling mengenal. Sesungguhnya yang paling bertakwa diantara kalian di sisi Allah adalah yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui, Mahateliti”<sup>25</sup>.

Suku bangsa disebut juga sebagai ras atau asal-usul suatu suku. Biasanya orang sangat bangga akan asal-usul sukunya. Mereka suka mengandalkan dan memuji adat dan kebiasaan masing-masing. Mereka ada yang masih tinggal di daerah pedalaman dan terisolir dengan daerah lain. Ada pula yang sudah berbaur hidup bercampur dengan masyarakat modern. Negara Indonesia memiliki kebudayaan yang beranekaragam. Kebudayaan daerah di Indonesia tumbuh dan berkembang secara turun-temurun. Kebudayaan bangsa Indonesia terdiri atas bermacam-macam kebudayaan daerah seperti upacara adat, kesenian daerah, rumah adat, pakaian adat, dan lain-lain. Keragaman budaya daerah di Negara Indonesia merupakan kekayaan yang tak ternilai harganya. Sehingga banyak orang asing yang tertarik untuk mempelajari berbagai kesenian daerah. Bahkan banyak misi kebudayaan Indonesia yang dipamerkan di luar negeri dan dikagumi oleh bangsa asing<sup>26</sup>. Jadi Indonesia sangat kaya akan keberagaman.

<sup>25</sup> Kementerian Agama RI, ‘Al-Quran Dan Terjemahnya’, 2013, h.517

<sup>26</sup> Indrastuti dan Penny Rahmawaty, ‘Ilmu Pengetahuan Sosial’, Jakarta, 2009, h.51

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa di Indonesia memiliki banyak perbedaan-perbedaan di setiap daerah. Setiap daerah masing-masing memiliki ciri khas mulai dari pakaian adat, rumah adat, makanan khas daerah, tarian daerah dan lainnya salah satunya adalah di daerah Sulawesi Selatan. Sulawesi Selatan memiliki beragam suku dan memiliki beberapa kebudayaan daerah seperti rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, tarian tradisional, bahasa daerah dan yang lainnya.

Terdapat beberapa suku di Sulawesi Selatan, diantaranya :

a. Suku Makassar

Kota Makassar adalah ibu Kota Sulawesi Selatan dihuni oleh masyarakat yang multietnis. Misalnya Bugis, Makassar, Mandar dan Toraja. Serta berbagai suku bangsa, adat, kepercayaan dan agama yang berbeda-beda<sup>27</sup>. Suku Makassar adalah nama melayu untuk sebuah etnis yang mendiami pesisir Selatan pulau Sulawesi, meliputi wilayah kota Makassar, Kabupaten Maros, Gowa, Takalar, Jeneponto, Selayar, sebagian Bulukumba, sebagian Bantaeng, sebagian Pangkep, sebagian Sinjai. Kebudayaan suku Makassar tidak jauh beda dari suku Bugis. Suku Makassar atau biasa disebut dengan *Tau Mangkasa* ini diakui akan kebudayaannya, dimana kebudayaan mereka tetap dilestarikan sampai sekarang dan tidak tergerus oleh modernisasi<sup>28</sup>.

Suku Makassar memiliki kebudayaan seperti rumah adat. Rumah adat suku Makassar sama dengan rumah adat suku lain yang memiliki khas sendiri

<sup>27</sup> Darwis Muhdina, 'Kerukunan Umat Beragama Berbasis Kearifan Lokal Di Kota Makassar', *Jurnal Diskursus Islam*. Vol.3, No.1 (2015), 20-36 .

<sup>28</sup> Sitti Rahmi, 'Pola Interaksi Antara Suku Bugis Dan Suku Makassar Di Pulau Karanrang Kabupaten Pangkep', *Skripsi*, 2021, h.20

rumah adat suku Makassar itu disebut dengan balla lompoa yang mana rumah tersebut terbuat dari kayu panggung dan seng sebagai atap. Selain rumah adat ada juga pakaian adat dari suku Makassar yang mana pakaian adat ini memiliki kesamaan dari pakaian adat suku Bugis yang biasa disebut dengan baju bodo. Baju bodo ini sudah sering digunakan dikalangan masyarakat yang mana biasanya digunakan pada saat acara-acara tertentu. Seperti pada saat acara pernikahan ataupun acara lainnya. Seiring berjalannya waktu Baju bodo ini semakin moderisasi yang mengikuti tren semakin mewah tetapi tidak menghilangkan ke khasan dari baju ini yang diidentik dengan segi empat. Selain itu, ada juga makanan khas dari Makassar diantaranya yaitu, coto Makassar, tarian tradisional yaitu tari paduppa dan bahasa daerah yaitu bahasa lontara.

#### b. Suku Bugis

Suku Bugis merupakan salah satu suku yang terbesar yang mendiami beberapa Kabupaten-Kabupaten di Sulawesi Selatan, yaitu Bone, Wajo, Soppeng, Sinjai, Bulukumba, Barru, Pare-Pare, Sidrap, Pinrang dan Luwu. Sebahagian penduduk Pangkajene dan Maros sebagai daerah perbatasan antara negeri-negeri orang Bugis-Makassar, adalah orang Bugis atau Makassar<sup>29</sup>. Suku Bugis tergolong ke dalam suku-suku Melayu Deuteron. Masuk ke Nusantara setelah gelombang migrasi pertama dari daratan asia tepatnya Yunan. Kata "Bugis" berasal dari kata *To Ugi*, yang berarti orang Bugis. Penamaan *ugi* merujuk pada raja pertama kerajaan Cina yang terdapat di Pammana, kabupaten Wajo saat ini, yaitu La Sattumpugi. Ketika rakyat La Sattumpugi menamakan dirinya, maka

---

<sup>29</sup> Shintia Maria Kapojos, Hengki Wijaya, 'Mengenal Budaya Suku Bugis', *Jurnal Matheteuo*, Vol.6, No.2, 2018, h.154

mereka merujuk pada raja mereka. Mereka menjuluki dirinya sebagai *To Ugi* atau orang-orang atau pengikut dari La Sattumpugi<sup>30</sup>.

Adapun keragaman budaya dari suku Bugis, diantaranya adat istiadat suku Bugis yakni Mappadendang atau pesta panen adalah salah satu adat istiadat yang sering dilakukan oleh suku Bugis. Dilaksanakannya kegiatan ini sebagai ungkapan rasa syukur atas keberhasilan dalam menanam padi. Tetapi kegiatan ini sudah jarang kita jumpai dikarenakan zaman yang sudah modern sehingga kegiatan yang dahulu tidak dilaksanakan sekarang. Berikutnya kebudayaan dari suku Bugis yakni rumah adat suku bugis yaitu bola soba atau sawo raja petta punggawae, pakaian adat suku Bugis yaitu baju bodo, makanan khasnya yaitu sanggara balanda dan borongko. Selain itu ada juga tarian tradisional suku Bugis yaitu tari pakarena dan bahasa daerah yaitu bahasa lontara.

### c. Suku Toraja

Menurut Dawson & Gillow yang dikutip oleh Alfiah Toraja merupakan nama yang diberikan oleh suku bugis untuk orang-orang yang tinggal di daerah pegunungan di sebelah Utara semenanjung Sulawesi Selatan, yang hidup cenderung terisolasi. Berdasarkan tradisi yang turun-temurun, suku Toraja memercayai bahwa nenek moyang mereka berasal dari pulau mistis yang disebut Pongko'. Di masa lampau, beberapa penduduk Pongko' berlayar mengarungi samudera kemudian armada mereka dikacaukan oleh badai dan mendarat di Sulawesi Selatan. Nenek moyang suku toraja mencapai tana Toraja yang sekarang dengan mengikuti hulu sungai sa'dan.

---

<sup>30</sup> Yuniar Rahmatiar Dkk, 'Hukum Adat Suku Bugis', *Jurnal Dialektika Hukum*, Vol.3, No.1, 2021, h.92

Berdasarkan perkiraan sejarah, orang Toraja termasuk ras suku proto Melayu atau Melayu tua seperti halnya suku Dayak di Kalimantan dan suku Batak di Sumatera. Nenek moyang orang Toraja sampai ke Toraja dengan menggunakan perahu layar. Atap rumah tradisional Toraja menjadi simbol dengan bentuk atap yang mencuat ke atas seperti perahu pada bagian depan dan belakang. Rumah merepun selalu menghadap ke Utara sebagai simbol bahwa mereka berasal dari Utara<sup>31</sup>. Rumah adat suku Toraja dikenal sebagai rumah adat Tongkonan.

Rumah adat Toraja adalah Tongkonan. Kata Tongkonan sendiri berasal dari kata tongkon yang bermakna menduduki atau tempat duduk. Dikatakan sebagai tempat duduk karena dahulunya menjadi tempat berkumpulnya bangsawan Toraja yang duduk dalam Tongkonan untuk berdiskusi. Rumah adat ini selain berfungsi sebagai tempat tinggal juga memiliki gungsi sosial budaya yang bertingkat-tingkat di masyarakat. Masyarakat suku Toraja menganggap rumah Tongkonan itu sebagai Ibu, sedangkan alang sura (lumbuung padi) dianggap sebagai bapak<sup>32</sup>. Adapun kebudayaan suku Toraja diantaranya Rumah adat Toraja yaitu Tongkonan. Pakaian adat suku Toraja yaitu baju pokko, makanan khas ada deppa tori, palekko dan tarian tradisional ada tari pagellu dan terakhir bahasa daerah suku Toraja yaitu bahasa *tae*.

### 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. IPS mempunyai tugas mulai dan menjadi fondasi penting bagi

<sup>31</sup> Alfiah, Elsa Supriyani, 'Perubahan Bentuk Rumah Adat Tongkonan Tana Toraja Berdasarkan Pendapat Teori Lesesau', *Jurnal Teknosains*, Vol.10, No.1, 2016, h.183-196

<sup>32</sup> Ibid, h.186

pengembangan intelektual, emosional, kultural dan sosial peserta didik yaitu mampu menumbuh kembangkan cara berfikir, bersikap dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga Negara, dan warga dunia. Selain itu IPS pun bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun di masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakalah program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik<sup>33</sup>. Pembelajaran ini salah satu bentuk untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan bersikap dan berfikir dengan baik.

#### b. Kelemahan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ada beberapa kelemahan dalam pembelajaran IPS yaitu : (1) adanya anggapan bahwa IPS merupakan “*second class*”, tidak memerlukan kemampuan yang tinggi dan cenderung lebih santai dalam belajar; (2) IPS seringkali dianggap jurusan yang tidak dapat menjamin masa depan dan sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih prestigius di masyarakat; (3) pembelajaran IPS sarat dengan hafalan sejumlah materi, kurang mengembangkan kompetensi secara integrative. (4) melemahnya nasionalisme, banyaknya penyimpangan sosial saat ini seperti tawuran, korupsi, hedonism, disintegrasi bangsa, ketidakramahan terhadap lingkungan, boleh jadi akibat dianggap remehnya pendidikan IPS<sup>34</sup>. Terkadang di dalam sebuah pendidikan mata pelajaran IPS ini dianggap remeh

---

<sup>33</sup> Enok Maryani, Helius Syamsuddin, ‘Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial’, *Jurnal Penelitian*, Vol.9 No.1, 2019, h.1

<sup>34</sup> *Ibid*, h.3

dan banyak siswa yang kurang menarik berada di jurusan ini terutama pada jenjang pendidikan di tingkat SMA dimana siswa sudah memilih jurusan dan jurusan IPS ini hanya sedikit yang diminati oleh siswa tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diberikan pada saat menempuh jenjang pendidikan pada tingkat mulai dari SD/MI sampai kejenjang SMP, SMA bahkan pada saat di perguruan tinggi dengan jurusan tertentu. Kajian dalam IPS itu sendiri lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial, budaya yang terdapat dalam masyarakat dan lingkungan sekitarnya, baik itu yang terjadi dimasa lampau hingga masa sekarang untuk mengantisipasi terjadinya perubahan pada masa sosial budaya yang mempunyai pengaruh terhadap kelangsungan hidup manusia<sup>35</sup>. Dalam bermasyarakat tentunya harus mengetahui kaidah-kaidah dalam bersosialisasi.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pembelajaran yang tidak terpisahkan diberbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan Sekolah Dasar hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Ilmu pengetahuan sosial ini tidak bisa dipisahkan karena salah satu tujuan dari berbagai tujuan adalah untuk mencerdaskan seluruh masyarakat serta untuk membangun sebuah sikap dan karakter yang lebih mandiri dan bisa mengatasi sebuah masalah yang sedang dihadapinya.

---

<sup>35</sup> Wildan kamil dan Mas Subagio Fx., 'Penggunaan Media Miniatur Mata Pencaharian Penduduk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Kebraon II Surabaya', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6, No.11, 2018, h.2116

### c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan dari pembelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar sebagaimana dideskripsikan di atas, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Sehingga kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode serta strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS di Sekolah Dasar benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Karena pengkondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran<sup>36</sup>. Dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPS, media pembelajaran sangat penting digunakan karena di dalam proses pembelajaran IPS terdapat materi tentang pesan-pesan abstrak, arah mata angin, kebudayaan Indonesia, lingkungan, kenampakan alam, pembagian waktu dan lainnya. Oleh karena itu, guru perlu membuat media pembelajaran seperti peta, gambar, grafik, miniatur, untuk memahamkan konsep yang abstrak kepada siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi<sup>37</sup>. Dalam pembelajaran IPS itu terdapat materi yang

---

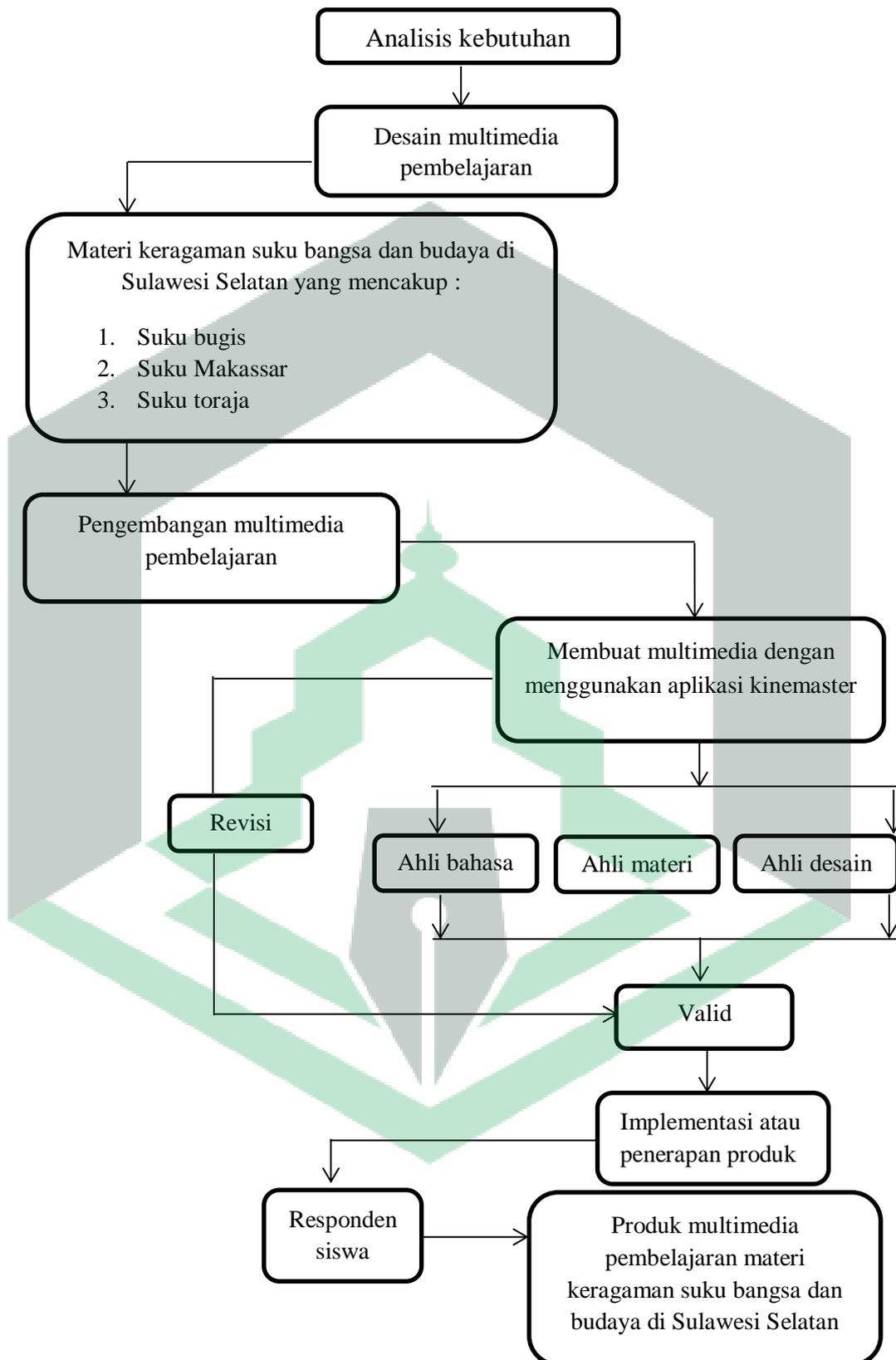
<sup>36</sup> Maya Kartika Sari, 'Pengaruh Media Peta Interaktif Terhadap Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol.4, No.1 2016, h.5

<sup>37</sup> Iman Rasiman Dkk, 'Pemanfaatan Media Peta Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah', *Journal Of Islamic Education At Elementary School (JIEES)*, Vol.1, No.1, Juni 2020, h.3

abstrak dan tentunya memiliki sebuah solusi dalam pembelajaran ini guna untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tersebut.

### ***C. Kerangka Pikir***

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) di mana dalam pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena model ADDIE salah satu model penelitian yang mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran. Model pengembangan ini juga bersifat sistematis sehingga dalam merevisi sebuah media pembelajaran dapat membangun sistem pembelajaran yang efektif. Tepat digunakan dalam merancang sebuah media pembelajaran. Dalam pengembangannya juga melibatkan ahli, telah melalui revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli. Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE..



**Gambar 2.1 kerangka pikir**

## D. Konsep Pengembangan

### 1. Pengembangan R&D (*Research & Development*)

Metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan<sup>38</sup>. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang akan digunakan oleh guru dan siswa.

### 2. Model Pengembangan ADDIE

Pengembangan model ADDIE merupakan desain intruksi yang tepat karena sifatnya yang sistematis, linier dan dimungkinkan adanya interaksi ketika ada perubahan desain. Model ADDIE terdiri dari 5 fase, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *Evaluation* yang mempresentasikan pedoman yang dinamis dan fleksibel untuk membangun sistem pembelajaran yang efektif dan *performance tools* pendukung. Ide dari ADDIE adalah menerima *feedback* secara terus menerus dan berkelanjutan selama membangun materi

---

<sup>38</sup> Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D' (Bandung:Alfabeta, 2014), h.297

pembelajaran<sup>39</sup>. Jadi model pembelajaran ADDIE ini akan lebih bermakna jika disertai dengan media atau alat peraga.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis pembelajaran atau *performance analysis* dan analisis kebutuhan atau *need analysis*. Tahap pertama yaitu analisis pembelajaran dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah pembelajaran yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Pada tahap kedua yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada langkah desain ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Langkah desain yang penting dilakukan adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang diperlukan oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu mengatasi masalah kesenjangan yang menggambarkan perbedaan antara kemampuan yang dimiliki siswa dengan kemampuan yang ideal.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan meliputi kegiatan menciptakan dan memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk memproduksi dan memilih bahan

---

<sup>39</sup> Sri Subiyanti, 'Keefektifan Model Pembelajaran Addie Berbantuan Media Miniatur Bangun Datar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Karangtowo Demak', *Skripsi*, 2013,h.42

ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran supaya pelaksanaannya bisa tercapai dalam bentuk nyata yang konsekuen dan menyentuh pada hal-hal yang teknis. Pemilihan bahan ajar menentukan dalam pencapaian suatu produk.

d. Tahap implementasi (*Implementation*)

Langkah implementasi sering diasumsikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Jadi, kegiatan implementasi ini merupakan tindakan nyata yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran sesuai rencana yang telah dirancang sebelumnya. Secara umum tujuan diadakannya penerapan atau implementasi ini adalah mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan memecahkan masalah terhadap hasil belajar siswa sehingga siswa dapat memiliki kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (pribadi).

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara membandingkan antara hasil pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya<sup>40</sup>.

---

<sup>40</sup> Ibid h.44

## **BAB III**

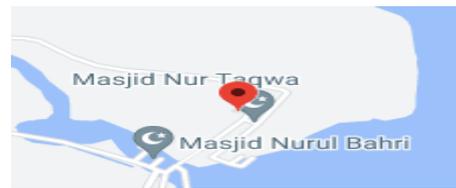
### **METODE PENELITIAN**

#### ***A. Jenis Penelitian***

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pengembangan R & D (Research and development)* dengan menggunakan model ADDIE. Jenis Penelitian pengembangan ini tentunya akan menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji suatu efektifitas produk tersebut. Akhir dari Penelitian ini adalah megembangkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah pengembangan multimedia pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa Indonesia kelas IV SDN 18 Babana Cimpu. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 3 tahap penelitian yakni tahap analisis, tahap desain dan tahap pengembangan. Hal ini terjadi karena adanya situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan suatu uji coba di tingkat Sekolah Dasar yang disebabkan adanya Virus Covid-19. Penerapan di setiap jenjang sekolah terutama di Sekolah Dasar menerapkan pelaksana proses pembelajaran secara daring atau sekolah online sehingga dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan.

#### ***B. Lokasi dan waktu penelitian***

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 Babana Cimpu berada di Desa Cimpu Utara Kecamatan Suli Kabupaten Luwu, provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Agustus sampai dengan 19 November 2021, Untuk lebih jelasnya mengenai lokasi penelitian ini bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Lokasi SDN 18 Babana Cimpu

### C. *Subjek dan Objek Penelitian*

#### 1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV 18 Babana Cimpu yang terletak di desa Cimpu Utara Kecamatan Suli Kabupaten Luwu yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

#### 2. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah peneliti meneliti lebih lanjut mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai objek penelitian. Objek penelitian ini akan dikembangkan dan dipadukan menjadi sebuah objek yang akan diaplikasikan pada subjek utama penelitian yakni siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu.

### D. *Prosedur pengembangan*

Dalam prosedur pengembangan ini dengan menggunakan model ADDIE. Di mana dalam pelaksanaan pengembangan penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan) proses pembuatan produk. Hal ini disebabkan karena adanya Virus Covid-19 sehingga menyebabkan sekolah atau para siswa itu sendiri tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, sehingga dalam pelaksanaan penelitian ini sampai pada tahap pengembangan

(pembuatan produk). Prosedur pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- ✚ *Analysis*, pada tahap ini akan dilaksanakan tahap analisis kebutuhan, analisis peserta didik serta analisis kurikulum.
- ✚ *Design*, pada tahap ini yang akan dilakukan adalah merancang sebuah produk yang akan dikembangkan mulai dari kompetensi dasar hingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- ✚ *Development*, pada tahap ini yang akan dilakukan yaitu pembuatan atau mewujudkan suatu produk yang akan dikembangkan.
- ✚ *Implementation*, pada tahap ini yang akan dilakukan adalah menerapkan sebuah multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.
- ✚ *Evaluation*, pada tahap ini yang akan dilakukan mengadakan penilaian akhir terhadap hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan memberikan soal evaluasi dalam bentuk tertulis.

#### E. *Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data*

##### ✚ Observasi

Kegiatan observasi pada penelitian guna untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi pada siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

##### ✚ Wawancara

Kegiatan wawancara pada penelitian ini guna untuk memperoleh lebih jelas suatu data atau informasi mengenai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru di Sekolah Dasar Negeri 18 Babana Cimpu.

#### ✚ Angket

Angket digunakan untuk mengetahui responden siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan memberikan beberapa sebuah pertanyaan guna untuk memperoleh informasi dari siswa itu sendiri yang mana sebagai pendukung untuk mengembangkan suatu produk. Angket ini digunakan untuk mempermudah responden dalam memberikan respon. Berikut kisi-kisi intrumen angket.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket

No.	Indikator	Butir	Jumlah butir
1.	Penggunaan media keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam proses pembelajaran	2, 3	2
2.	Mengetahui Karakter siswa pada pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia	7, 4	2
3.	Menganalisis tugas yang cocok digunakan untuk siswa	5, 1, 9	3

#### ✚ Tes

Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang diberikan oleh guru di sekolah.

#### ✚ Validasi para ahli

Untuk memperoleh data mengenai kualitas dari produk yang peneliti akan gunakan, maka digunakan teknik validasi. Teknik validasi ini dilakukan melalui

lembar validasi, yang berupa lembar validasi untuk instrumen dan lembar validasi untuk bahan ajar yaitu media.

Kegiatan mengumpulkan data melalui validasi dilakukan dengan menghadirkan tuga pakar validator yang ahli dalam bidangnya masing-masing. Validasi intrumen dilakukan untuk analisis kebutuhan mengenai perlunya pengembangan produk. Pada validasi instrumen, terdapat tiga pakar yang menjadi validator, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 nama-nama pakar validator instrumen analisis kebutuhan

No.	Nama	Ahli
1.	Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd	Materi
2.	Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd	Bahasa
3.	Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd	Desain Instrumen

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi data dari kualitatif yang berupa masukan, kritikan, tanggapan dan saran perbaikan terhadap pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merivisi produk pengembangan.

##### Analisis deskriptif kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah hasil data ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi data dari kualitatif yang berupa masukan,

kritikan, tanggapan dan saran perbaikan terhadap pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merivisi produk pengembangan.

✚ Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh dari hasil lembaran validasi para ahli. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah instrumen yang akan dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah validator akan diberikan lembar validasi dari setiap instrumen terdapat 4 skor/skala untuk mempertimbangkan terhadap penilaian yang sudah disediakan.

Menurut Nilam Permatasari Munir mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data yaitu dengan data validitas diperoleh dari angket validasi ahli materi/isi dan angket validasi ahli media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi para ahli materi dan media pembelajaran dicari persentasinya dengan rumus<sup>41</sup>:

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 3.3 sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Nilam Permatasari Munir, 'Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo', Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol.6 No.2 (2018)

Tabel 3.3 Pengkategorian Validasi

Persentase	Keterangan
0-20%	Tidak valid
21-40%	Kurang valid
41-60%	Cukup valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat valid

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh siswa dicari persentasinya dengan rumus :

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan pada hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 3.4 sebagai berikut :

Tabel 3.4 kategori praktikalitas<sup>42</sup>

%	Keterangan
0-20%	Tidak praktis
21-40%	Kurang praktis
41-60%	Cukup praktis
61-80%	Valid praktis

<sup>42</sup> Riduwan, 'Belajar Mudah Penelitian' (Jakarta: Alfabeta, 2005), h.89

81-100%	Sangat praktis
---------	----------------



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 18 Babana Cimpu. sekolah dasar negeri 18 babana cimpu ini dinaungi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Lokasi SDN 18 Babana Cimpu ini berada di Desa Cimpu Utara Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki nomer NPSN 40306290. Adapun visi misi yang dimiliki SDN 18 Babana Cimpu sebagai berikut:

**Visi :**

“ Menjadikan sekolah terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan peserta yang bernuansa religius”

**Misi :**

- a. Menyiapkan peserta didik handal, inovatif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan perkembangan zaman
- b. Mengimplementasikan nilai-nilai keimanan ketakwaan sehingga terbentuk sumber daya manusia yang berakhlakul karimah.
- c. Menciptakan iklim sekolah yang kondusif dalam proses pembelajaran

## 2. Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu, peneliti kemudian memiliki gambaran mengenai prosedur dalam melakukan pengembangan ini. Tahapan atau prosedur dalam pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE.

- a. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Adapun prosedur pengembangan multimedia pembelajaran sebagai berikut :

### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang diberikan oleh siswa pada kelas IV SDN 18 Babana Cimpu. Tahap kegiatan analisis ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis kurikulum.

- a. Analisis kebutuhan

Kegiatan analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah mendasar yang dihadapi baik oleh guru itu sendiri maupun siswa dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Kegiatan analisis ini menggunakan sebuah instrumen berupa wawancara guru dan angket siswa. Peneliti kemudian mendapatkan informasi dari guru mengenai proses pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

Pertama, mengenai kesulitan guru dalam mengajarkan materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Dari informasi yang didapatkan bahwa guru

mengalami kesulitan dalam menghadapi kemampuan siswa yang masih kurang dalam memahami materi pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia materi yang diberikan oleh siswa begitu luas cakupannya dan mengakibatkan siswa sulit dalam memahami segala materi yang diajarkan sehingga banyak siswa yang masih tidak mengetahui bahwa dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia terdapat bermacam-macam suku yang ada di Indonesia. Sehingga salah satu hal yang paling sulit dihadapi oleh siswa itu sendiri adalah materi yang diajarkan begitu luas sehingga siswa tidak dapat memahami pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

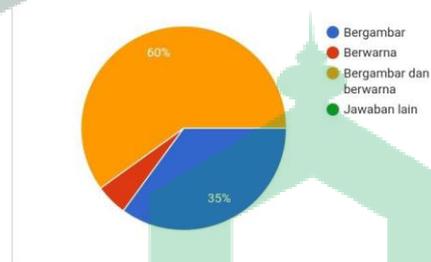
Kedua, mengenai pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan sebuah gambar dan berpodaman pada buku siswa saja sehingga menurut guru bahwa salah satu hal yang membuat siswa itu semangat dalam pembelajaran yakni menerapkan sebuah media pembelajaran yang semenarik mungkin dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran<sup>43</sup>.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari angket siswa bahwa dalam materi pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia cukup luas sehingga sulit memahami pembelajaran tersebut. Dari hasil yang didapatkan bahwa dalam pembelajaran siswa lebih cenderung menyukai media pembelajaran yang digunakan dengan semenarik mungkin seperti dalam bentuk bergambar dan bersuara, berwarna. Menurut siswa itu sendiri bahwa pembelajaran seperti itu

---

<sup>43</sup> Hajir, Guru Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, *Wawancara Guru*, 2021

lebih memudahkan mereka dan lebih semangat serta memiliki minat belajar yang tinggi dalam memahami pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Dari hasil yang didapatkan melalui angket siswa menunjukkan bahwa 60% siswa menyukai media pembelajaran yang didalamnya berisikan berbagai gambar dan warna yang menarik, sedangkan 35% siswa menyukai media pembelajaran yang didalamnya berisikan gambar, dan 5% siswa menyukai media pembelajaran yang dalamnya berisikan warna-warni<sup>44</sup>. Berikut ini gambar yang memperlihatkan respon siswa terhadap pembelajaran yang disukai.



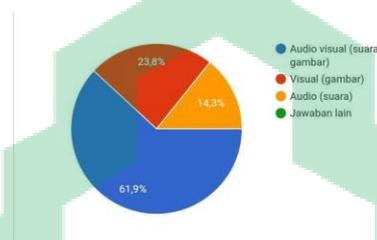
Gambar 4.1 google form angket siswa

Selanjutnya data yang diperoleh dari wawancara guru mengatakan bahwa media yang bentuk bergambar dan bersuara, berwarna dan animasi merupakan salah satu media yang mampu membuat siswa memahami pembelajaran dan memiliki semangat untuk belajar serta lebih antusias dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Maka dari itu peneliti akan membuat sebuah bahan ajar yang berupa multimedia yang memadukan antara gambar, suara, animasi dan penggunaan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa<sup>45</sup>.

<sup>44</sup> Siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, *Angket siswa*, 2021

<sup>45</sup> Hajir, Guru Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, *Wawancara guru*, 2021

Hasil yang didapatkan dari angket siswa mengenai media pembelajaran yang dominan disukai oleh siswa menyatakan bahwa 61,9% siswa dominan menyukai pembelajaran dalam bentuk *Audio Visual* (suara gambar). Selanjutnya 23,8% siswa menyukai pembelajaran dalam bentuk *Visual* (gambar) dan sekitar 14,3 % siswa menyukai pembelajaran dalam bentuk *Audio*(suara)<sup>46</sup>. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa siswa lebih dominan menyukai sebuah media pembelajaran dalam bentuk *Audio Visual* (suara gambar). Data tersebut dijadikan sebagai dasar peneliti untuk menentukan bahan pembelajaran yang akan digunakan. Berikut ini gambar respon siswa terhadap media pembelajaran yang disukai.



Gambar 4.2 google form angket siswa

#### b. Analisis siswa

Tahapan analisis pada siswa ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa pada pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan sebuah instrumen berupa tes pilihan ganda. Dari instrumen tersebut menunjukkan data bahwa dari 100% siswa dengan jumlah 22 orang, dengan ketuntasan minimum yaitu 75, sekitar 9,09% siswa yang memperoleh nilai 90 dari hasil instrumen tes, 22,72% siswa yang memperoleh nilai 80, selain itu 18,18% siswa yang memperoleh nilai 70 dari

<sup>46</sup> Siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, *Angket siswa* , 2021

hasil instrumen tes. Selanjutnya sekitar 13,63% siswa yang memperoleh nilai 60, sekitar 27,27% siswa yang memperoleh nilai 50, serta 9,09% siswa memperoleh nilai 40<sup>47</sup>.

Berdasarkan analisis hasil tes pengetahuan siswa tersebut yang menunjukkan persentase perolehan nilai tes, maka dapat disimpulkan bahwa dari 22 siswa, hanya sekitar 31,81% siswa yang mampu menjawab dengan mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM), sedangkan 68,18% siswa yang belum mampu menjawab soal karena tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

#### c. Analisis kurikulum

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kurikulum dengan menggunakan instrument berupa dokumen. Dokumen yang dianalisis yaitu berupa silabus pembelajaran untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah serta kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Dari analisis kurikulum ini, peneliti menemukan informasi bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah tepatnya di SDN 18 Babana Cimpu pada siswa kelas IV tidak lagi menerapkan kurikulum KTSP tetapi sudah menerapkan kurikulum 2013 (K13).

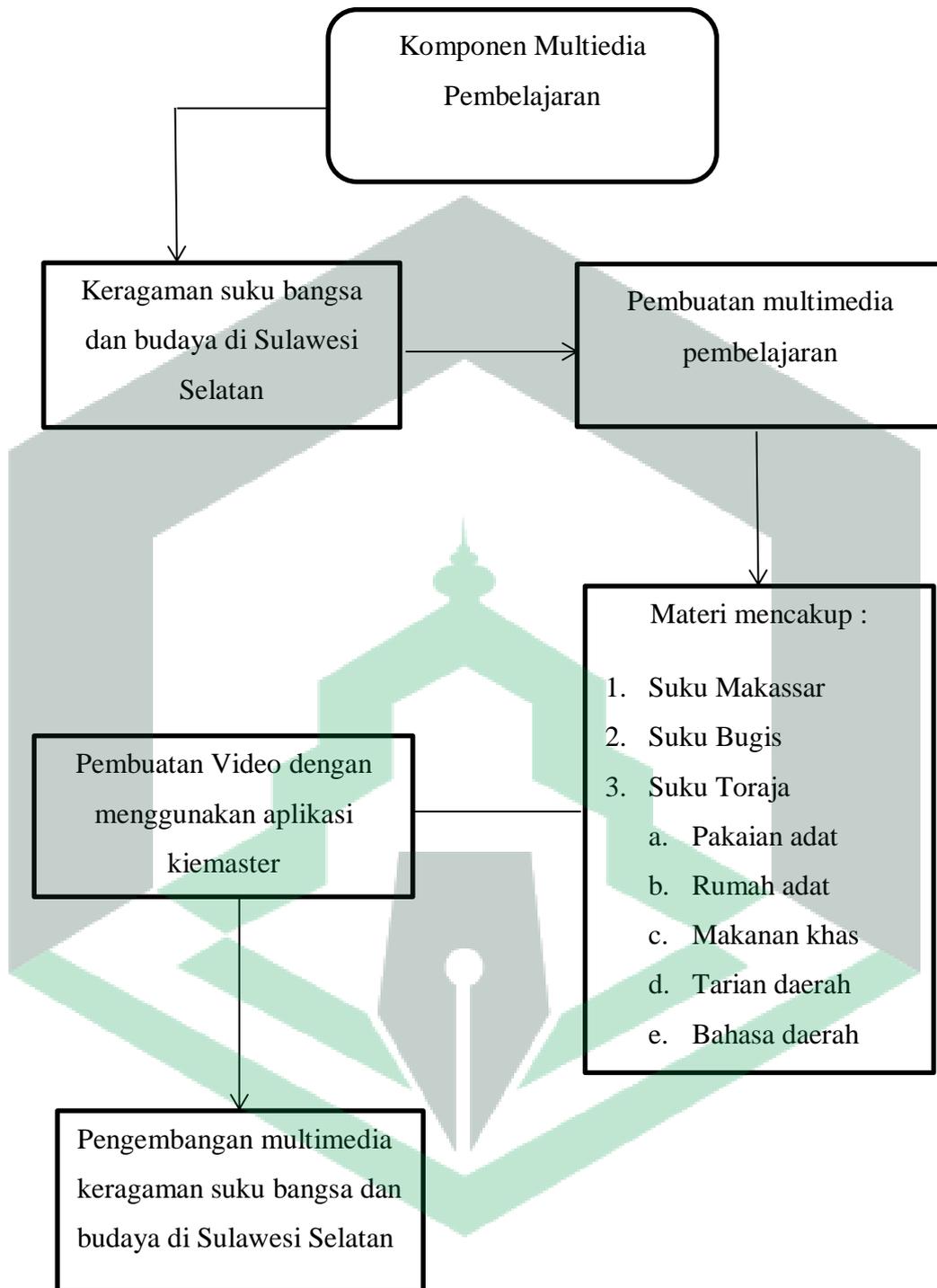
## 2. Tahap Desain Media Pembelajaran

Tahap desain pada penelitian ini dilakukan dengan kegiatan merancang produk multimedia pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Diantaranya:

---

<sup>47</sup> Siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, *Tes pemahaman*, 2021

- 1). Sebelum melakukan pembuatan multimedia hal yang perlu diperhatikan yaitu menyiapkan segala hal yang mendukung dalam pembuatan multimedia. Seperti menyiapkan komputer, aplikasi kinemaster dan koneksi jaringan.
- 2). Dalam pengembangan ini materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan sebagian besar diambil dari *channel* youtube. Setiap video dari *channel* youtube yang berkaitan dengan materi kemudian dipangkas dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Hal ini dilakukan hingga beberapa kali memangkas video dari setiap *channel* youtube yang berkaitan dengan materi tersebut.
- 3). Setelah semua video atau materi yang sudah dipangkas langkah selanjutnya yaitu mulai menyusun materi dari awal hingga akhir kemudian digabungkan menjadi satu video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi kinemaster sehingga menghasilkan sebuah produk multimedia.
- 4). Dalam pengembangan multimedia ini animasi yang digunakan bersumber dari youtube yang biasa disebut dengan istilah *green screen*.
- 5). Dalam pembuatan multimedia ini pengisi *backsound* itu sendiri diperankan oleh editor.
- 6). Setelah semuanya dirampungkan langkah selanjutnya yaitu mulai melakukan pembuatan video dari awal hingga akhir sehingga menghasilkan sebuah produk pengembangan multimedia. Pembuatan video ini dilakukan dengan kreatif mungkin sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tersebut.



Gambar 4.3 penjabaran multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan

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

Pada tahap pengembangan ini membahas mengenai pengembangan produk multimedia pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan ini yakni untuk menghasilkan produk akhir yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba yang kemudian baru akan di implementasikan atau diterapkan pada siswa itu sendiri. Pada tahap pengembangan multimedia pembelajaran, selanjutnya dilakukan tahap uji validasi oleh 3 validator yakni: validator ahli isi/materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Berikut nama-nama ahli yang menjadi validator penilaian media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 4.1 Nama-nama pakar validator media pembelajaran

No.	Nama	Ahli
1.	Hj. Salmilah, S.Kom,MT	Desain Media
2.	Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd	Materi
3.	Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd	Bahasa

a. Hj. Salmilah, S.Kom,MT. Pakar validasi desain media mulai dari desain awal hingga desain akhir media pembelajaran.

b. Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd. Pakar validasi ahli materi yang terdapat pada media pembelajaran dari awal hingga akhir penyusunan materi.

c. Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd. Pakar validasi ahli bahasa yang terdapat pada media pembelajaran dari awal hingga akhir penyusunan tata bahasa.

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

Tahap implementasi sering diasumsikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Jadi, kegiatan implementasi ini merupakan tindakan nyata yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran sesuai rencana yang telah dirancang sebelumnya. Tahap implementasi ini merupakan tahap penerapan atau diterapkannya sebuah multimedia yang telah dikembangkan oleh peneliti yang kemudian akan diuji cobakan kepada siswa. Tujuan dari uji coba ini untuk mengetahui kelayakan dari multimedia pembelajaran yang kemudian ditanggapi oleh siswa melalui angket yang sudah dibuat. Tahap uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil yang dinilai oleh tiga siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu. Hasil yang didapatkan dari uji coba terhadap siswa mendapatkan hasil persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid atau layak digunakan.

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

Pada tahap evaluasi ini berisi mengenai hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada model ADDIE ada dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya akan dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat. Evaluasi formatif ini sebenarnya sudah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya<sup>48</sup>.

---

<sup>48</sup> Devi Eka Nurdiana, 'Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai Dengan *Mind Mapping* Pada Materi Jaringan Epitel Kelas Xi Sma Negeri 16 Semarang', *Skripsi*, 2019. Hal.155

Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diajarkan.

Pada penelitian ini hanya menggunakan evaluasi formatif saja, hal ini karena disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui kelayakan pada pengembangan multimedia pembelajaran, sehingga bukan untuk mengetahui efektivitas pada media. tahap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti ini tentunya mengacu pada revisi tahap-tahap sebelumnya dan dilakukan perbaikan sehingga dapat dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan.

b. Kevalidan multimedia pembelajaran pada materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Sebelum multimedia dinyatakan valid dari ketiga validator peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator hingga valid. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Berikut deskripsi data hasil validasi sebagai berikut:

1. Kevalidan ahli media keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Setelah melakukan kegiatan validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh pakar ahli media yaitu Ibu Hj. Salmilah, S.Kom,MT. selanjutnya dilakukan analisis oleh data untuk mengetahui kevalidan suatu media pembelajaran.

Tabel 4.2 Rekapulasi Hasil Kevalidan Desain media

No	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Kategori
1.	Penggunaan media	3	4	75%	Valid

	sudah sesuai dengan materi pembelajaran					
2.	Penggunaan warna background tidak mengganggu keterbacaan teks	3	4	75%	Valid	
3.	Seluruh teks pada media dapat dibaca jelas	4	4	100%	Sangat valid	
4.	Tampilan video sudah sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat valid	
5.	Pergerakan animasi tidak terlalu cepat	3	4	75%	Valid	
6.	Penampilan perangkat menarik perhatian siswa	3	4	75%	Valid	
7.	Tampilan gambar sudah Jelas	3	4	75%	Valid	
8.	Warna dan gambar dipilih menarik	3	4	75%	Valid	
9.	Penggunaan gambar sesuai dengan isi gambar	3	4	75%	Valid	
10.	Perangkat yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran	3	4	75%	Valid	
11.	Perangkat multimedia yang disajikan layak	4	4	100%	Sangat	

				valid
<b>Jumlah</b>	<b>36</b>	<b>44</b>	<b>81,81%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber : data yang telah diolah

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentasi sebesar 81,81% dengan kategori sangat valid.

Adapun kritik dan saran yang diperoleh dari validasi ahli media Ibu Hj. Salmilah, S.Kom,MT yaitu antara narasi dengan gambar yang muncul harus disesuaikan. Sehingga dari kritik dan saran dari validator telah dilaksanakan oleh peneliti sehingga narasi dengan gambar yang muncul sudah sesuai.

## 2. Kevalidan ahli materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Setelah melakukan kegiatan validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh pakar ahli materi yaitu Ibu Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd. selanjutnya dilakukan analisis oleh data untuk mengetahui kevalidan suatu media pembelajaran.

Tabel 4.3 Rekapulasi Hasil Kevalidan ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor maks	%	Kategori
1.	Prosedur urutan materi jelas	3	4	75%	Valid
2.	Cakupan kedalaman materi	3	4	75%	Valid

3.	Pembagian materi jelas	3	4	75%	Valid
4.	Penggunaan gambar sesuai dengan isi materi pembelajaran	4	4	100%	Sangat valid
5.	Kejelasan tujuan yang ingin dicapai	3	4	75%	Valid
6.	Kesesuaian isi materi mudah dipahami siswa	4	4	100%	Sangat valid
7.	Perangkat yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	3	4	75%	Valid
8.	Pembahasan materi sesuai Dengan tingkat pemahaman siswa	3	4	75%	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>32</b>	<b>81,25%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber : data yang telah diolah

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentasi sebesar 81,25% dengan kategori sangat valid.

Adapun kritik dan saran yang diperoleh dari validasi ahli media Ibu Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd yaitu bahan materi terlalu sedikit sehingga tidak mencerminkan keberagaman kebudayaan di Sulawesi Selatan. Sehingga dari kritik dan saran dari validator telah dilaksanakan oleh peneliti menambahkan bahan materi sehingga mencerminkan keberagaman kebudayaan Sulawesi Selatan.

Tabel 4.4 Hasil penambahan materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Tambahkan Materi		

### 3. Kevalidan ahli bahasa keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia

Setelah melakukan kegiatan validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh pakar ahli bahasa yaitu Ibu Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd. selanjutnya dilakukan analisis oleh data untuk mengetahui kevalidan suatu media pembelajaran.

Tabel 4.5 Rekapulasi Hasil Kevalidan ahli bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor maks	%	Kategori
1.	Keakuratan istilah-istilah	3	4	75%	Valid
2.	Kalimat dapat terbaca dengan jelas	3	4	75%	Valid
3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	3	4	75%	Valid
4.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4	75%	Valid
5.	Kalimat yang digunakan tidak Menimbulkan pendafsiran ganda	4	4	100%	Sangat valid

6.	Menggunakan bahasa komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana	3	4	75%	Valid
7.	Kejelasan teks untuk dibaca	4	4	100%	Sangat valid
8.	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD	3	4	75%	Valid
9.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	100%	Sangat valid
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>36</b>	<b>83,3%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentasi sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid.

Adapun kritik dan saran yang diperoleh dari validasi ahli bahasa Ibu Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd yaitu setiap ucapan istilah asing harus diperhatikan penyebutannya sehingga dapat didengar dengan jelas. Sehingga dari kritik dan saran dari validator telah dilaksanakan oleh peneliti bahwa setiap ucapan istilah asing diperhatikan penyebutannya sehingga dapat didengar dengan jelas.

### ***B. Pembahasan***

Berdasarkan prosedur pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan

sebuah model ADDIE, yang mana dalam model ADDIE ini terdapat lima tahapan yakni : Tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Akan tetapi, dalam pengembangan ini tahapan yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap implementasi. Hal ini dikarenakan kondisi yang sedang pandemik. Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk multimedia materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan peneliti yakni bagaimana prosedur dalam pengembangan dan juga bagaimana kriteria kevalidan pengembangan multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Adapun prosedur dan kriteria kevalidan dalam pengembangan multimedia ini sebagai berikut :

1. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan

Dalam mengembangkan produk multimedia ini tentunya melalui beberapa tahapan. Adapun beberapa tahapan prosedur yang dilaksanakan oleh peneliti dalam pengembangan multimedia pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan diantaranya yaitu :

- a. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui masalah mendasar yang dihadapi oleh guru dan siswa itu sendiri dalam proses pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan sebuah instrumen yang berupa wawancara guru, angket siswa dan tes pemahaman siswa. Berdasarkan pada kenyataan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik kurang memadai sehingga siswa

kurang memahami pembelajaran tersebut. Dari hasil yang diperoleh tersebut kemudian peneliti menyediakan sebuah multimedia pembelajaran dengan ini peneliti berharap dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tersebut sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Tahap desain pada penelitian ini dilakukan dengan kegiatan merancang produk multimedia pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Diantaranya:

1. Sebelum melakukan pembuatan multimedia hal yang perlu diperhatikan yaitu menyiapkan segala hal yang mendukung dalam pembuatan multimedia. Seperti menyiapkan komputer, aplikasi kinemaster dan koneksi jaringan.

2. Dalam pengembangan ini materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan sebagian besar diambil dari *chanel* youtube. Setiap video dari *chanel* youtube yang berkaitan dengan materi kemudian dipangkas dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Hal ini dilakukan hingga beberapa kali memangkas video dari setiap *chanel* youtube yang berkaitan dengan materi tersebut.

3. Setelah semua video atau materi yang sudah dipangkas langkah selanjutnya yaitu mulai menyusun materi dari awal hingga akhir kemudian digabungkan menjadi satu video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi kinemaster sehingga menghasilkan sebuah produk multimedia. Dalam pengembangan multimedia ini animasi yang digunakan bersumber dari youtube yang biasa disebut dengan istilah *green screen* serta Dalam pembuatan multimedia ini pengisi *backsound* itu sendiri diperankan oleh editor.

4. Setelah semuanya dirampungkan langkah selanjutnya yaitu mulai melakukan pembuatan video dari awal hingga akhir sehingga menghasilkan sebuah produk pengembangan multimedia. Pembuatan video ini dilakukan dengan sekreatif mungkin sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tersebut.

c. Tahap pengembangan ini merupakan tahapan penyelesaian produk multimedia pembelajaran dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Proses pengembangan multimedia ini telah ujikan oleh tiga pakar validator, diantaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan kemudian dilakukan revisi oleh peneliti. Hasil dari ketiga validator ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dengan revisi kecil dan layak untuk digunakan.

d. Tahap Implementasi ini merupakan tahap untuk menerapkan sebuah produk pengembangan multimedia pembelajaran. Pada tahap implementasi atau penerapan ini kemudian akan diuji cobakan kepada siswa dengan kategori uji coba kelompok kecil kemudian akan dinilai oleh ketiga siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu dengan menggunakan sebuah angket yang telah disediakan. Hasil yang didapatkan dari uji coba kategori kelompok kecil mendapat pesentase sebesar 90% sehingga dapat dikategori dengan kategori sangat valid atau layak untuk digunakan. Dari data yang didapatkan kemudian diakumulasi dengan menggunakan rumus persentase pada tabel 3.3.

e. Tahap Evaluasi ini merupakan tahap yang berisi mengenai hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi pada model ADDIE ada dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya akan dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat. Evaluasi formatif ini sebenarnya sudah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya.

Pada penelitian ini hanya menggunakan evaluasi formatif saja, hal ini karena disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui kelayakan pada pengembangan multimedia pembelajaran, sehingga bukan untuk mengetahui efektivitas pada media. tahap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti ini tentunya mengacu pada revisi tahap-tahap sebelumnya dan dilakukan perbaikan sehingga dapat dikategorikan sangat valid atau layak untuk digunakan.

## 2. Hasil kevalidan pengembangan multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang terpenting dalam penunjang proses tercapainya suatu pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri bagian yang tak terpisahkan oleh pendidik dan siswa yang mana satu dari alat bahan pembelajaran tersebut dapat membantu kelancaran komunikasi antara pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang diterapkan oleh peneliti yaitu multimedia pembelajaran dengan keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Dalam mengembangkan multimedia ini tentunya

dujikan oleh tiga pakar ahli validator untuk menguji kelayakan atau kevalidan dari suatu produk yang akan dikembangkan. Diantaranya yaitu :

a. Berdasarkan saran, masukan dan hasil kevalidan dari pakar validator ahli desain media oleh Ibu Hj. Salmilah, S.Kom,MT, dalam mengembangkan multimedia keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan : transisi yang terlalu cepat sehingga tidak sesuai dari bagian satu ke bagian lainnya serta sesuaikan antara narasi yang ada dengan gambar yang muncul sehingga tampilannya dapat terlihat dengan baik. Dari saran ini kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan arahan dari validator ahli desain media. Data yang didapatkan kemudian diakulasikan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{persentase} = \frac{36}{44} \times 100\%$$

$$= 81,81\%$$

Hasil di atas memperoleh persentase sebesar 81,81% terdapat pada tabel 4.2, berdasarkan pengkategorian pada tabel 3.3 dengan kategori sangat valid.

b. Berdasarkan saran, masukan dan hasil kevalidan dari pakar validator ahli materi oleh Ibu Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd, dalam mengembangkan suatu produk multimedia keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan : kesesuaian materi pokok yang dikembangkan pada multimedia pembelajaran harus mencerminkan mengenai kebudayaan-kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan

sehingga tidak mencerminkan pada satu arah saja dan materi yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum . Kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan arahan dari validator ahli materi. Data yang didapatkan dari validator ini kemudian diolah sehingga mendapatkan hasil persentase sebagai berikut :

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{persentase} = \frac{36}{44} \times 100\%$$

$$= 81,25\%$$

Hasil di atas memperoleh persentase sebesar 81,25% terdapat pada tabel 4.3, berdasarkan pengkategorian pada tabel 3.3 dengan kategori sangat valid.

c. Berdasarkan saran, masukan dan hasil kevalidan dari pakar validator ahli bahasa oleh Ibu Ummu Qalsum, S.Pd.,M.Pd, dalam mengembangkan multimedia keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan : penggunaan bahasa harus lebih baik lagi sehingga mudah untuk dipahami dan penggunaan kalimat asing harus diperhatikan sehingga dapat membedakan dengan kalimat yang lain. Dari saran dan masukan ini kemudian peneliti melakukan perbaikan berdasarkan arahan dari validator ahli bahasa. Data yang didapatkan kemudian diakulasikan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

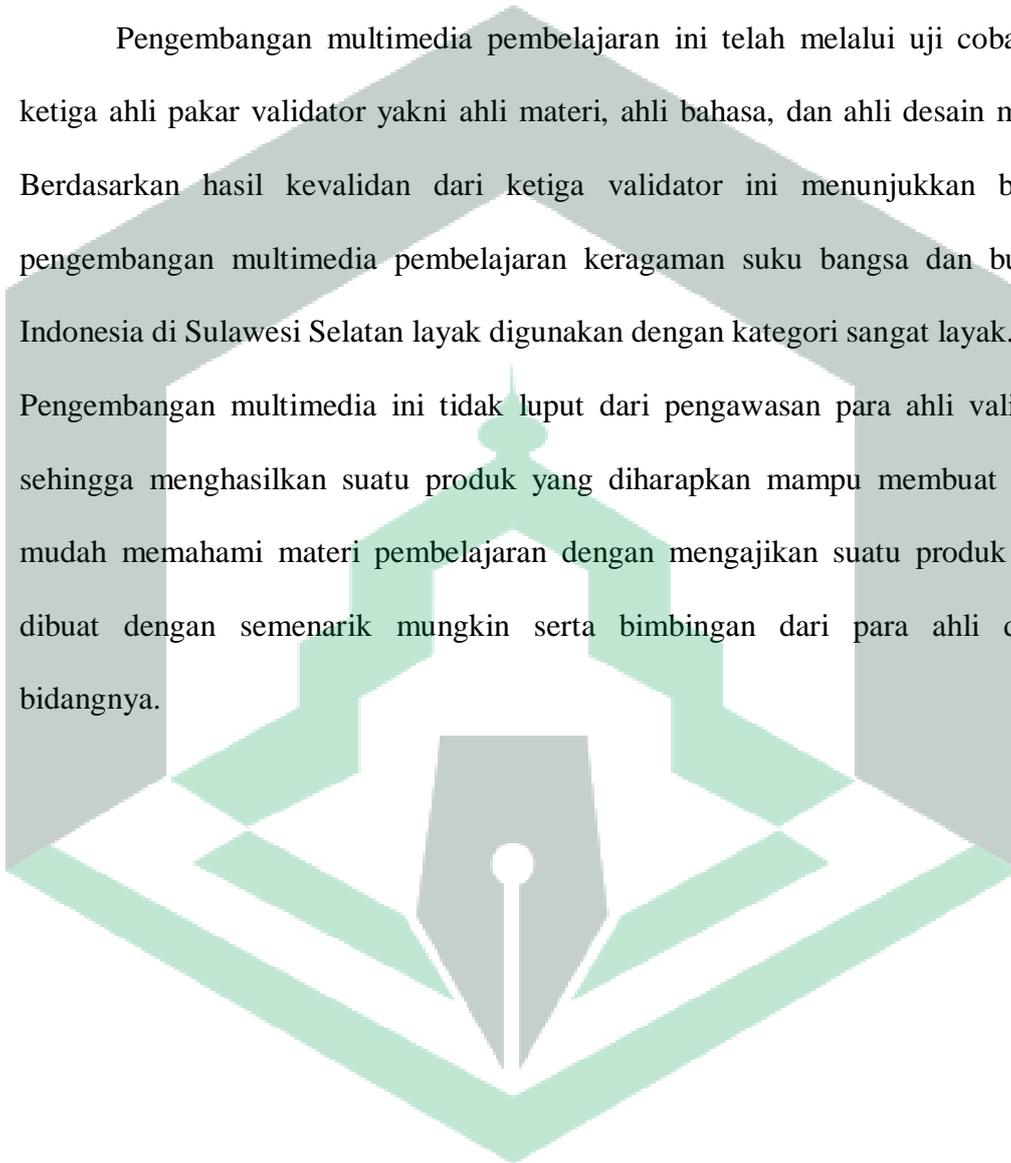
$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{persentase} = \frac{30}{36} \times 100\%$$

= 83,3%

Hasil di atas memperoleh persentase sebesar 83,3% terdapat pada tabel 4.5, berdasarkan pengkategorian pada tabel 3.3 dengan kategori sangat valid.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini telah melalui uji coba dari ketiga ahli pakar validator yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media. Berdasarkan hasil kevalidan dari ketiga validator ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia di Sulawesi Selatan layak digunakan dengan kategori sangat layak. Pengembangan multimedia ini tidak luput dari pengawasan para ahli validator sehingga menghasilkan suatu produk yang diharapkan mampu membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran dengan mengajikan suatu produk yang dibuat dengan semenarik mungkin serta bimbingan dari para ahli dalam bidangnya.



## BAB V

### PENUTUP

#### *A. Kesimpulan*

Berdasarkan pada hasil penelitian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan pada siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu.

1. Prosedur penyusunan multimedia yang dibuat oleh peneliti menggunakan model ADDIE sebagai acuan atau pedoman untuk mengembangkan sebuah produk. Tahapan ADDIE yaitu : (1) Analisis (*Analysis*) yang mana didalamnya mengenai informasi atau data kebutuhan siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan (2) Desain (*Design*) yang mana pada tahap ini membahas tentang proses merancang multimedia yang akan dibuat (3) Tahap pengembangan (*Development*), yang berisi tentang penilaian dari ketiga para ahli validator (4) Tahap implementasi (*Implementation*) yang mana menerapkan sebuah produk yang telah dikembangkan.

2. Dari hasil revisi peneliti mengolah data dengan memperoleh hasil kevalidan multimedia yang menunjukkan bahwa kevalidan data yang diperoleh dari hasil Ahli desain memperoleh 81,81%, untuk data kevalidan hasil dari ahli bahasa memperoleh 81,3% dan kevalidan data dari ahli materi memperoleh hasil 81,25%. Hasil kevalidan data termasuk dalam kategori sangat valid sehingga

dapat dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan dapat untuk digunakan.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan analisis dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini maka perlu memperhatikan segala hal kekurangan dan keterbatasan peneliti sehingga dapat dilakukan dengan lebih baik.
2. Bagi peneliti diharapkan mampu membuat multimedia ini secara menarik.

Media yang dikembangkan ini masih sebatas pada materi keberagaman kebudayaan di Sulawesi Selatan sehingga bagi peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini mampu mengembangkan materi keberagaman kebudayaan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

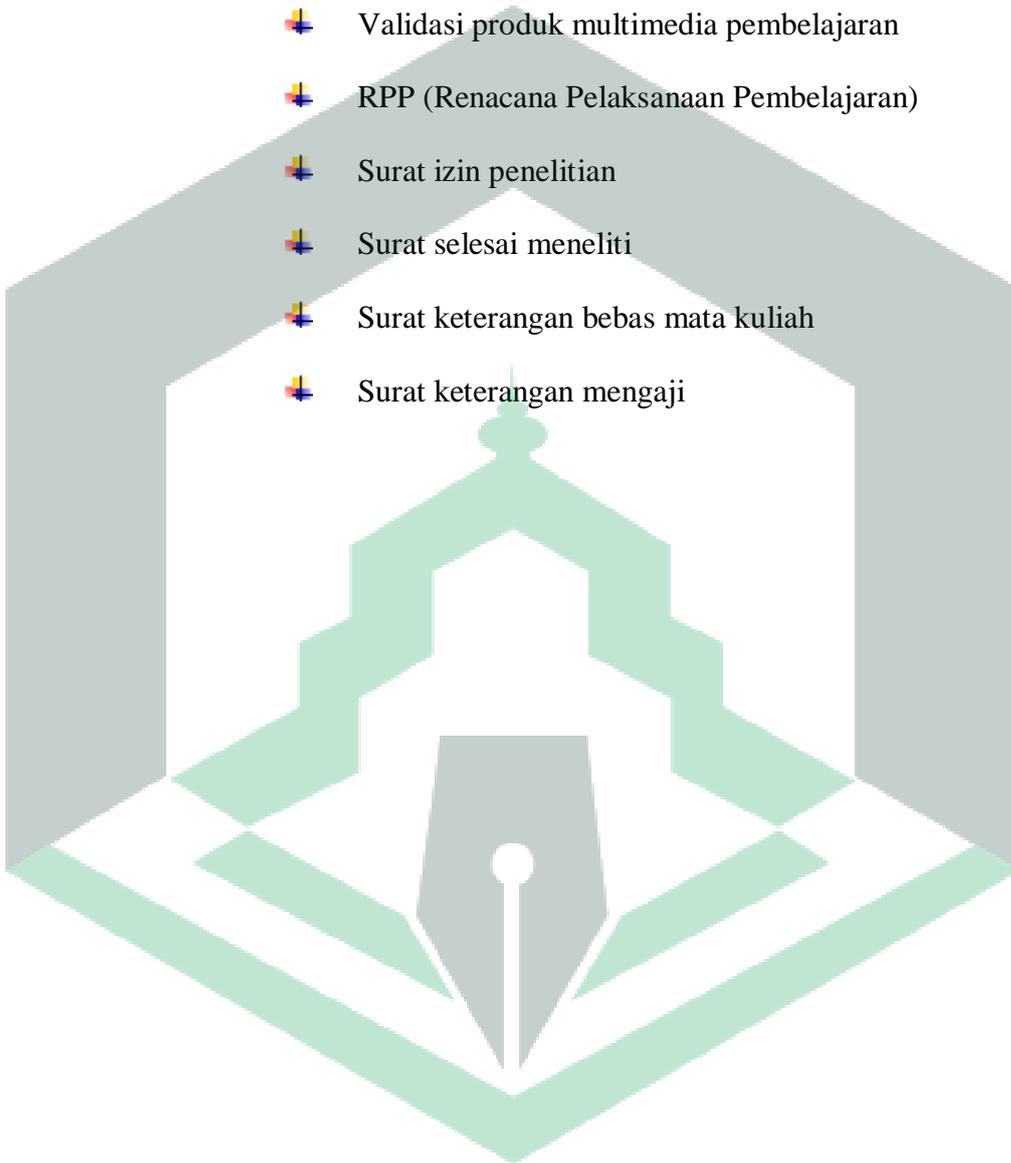
- Ananda, Rizki And Fadhilaturrahmi Fadhilaturrahmi, 'Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD', *Jurnal Basicedu*, Vol.2 No.2, 2018
- Andesta, Dian Bujuri, 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, Vol.9 No.1, 2018,
- Baihaqi, Muhammad Risky, dkk, 'Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas , IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.5, No.2, 2018
- Fajar, Nafa Karunia, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancar 02 Semarang, 2020
- Indriyanti, Novi Yulia, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas Vb Karangayu 02 Kota Semarang, 2017
- Indrastuti, dan Penny Rahmawaty, '*Ilmu Pengetahuan Sosial*', Jakarta, 2009
- Jannah, Rhodatul, '*Media Pembelajaran*' No.1 (Banjarmasin:Antasari Press, 2009)
- Kapojos, Shintia Maria, Hengki Wijaya, 'Mengenal Budaya Suku Bugis', *Jurnal Matheteuo*, Vol.6, No.2, 2018
- Kamil, Wildan, dan Mas Subagio Fx., 'Penggunaan Media Miniatur Mata Pencarian Penduduk Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Kebraon II Surabaya', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6, No.11, 2018
- Kaso, Nurdin And Dodi Ilham, '*Teacher Strategies In Increasing Students' Learning Interest On Multimedia Based Islamic Learning At Madrasah Aliyah Luwu*', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol.3, No.3, September-December 2020. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/468>
- Kementerian Agama RI, '*Al-Quran Dan Terjemahannya*', 2013

- Maryani, Enok, dan Helius Syamsuddin, 'Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial', *Jurnal Penelitian* Vol.9 No.1, 2009
- Mappalotteng, Abdul Muis Dan Rosdiana,'Pengembangan Multimedia Video Tutorial Pada Pembelajaran TIK Di Sekolah Dasar Menengah Pertama', *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan (Mekom)*, Vol.2 No.1, 2015
- Munir, Nilam Permatasari, 'Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo', Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol.6 No.2 (2018)
- Muhdina, Darwis, 'Kerukunan Umat Beragama Berbasis Kearifan Lokal Di Kota Makassar', *Jurnal Diskursus Islam*. Vol.3, No.1 (2015)
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, Vol. 03, No.01, 2018
- Nurtifriantiwi Yunisa,'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Multimedia Berbasis *Project Based Learning* Pada Konsep Sel', *Skripsi*, 2016
- Nurmadiyah, 'Media Pendidikan', *Jurnal Al-Afkar*, Vol.5 No.1 2016,
- Nurdiana, Devi Eka, 'Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai Dengan *Mind Mapping* Pada Materi Jaringan Epitel Kelas Xi Sma Negeri 16 Semarang', *Skripsi*, 2019
- Rasiman, Iman Dkk, 'Pemanfaatan Media Peta Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di MI Al-Muniroh 1 Ujung Pangkah', *Journal Of Islamic Education At Elementary School (JIEES)*, Vol.1, No.1, Juni 2020
- Rahmi, Sitti, 'Pola Interaksi Antara Suku Bugis Dan Suku Makassar Di Pulau Karanrang Kabupaten Pangkep', *Skripsi*, 2021
- Rahmatiar, Yuniar Dkk, 'Hukum Adat Suku Bugis', *Jurnal Dialektika Hukum*, Vol.3, No.1, 2021
- Riduwan,'*Belajar Mudah Penelitian*'(Jakarta: Alfabeta, 2005
- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 3

- Rosdiana, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Mengengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)', *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol.4, No.1, 2016. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khawarizmi>
- Sari, Maya Kartika, 'Pengaruh Media Peta Interaktif Terhadap Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, Vol.4, No.1 2016
- Supriyani, Alfiah Elsa, 'Perubahan Bentuk Rumah Adat Tongkonan Tana Toraja Berdasarkan Pendapat Teori Lesesau', *Jurnal Teknosains*, Vol.10, No.1, 2016,
- Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D' (Bandung:Alfabeta, 2014),
- Subiyanti, Sri, 'Keefektifan Model Pembelajaran ADDIE Berbantuan Media Miniatur Bangun Datar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Karangtowo Demak', *Skripsi*, 2013
- Suriyanti, Yulia, dan Munawar Thoharuddin, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu', *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol.3 no.1, 2019,

## LAMPIRAN

-  Lembar validasi instrumen
-  Produk multimedia pembelajaran
-  Validasi produk multimedia pembelajaran
-  RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
-  Surat izin penelitian
-  Surat selesai meneliti
-  Surat keterangan bebas mata kuliah
-  Surat keterangan mengaji



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA**  
**KERAGAMAN SUKU BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN**  
**18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Lilis Suryani S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen PGMI  
**Alamat** :  
**Nomor HP** : 085248764487

**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

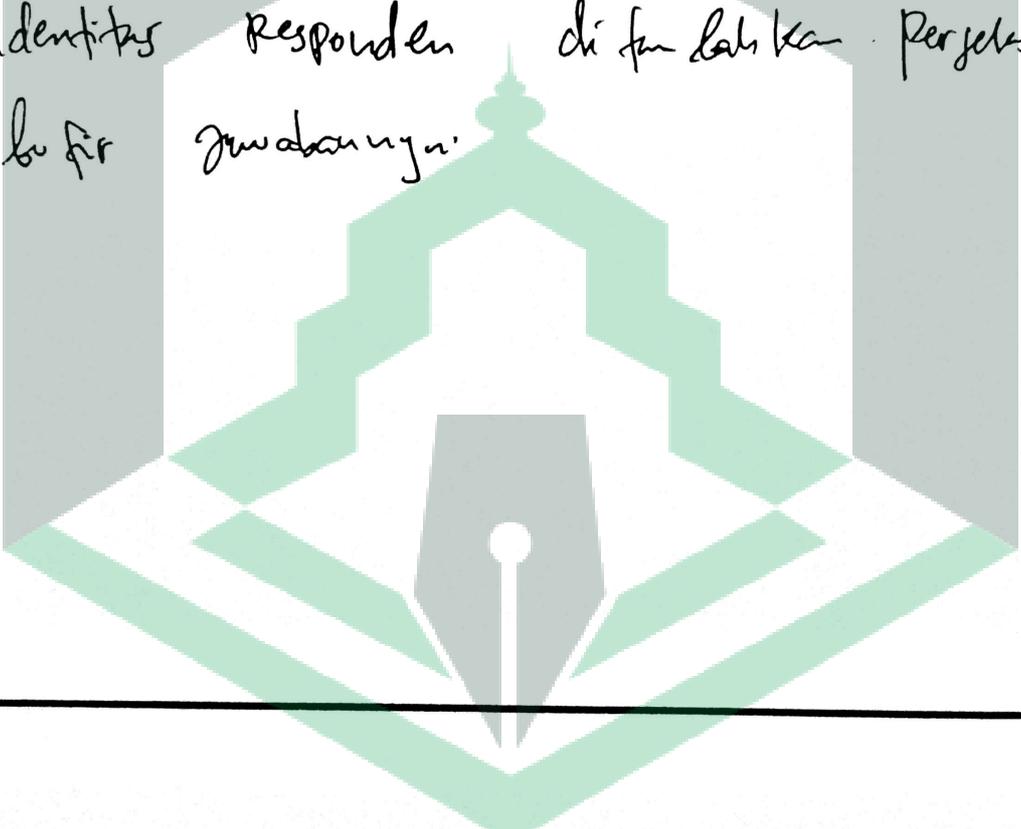
1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat			✓		
2.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan				✓	
3.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam media yang dikembangkan			✓		
4.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media yang akan dikembangkan			✓		
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan				✓	
6.	Seluruh butir pedoman wawancara fungsional dalam mengungkap informasi tentang			✓		

	kebutuhan media yang akan dikembangkan					
7.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai kebutuhan media yang akan dikembangkan			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

Identitas Responden di fur lab ka Perseles  
 bu fir jawaban ya



**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi



Palopo, 3 Mei 2021

**Validator**

**Lilis Suryani S.Pd., M.Pd**

**NIDN: 20180005**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PEMAHAMAN ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KERAGAMAN SUKU  
BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Lilis Suryani S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** :  
**Nomor HP** : 085248764487  
**Petunjuk** :

Dalam penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*” penelitian menggunakan instrumen berupa tes pemahaman siswa analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu. untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 Berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 Berarti "relevan"
4. Angka 4 Berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi pengisian instrumen jelas pada tujuan				✓	
2.	Butir instrumen secara keseluruhan telah memenuhi syarat sebagai pengumpulan data analisis kebutuhan			✓		
3.	Butir instrumen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang persepsi mengenai pembelajaran yang akan dilakukan			✓		
4.	Instrument sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang harapan mengenai media yang akan dikembangkan			✓		
5.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				✓	
7.	Insturmen sangat memungkinkan pengungkapan informasi tentang seluruh kebutuhan media yang akan dikembangkan			✓		
8.	Instrument memungkinkan pengungkapan informasi secara			✓		

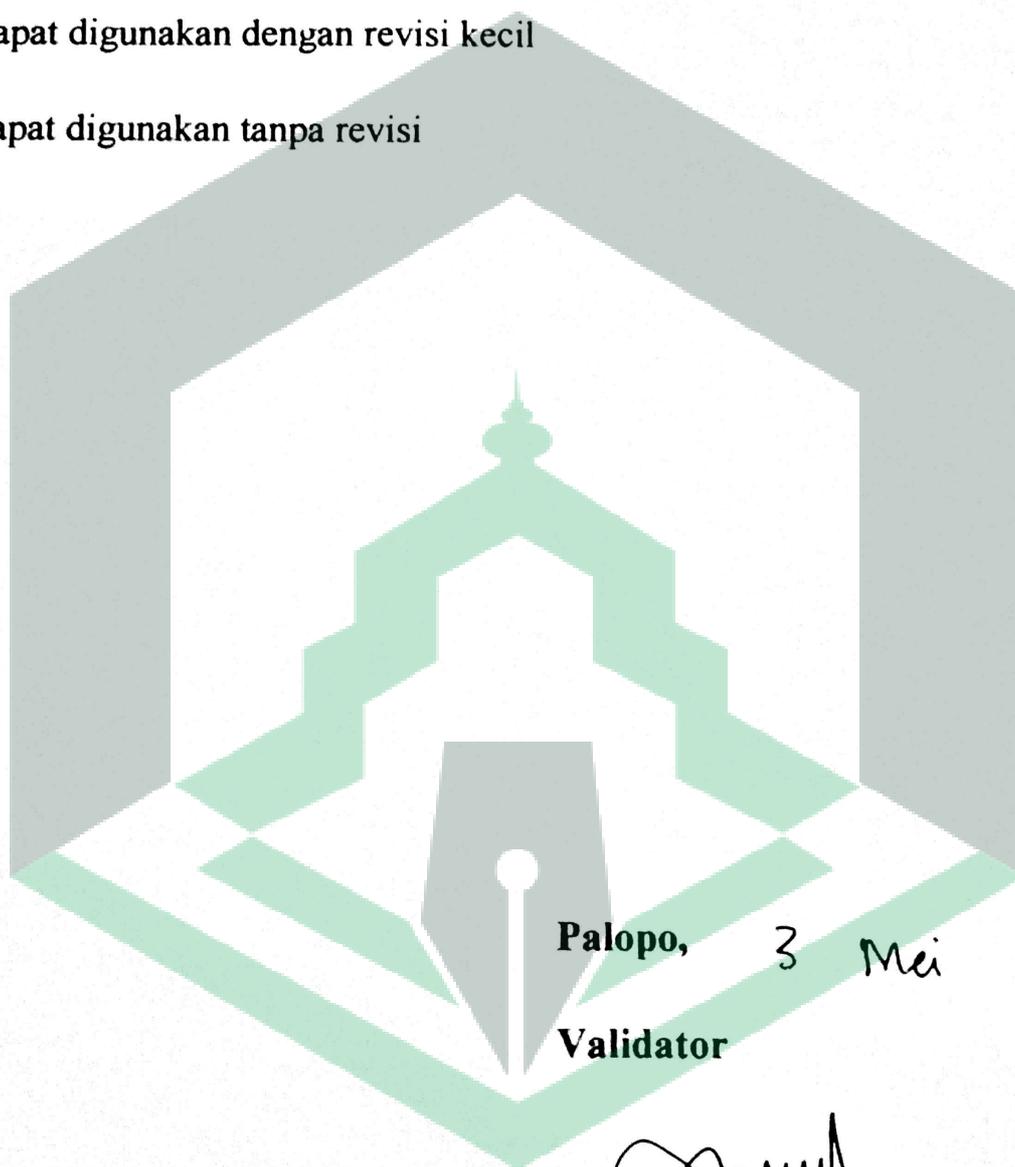
	maksimal tentang kendala dalam pembelajaran					
9.	Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media yang akan dikembangkan				✓	
10.	Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen media yang akan dikembangkan				✓	
11.	Seluruh butir instrument berfungsi sebagai pedoman dalam mengungkapkan informasi tentang kebutuhan media yang akan dikembangkan				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

Materinya sesuai dengan Kurikulum 2013  
 buku siswa

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi



Palopo, 3 Mei 2021

Validator

Lilis Suryani S.Pd., M.Pd

NIDN: 20180005

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA  
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
KERAGAMAN SUKU BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN  
18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Lilis Suryani S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** :  
**Nomor HP** : 085248764487  
**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa angket guru analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA**  
**KERAGAMAN SUKU BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN**  
**18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Lilis Suryani S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** :  
**Nomor HP** : 085248764487  
**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa angket guru analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

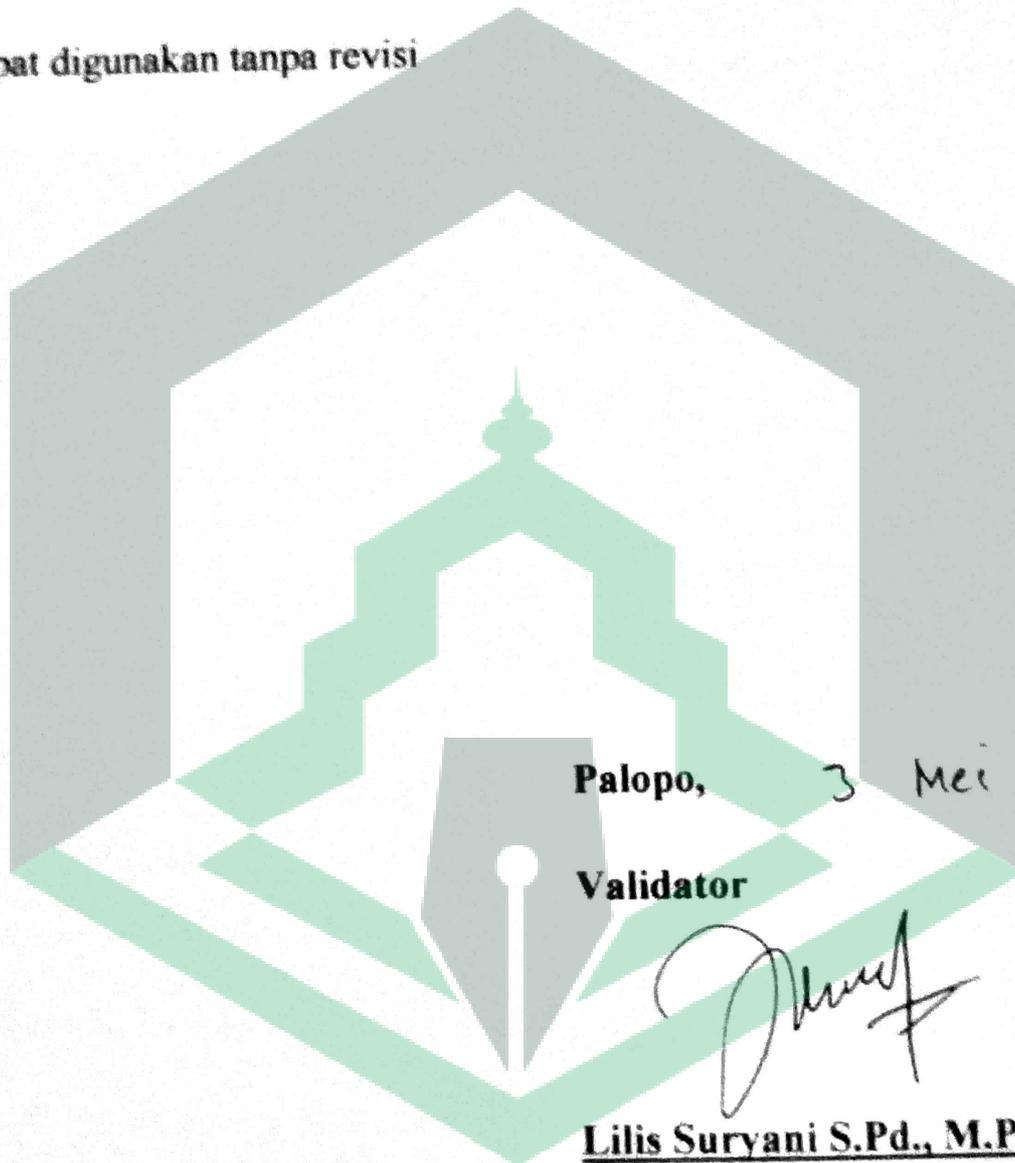
	kebutuhan media yang akan dikembangkan					
7.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai kebutuhan media yang akan dikembangkan			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

Per kelas apa yang ingin di pergunakan .  
 Angket Cur gabungan dalam Wawancara

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi



Palopo, 3 Mei 2021

Validator

Lilis Suryani S.Pd., M.Pd

NIDN: 20180005

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KERAGAMAN SUKU  
BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Jln. Tupai  
**Nomor HP** : 085343828360

**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

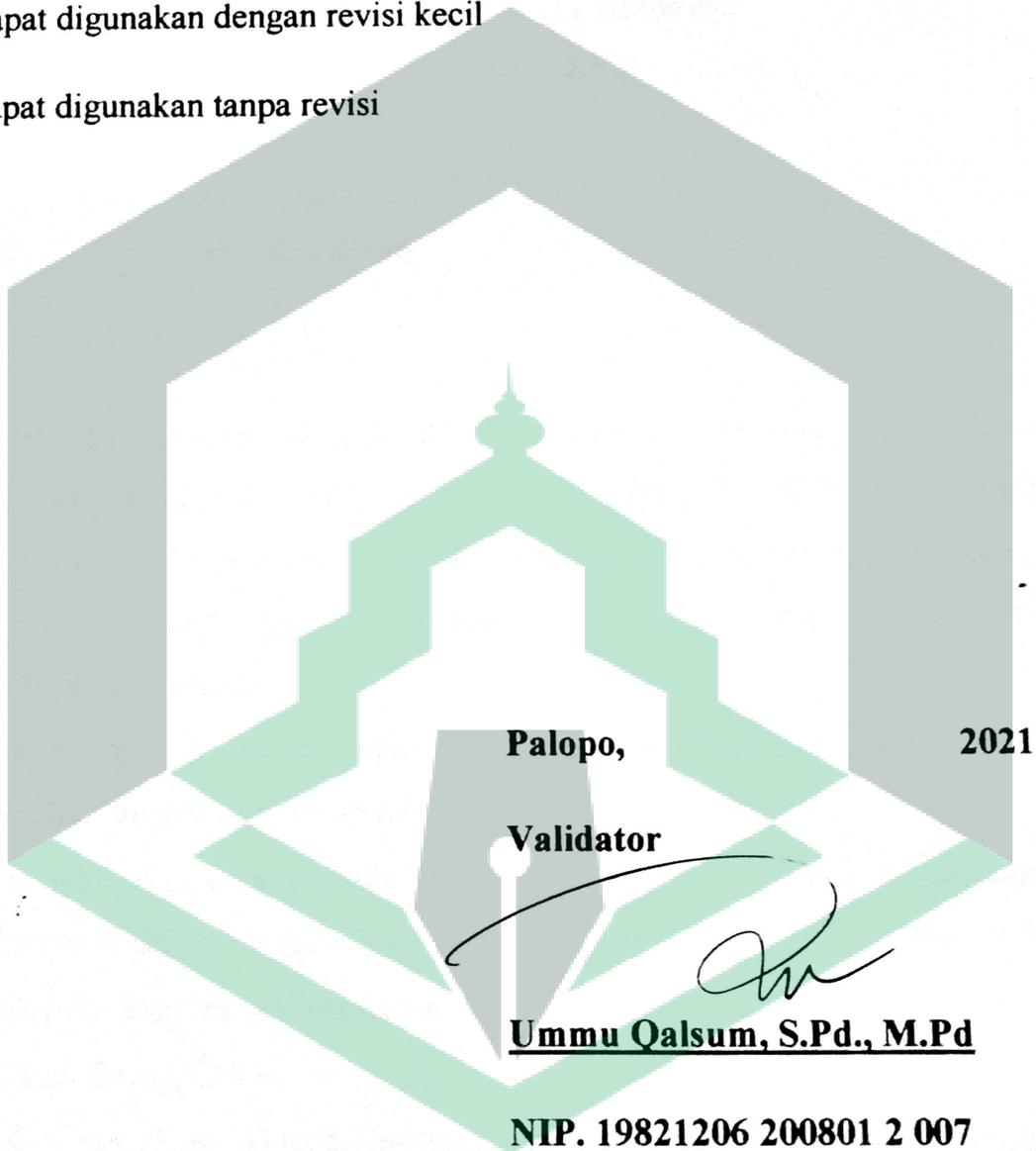
1. Angka 1 Berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 Berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 Berarti "relevan"
4. Angka 4 Berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas			✓		
2.	Tidak ada butir pedoman wawancara yang kandungan informasinya ditanyakan kepada narasumber yang tidak berkepentingan menjawab			✓		
3.	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		
4.	Soal menggunakan bahasa yang sudah sesuai dengan bahasa kaidah Bahasa Indonesia			✓		
5.	Informasi butir pertanyaan instrument dapat dianalisis dengan baik			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PEMAHAMAN ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KERAGAMAN SUKU  
BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Jln. Tupai  
**Nomor HP** : 085343828360

**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa tes pemahaman siswa analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu. untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

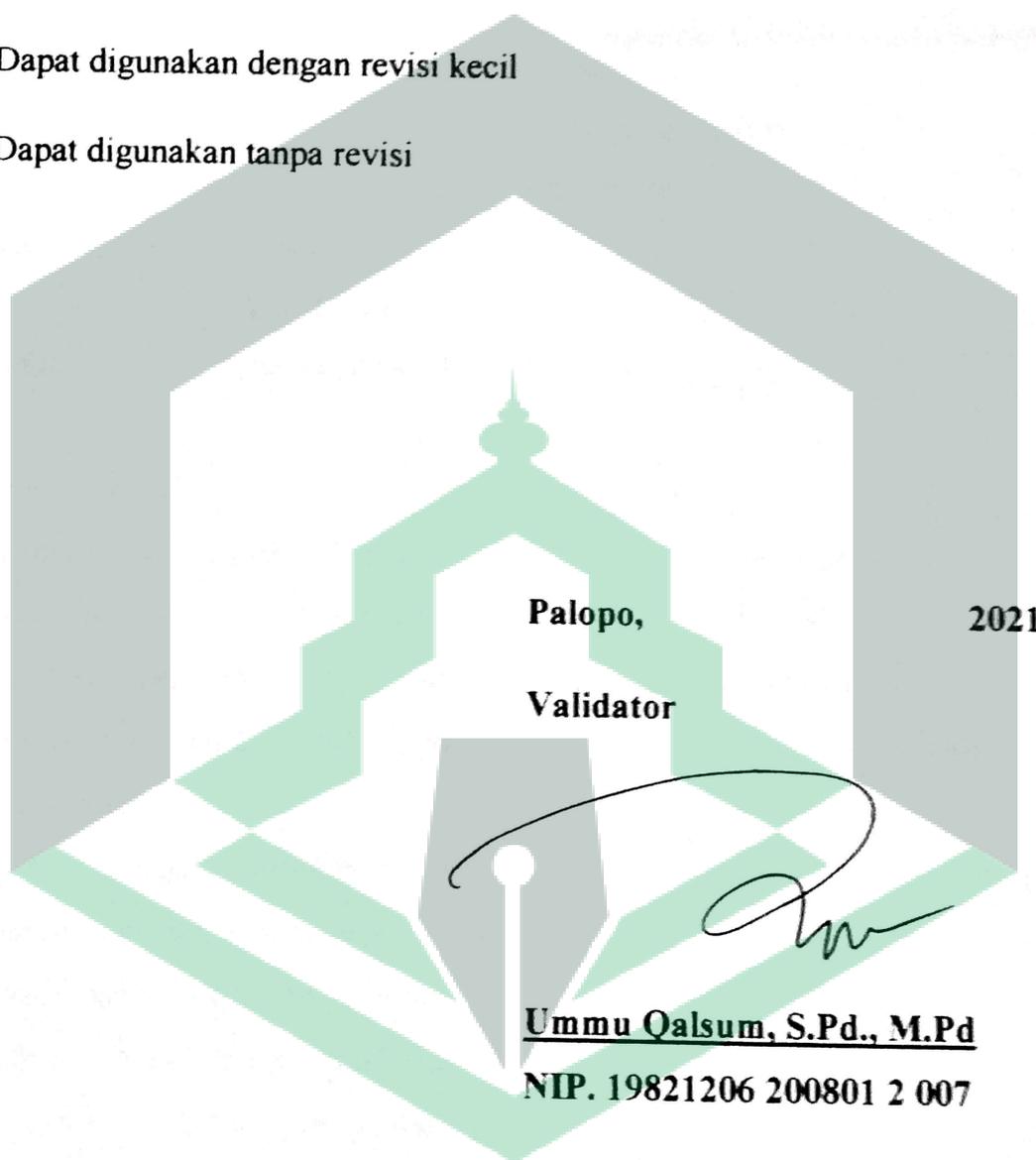
1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓		
2.	Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓		
3.	Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		
4.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kata-kata yang dikenal			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi



**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA  
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
KERAGAMAN SUKU BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN  
18 BABANA CIMPU**

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Jln. Tupai  
**Nomor HP** : 085343828360

**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa angket guru analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 Berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 Berarti "relevan"
4. Angka 4 Berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi cara pengisian instrumen jelas dan tidak bermakna ganda			✓		
2.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
3.	Angket yang diberikan oleh pengisi mudah dianalisis			✓		
4.	Informasi yang ingin diperoleh jelas			✓		
5.	Soal menggunakan bahasa yang sudah sesuai dengan bahasa kaidah Bahasa Indonesia			✓		
6.	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓		
7.	Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

- Perjelas petunjuk soal agar tidak menimbulkan makna ganda

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

2021

Validator

Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd

NIP. 19821206 200801 2 007

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KERAGAMAN SUKU  
BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** :  
**Nomor HP** :

**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

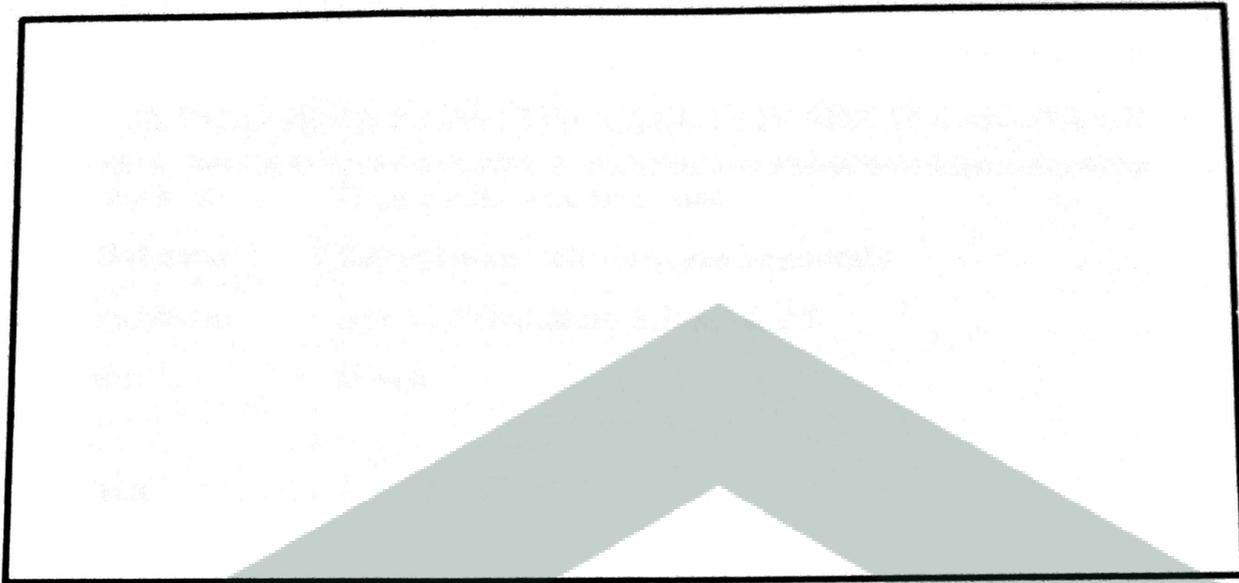
Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Pengumpulan Informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan materi mengenai pengolahan data.			✓		
2.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
3.	Seluruh butir pedoman wawancara fungsional dalam mengungkap informasi tentang kebutuhan akan media pembelajaran pada materi pengolahan data.			✓		

Jika Bapak/Tbu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.



**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

2021

Validator

Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd

NIP. 19930201 202012 1 012

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES PEMAHAMAN ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KERAGAMAN SUKU  
BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** :  
**Nomor HP** :

**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa tes pemahaman siswa analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu. untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
- 2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
- 3. Angka 3 Berarti “relevan”
- 4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Sudah sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
2.	Kejelasan uraian materi			✓		
3.	Butir soal sesuai dengan materi			✓		
4.	kejelasan petunjuk belajar					
5.	Soal dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓		
6.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, muda dimengerti, dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan  
mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum :**

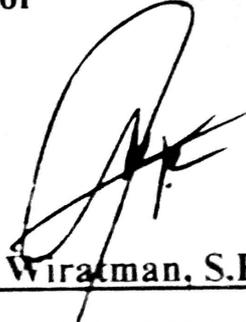
- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi



**Palopo,**

**2021**

**Validator**

  
**Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 19930201 202012 1 012**

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA**  
**KERAGAMAN SUKU BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN**  
**18 BABANA CIMPU**

---

---

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Indonesia  
**Nama Validator** : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** :  
**Nomor HP** :

**Petunjuk :**

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keragaman Suku Bangsa Indonesia pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu*" penelitian menggunakan instrumen berupa angket guru analisis kebutuhan (Media). Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan petunjuk butir soal mengenai pengisian instrument			✓		
2.	Kesesuain pertanyaan sesuai dengan tes yang diberikan			✓		
3.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam media yang dikembangkan.			✓		
4.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi



**Palopo,**

**2021**

**Validator**

**Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd**

**NIP. 19930201 202012 1 012**

**PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KERAGAMAN SUKU BANGSA  
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU**

(Pedoman wawancara untuk guru kelas IV SDN 18 BABANA CIMPU)

1. Memperoleh informasi/gambaran tentang kondisi proses pembelajaran mengenai materi keragaman suku bangsa di Indonesia seperti perangkat pembelajaran, dan fasilitas belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran
2. Memperoleh informasi karakter siswa dalam pembelajaran materi keragaman suku bangsa Indonesia
3. Memperoleh informasi tentang sumber belajar dalam pembelajaran keragaman suku bangsa Indonesia
4. Memperoleh informasi mengenai materi ajar yang diberikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran
5. Memperoleh informasi mengenai solusi dan alternatif penyelesaian masalah pada pembelajaran materi keragaman suku bangsa Indonesia

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KERAGAMAN SUKU  
BANGSA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDN 18  
BABANA CIMPU**

(Pertanyaan wawancara untuk guru kelas IV SDN 18 Babana Cimpu)

1. Bagaimana cara Anda mengetahui karakter setiap siswa dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia?

Dengan menggunakan tanya jawab mengenai materi yang diajarkan

2. Apakah anda menggunakan sumber lain untuk memperkuat materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia?

Ya, tentunya buku yang sesuai dengan materi yang diajarkan

3. Menurut anda apakah isi materi keragaman suku bangsa dan Indonesia membahas materi yang begitu luas?

Ya. Materi yang diajarkan cukup luas sehingga banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi tersebut.

4. Bagaimana cara anda untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia?

Dengan menggunakan sebuah materi / media yang menarik sehingga siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi

5. Menurut anda apakah penggunaan multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia?

Ya, sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran

6. Apa harapan anda kepada siswa dalam pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia?

Harapan saya siswa dapat mengetahui dan memahami bahwa banyak suku yang ada di Indonesia

7. Masalah apa saja yang anda hadapi dalam proses pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia?

Banyak hambatan. Di antaranya beberapa siswa yang sama sekali belum tahu bahwa banyak suku di Indonesia.

8. Bentuk warna seperti apakah yang sangat disukai oleh siswa?

Siswa sangat menyukai yang berwarna-warni

9. Menurut anda dalam mengerjakan tugas, siswa lebih suka mengerjakan tugas dalam bentuk?

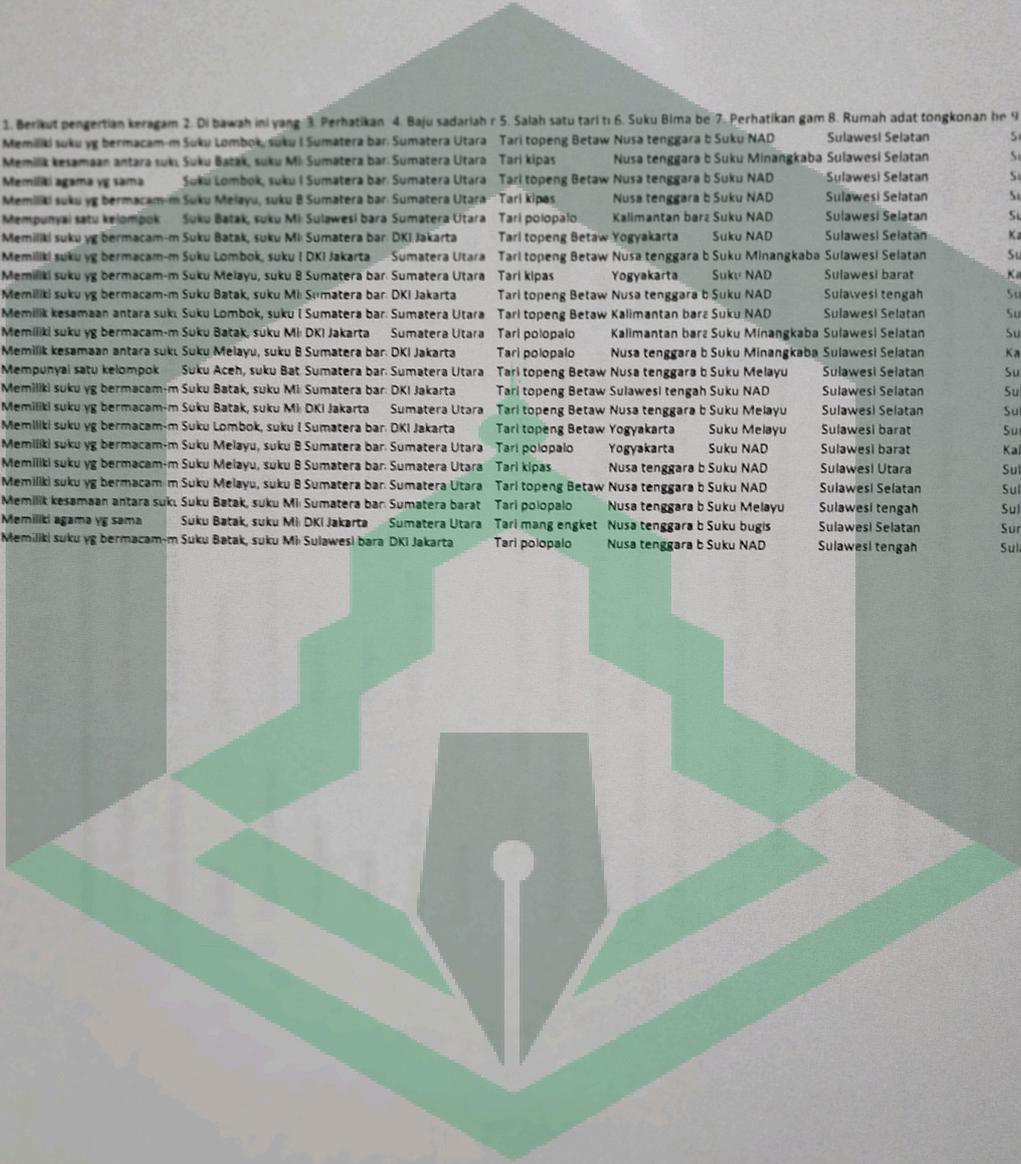
Bentuk tugas pilihan ganda

10. Menurut anda apakah pembelajaran keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dapat diorientasikan ke Sulawesi Selatan?

Ya, agar siswa lebih mudah memahami atau mengenal suku-suku yang ada di Sulawesi Selatan.

Cap waktu Nama lengkap  
 2021/07/3 Al mus'hadah  
 2021/07/3 Bayan  
 2021/07/3 Armadani sudirman  
 2021/07/3 Andi dzhini benri lennar  
 2021/07/3 Fikrang  
 2021/07/3 Indra arif  
 2021/07/3 Muh.abdi autiansa  
 2021/07/3 Muh. Ibrahim  
 2021/07/3 Sadra muttaalaili  
 2021/07/3 Muh.dzakly  
 2021/07/3 Reski Kurniawan  
 2021/07/3 Muh.nisar  
 2021/07/3 Andi Al As'ad  
 2021/07/3 Santri  
 2021/08/0 Agusti Salsabila  
 2021/08/0 Wilh  
 2021/08/0 Alplansah  
 2021/08/0 Inwan abraln  
 2021/08/0 Mega buana  
 2021/08/0 Mesya  
 2021/08/0 Nisma lestari  
 2021/08/0 Muh. Fadil

Kelas	1. Berikut pengertian keragam	2. Di bawah ini yang	3. Perhatikan	4. Baju sadariah	5. Salah satu tari ti	6. Suku Bima be	7. Perhatikan gam	8. Rumah adat tongkonan be	9. Perhatikan gambar	10. Lagu daerah anggar
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Lombok, suku I Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari topeng Betaw	Nusa tenggara b	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memilik kesamaan antara suku	Suku Batak, suku Mi Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari kipas	Nusa tenggara b	Suku Minangkaba	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki agama yg sama	Suku Lombok, suku I Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari topeng Betaw	Nusa tenggara b	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Melayu, suku B Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari kipas	Nusa tenggara b	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Mempunyai satu kelompok	Suku Batak, suku Mi Sulawesi bara	Sumatera Utara	Tari polopalo	Kallimantan barz	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Batak, suku Mi Sumatera bar:	DKI Jakarta	Tari topeng Betaw	Yogyakarta	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Lombok, suku I DKI Jakarta	Sumatera Utara	Tari topeng Betaw	Nusa tenggara b	Suku Minangkaba	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Melayu, suku B Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari kipas	Yogyakarta	Suku NAD	Sulawesi barat	Kalimantan Selatan	DKI Jakarta	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Batak, suku Mi Sumatera bar:	DKI Jakarta	Tari topeng Betaw	Nusa tenggara b	Suku NAD	Sulawesi tengah	Sulawesi Selatan	Kallimantan Selatan	
4	Memilik kesamaan antara suku	Suku Lombok, suku I Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari topeng Betaw	Kalimantan barz	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Sumatera Selatan	DKI Jakarta	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Batak, suku Mi DKI Jakarta	Sumatera Utara	Tari polopalo	Kallimantan barz	Suku Minangkaba	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memilik kesamaan antara suku	Suku Melayu, suku B Sumatera bar:	DKI Jakarta	Tari polopalo	Nusa tenggara b	Suku Minangkaba	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Mempunyai satu kelompok	Suku Aceh, suku Bat. Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari topeng Betaw	Nusa tenggara b	Suku Melayu	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Batak, suku Mi Sumatera bar:	DKI Jakarta	Tari topeng Betaw	Sulawesi tengah	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Batak, suku Mi DKI Jakarta	Sumatera Utara	Tari topeng Betaw	Nusa tenggara b	Suku Melayu	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Lombok, suku I Sumatera bar:	DKI Jakarta	Tari topeng Betaw	Yogyakarta	Suku Melayu	Sulawesi barat	Sumatera Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Melayu, suku B Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari polopalo	Yogyakarta	Suku NAD	Sulawesi barat	Kalimantan Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Melayu, suku B Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari kipas	Nusa tenggara b	Suku NAD	Sulawesi Utara	Sulawesi Selatan	DKI Jakarta	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Melayu, suku B Sumatera bar:	Sumatera Utara	Tari topeng Betaw	Nusa tenggara b	Suku NAD	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memilik kesamaan antara suku	Suku Batak, suku Mi Sumatera bar:	Sumatera barat	Tari polopalo	Nusa tenggara b	Suku Melayu	Sulawesi tengah	Sulawesi Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki agama yg sama	Suku Batak, suku Mi DKI Jakarta	Sumatera Utara	Tari mang engket	Nusa tenggara b	Suku bugis	Sulawesi Selatan	Sumatera Selatan	Kalimantan Selatan	
4	Memiliki suku yg bermacam-m	Suku Batak, suku Mi Sulawesi bara	DKI Jakarta	Tari polopalo	Nusa tenggara b	Suku NAD	Sulawesi tengah	Sulawesi Selatan	Sulawesi Selatan	





**MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN  
KERAGAMAN SUKU  
BANGSA DAN BUDAYA DI  
SULAWESI SELATAN**



**Untuk Siswa Kelas IV SD/MI**



© 2010 by PT. Rineke Cipta



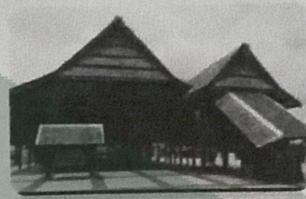
## TAMPILAN SCREENSHOOT VIDEO KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI SULAWESI SELATAN



Berikut ini merupakan penjelasan dari keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang menempati suatu daerah atau mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya, biasanya berdasarkan dengan garis keturunan yang dianggap sama. Sedangkan di negara Indonesia sendiri memiliki kebudayaan yang beraneka ragam. Kebudayaan di Indonesia tumbuh secara turun-temurun, terdiri atas bermacam-macam kebudayaan daerah. Sulawesi Selatan memiliki 3 suku bangsa yaitu Suku Makassar, suku Bugis, dan suku Toraja. Suku Makassar merupakan suku terbesar kedua di Sulawesi Selatan. Sedangkan suku Bugis merupakan suku terbesar pertama di Sulawesi Selatan dan suku Toraja merupakan suku yang menetap di pegunungan bagian Utara Sulawesi Selatan. Di bawah ini menjelaskan mengenai suku bangsa dan bentuk keberagaman yang ada di Sulawesi Selatan.



## TAMPILAN SCREENSHOOT SUKU MAKASSAR DAN KEBERAGAMAN KEBUDAYAAN



Story Inspiring, 'Balla Lompoa | Cinematic Video | B Roll', Juli 24, 2021,  
([https://www.youtube.com/watch?v=Ve\\_5jou8niy&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=Ve_5jou8niy&feature=youtu.be))



Idznifhj, 'Pakaian Dan Rumah Adat Makassar', Februari 27, 2021,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=T7rzduwc7vk&feature=share>)

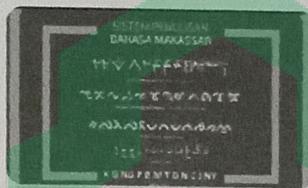
Gambar diatas menjelaskan mengenai suku Makassar. Suku Makassar adalah suku yang mendiami pesisir Selatan pulau Sulawesi dan merupakan suku terbesar kedua di Sulawesi Selatan setelah suku Bugis. Adapun Rumah adat yang ada di suku Makassar yaitu balla lompoa yang menyerupai rumah panggung. Rumah ini memiliki tinggi sekitar 3 meter diatas tanah dengan disanggah oleh kayu yang jumlahnya 5 penyangga kearah belakang dan 5 penyangga kearah samping. Keunikan dari rumah adat ini terletak pada bentuk atapnya yang seperti pelana kuda dengan ujung runcing yang disebut dengan timbaksela. Selain itu ada juga pakaian adat suku Makassar yaitu baju bodo. Baju bodo adalah pakaian tradisonal perempuan suku Bugis-Makassar. Baju bodo juga dikenali sebagai salah satu busana yang tertua didunia.



Karya, Indonesia, 'Coto Makassar', September 5, 2013, (<https://www.youtube.com/watch?v=Iz07du0wbw4&feature=youtu.be>)



Tari, Indonesia, 'Tari Paduppa | Tarian Tradisi Sulawesi Selatan', Agustus 2, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=7TI7vJtSoiM&feature=youtu.be>)

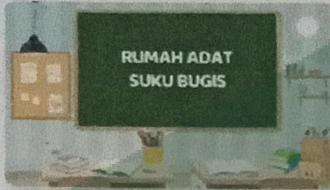


Official, Doyok Jarot, 'Anak Bugis VS Anak Makassar', Januari 12, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=Vb2bmo6rftw&feature=youtu.be>)

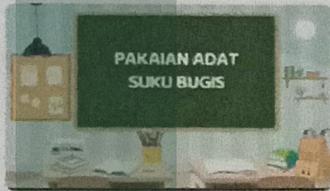
Gambar diatas menjelaskan mengenai kebudayaan di suku Makassar. Diantaranya, Makanan khas suku Makassar ialah coto Makassar dan pallubasa. Perbedaan keduanya ini yaitu pallubasa menggunakan kepala sangrai. Adapun Tarian tradisional yang ada di suku Makassar yaitu tarian paduppa. Tarian paduppa adalah tarian yang menggambarkan bahwa penyambutan orang Bugis-Makassar jika kedatangan tamu senantiasa menghadirkan bosara sebagai tanda kesyukuran dan kehormatan. Selain itu ada juga bahasa daerah suku Makassar yaitu bahasa lontara.



## TAMPILAN SCREENSHOOT VIDEO SUKU BUGIS DAN KERAGAMAN KEBUDAYAAN

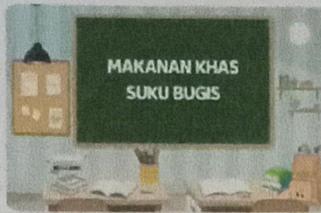


Munkar, 'Bola Soba Kab. Bone Sulawesi Selatan | Rumah Adat Bugis Bone | Saoraja | Cinematic,' Maret 10, 2020  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Lhkb8atssyk&feature=youtu.be>)



Idznifhj, 'Pakaian Dan Rumah Adat Makassar', Februari 27, 2021,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=T7rzduwc7vk&feature=share>)

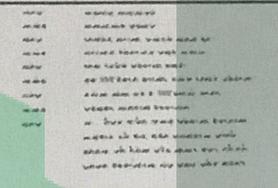
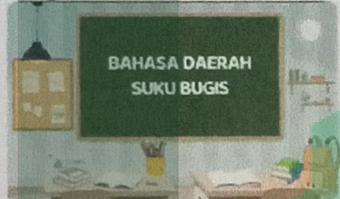
Gambar diatas menjelaskan mengenai suku Bugis. Suku Bugis termasuk ke dalam golongan suku malayu deuterio atau melayu muda. Suku Bugis adalah suku terbesar di Sulawesi Selatan . adapun bentuk dari kebudayaan suku Bugis seperti rumah adat. Rumah adat suku Bugis yaitu rumah kayu panggung, salah satunya adalah bola soba atau sawo raja petta punggawae yang mana adalah rumah kerajaan Bone. Selain itu ada juga pakaian adat suku Bugis. Pakaian adat suku bugis ialah baju bodo. Baju bodo adalah pakaian tradisonal perempuan suku Bugis-Makassar. Baju bodo juga dikenali sebagai salah satu busana yang tertua didunia



Stories, Ema, 'Olahan Pisang | Sanggara Balanda', Februari 11, 2020  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Vzykqwuyy3m&feature=youtu.be>)



Tari, Indonesia, 'Tari Pakarena - Tari Tradisional Makassar', April 27, 2017,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=-Yydhlyiwmc&feature=youtu.be>)

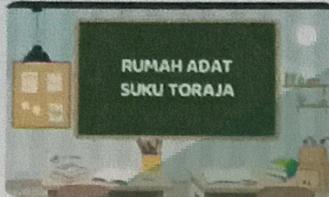


Pendik, Official, 'Percakapan Bugis Fatimah & Aisyah', Agustus 8, 2020,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Nnc6acnvvga&feature=youtu.be>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai makanan khas di suku Bugis yang bermacam-macam diantaranya yaitu sanggara balanda dan borongko yang terbuat dari pisang dan bahan lainnya. Adapun tarian tradisional di suku Bugis yaitu tarian pakarena. Gerakan-gerakan tarian ini menggambarkan ajaran kepada masyarakat ini saat bercocok tanam, beternak atau berburu sebagai ungkapan rasa syukur. Bahasa daerah suku Bugis yaitu bahasa lontara. Selain itu ada juga Bahasa daerah disebut juga sebagai bahasa tradisional, bahasa ibu atau bahasa etnik.



## TAMPILAN SCREENSHOOT VIDEO KERAGAMAN KEBUDAYAAN SUKU TORAJA



Saalino, Rynaldi Khrisna, 'Film Dokumenter – Visualisasi Rumah Adat Tongkonan Toraja', April 21, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=Tnmnqtwxzi8&T=50s>)



Ayunani, Aisyah, 'Baju Adat Pokko' Tana Toraja | Pround To Be Indonesian', September 16, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=Mkoq176gkjq&Feature=youtu.be>)

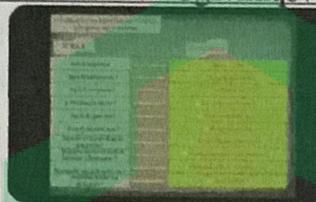
Gambar diatas menjelaskan mengenai suku Toraja dan kebudayaan. Diantaranya Rumah adat yang ada di suku Toraja yaitu tongkonan. Tongkonan biasanya berdiri diatas tumpukan kayu dengan ukiran berwarna merah hitam dan kuning. Rumah ini berbentuk rumah panggung yang dilapisi ijuk hitam melengkung layaknya perahu yang terbalik . adapun pakaian adat atau baju adat yang ada di suku Toraja yaitu baju pokko dengan digunakan dengan berbagai perhiasan aksesoris hingga manik-manik yang membuat nya menarik.



Dot, Kres, 'Resep Ayam Palekko || Dangkot Ayam', November 3, 2020, (<https://www.youtube.com/watch?v=Uoq46gxjq9s&feature=youtu.be>) (<https://www.youtube.com/watch?v=Uqqsc6jfwgw&feature=youtu.be>)



Terkini, Dokumentasi Toraja, 'Pa' Gellu' Tua (Tarian Tua Asli Toraja)', September 9, 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=Ggfvmiqsvay&feature=youtu.be>)



Maelo, Toraja, 'Pelajaran Past3 Bahasa Toraja – 10 Kalimat Tanya Ke Orang Lain', (<https://www.youtube.com/watch?v=Cjfxaeocoes&feature=youtu.be>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai makanan khas suku Toraja yang bermacam-macam. Diantaranya, yaitu deppa tori dan palekko. Deppa tori adalah cemilan khas yang terbuat dari tepung beras dan gula merah sedangkan palekko yang bahan dasarnya adalah ayam atau bebek, lombok dan bahan lainnya. Adapun tarian tradisional yang ada di suku Toraja yaitu adalah tarian pagellu merupakan tari suka cita yang biasa dipentaskan pada upacara adat di Toraja Sulawesi Selatan dengan sifat yang gembira. ahasa daerah suku Toraja yaitu bahasa tae'. Bahasa daerah disebut juga sebagai bahasa tradisional, bahasa ibu atau bahasa etnik.



## Langkah-langkah pembuatan multimedia

### keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan

- a. Sebelum melakukan pembuatan multimedia hal yang perlu diperhatikan yaitu menyiapkan segala hal yang mendukung dalam pembuatan multimedia. Seperti menyiapkan komputer, aplikasi kinemaster dan koneksi jaringan.
- b. Menentukan arah atau tujuan multimedia pembelajaran
- c. Dalam pengembangan ini materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan sebagian besar diambil dari *chanel* youtube. Setiap video dari *chanel* youtube yang berkaitan dengan materi kemudian dipangkas dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Hal ini dilakukan hingga beberapa kali memangkas video dari setiap *chanel* youtube yang berkaitan dengan materi tersebut.
- d. Setelah semua video atau materi yang sudah dipangkas langkah selanjutnya yaitu mulai menyusun materi dari awal hingga akhir kemudian digabungkan menjadi satu video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi kinemaster sehingga menghasilkan sebuah produk multimedia.
- e. Dalam pengembangan multimedia ini animasi yang digunakan bersumber dari youtube yang biasa disebut dengan istilah *green screen*.
- f. Dalam pembuatan multimedia ini pengisi *background* itu sendiri diperankan oleh editor.
- g. Setelah semuanya dirampungkan langkah selanjutnya yaitu mulai melakukan pembuatan video dari awal hingga akhir sehingga menghasilkan sebuah produk pengembangan multimedia. Pembuatan video ini dilakukan dengan kreatif mungkin sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tersebut.

# Lembar Validasi

## Media Pembelajaran

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia  
**Kelas** : IV (Empat)  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor Hp** : 085248764487  
**Petunjuk :**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu”**. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

Uraian		Aspek penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Media Pembelajaran	Prosedur urutan materi jelas			✓	
	Cakupan dan kedalaman materi			✓	
	Pembagian materi jelas			✓	
	Penggunaan gambar sesuai dengan isi materi pembelajaran				✓
	Kejelasan tujuan yang ingin dicapai			✓	
	Kesesuaian isi materi mudah dipahami siswa				✓
	Perangkat yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran			✓	
	Pembahasan materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

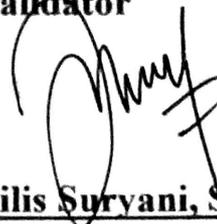
**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

**Palopo,**

**2021**

**Validator**



**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd**

**NIDN. 20180005**

# Lembar Validasi

## Media Pembelajaran

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia  
**Kelas** : IV (Empat)  
**Nama Validator** : HJ. Salmilah, S.Kom,MT  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor Hp** : 08114448949  
**Petunjuk :**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu”**. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 Berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 Berarti "relevan"
4. Angka 4 Berarti "sangat relevan"

Uraian		Aspek penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Desain Media Pembelajaran	Penggunaan media sudah sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
	Penggunaan warna backgorund tidak mengganggu keterbacaan pada teks			✓	
	Seluruh teks pada media dapat dibaca jelas				✓
	Tampilan video telah sesuai dengan materi				✓
	Pergerakan animasi tidak terlalu cepat			✓	
	Tampilan gambar sudah jelas			✓	
	Warna dan gambar yang dipilih menarik			✓	
	Penggunaan gambar sesuai dengan isi gambar			✓	
	Perangkat multimedia yang disajikan sangat layak				✓
	Perangkat yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran			✓	
	Penampilan perangkat menarik perhatian siswa			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

→ transisi terlalu cepat dr satu bag ke bag. lain  
→ disematikan antara narasi & gbr yg muncul.  
→ u/ buku Panduan guru:  
→ Laykns penggunaan medsz. / RPP.  
→ Spesifikasi produk & laykns ①  
Pembuatan media

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 29 / 09 2021

Validator

  
HJ. Salmilah, S.Kom, MT

NIP. 19880326 202012 2011

# Lembar Validasi

## Media Pembelajaran

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia  
**Kelas** : IV (Empat)  
**Nama Validator** : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor Hp** : 085343828360  
**Petunjuk :**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “**Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu**”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

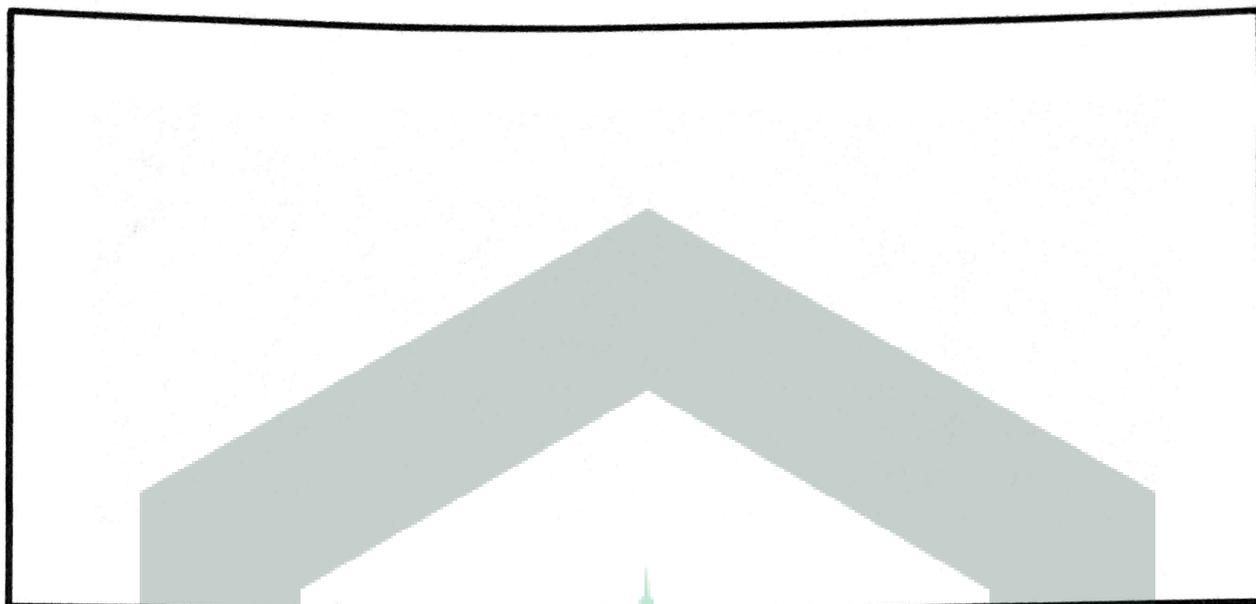
Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

Uraian		Skala penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Media Pembelajaran	Keakuratan istilah-istilah			✓	
	Kalimat dapat terbaca dengan jelas			✓	
	Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
	Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana			✓	
	Kejelasan teks untuk dibaca				✓
	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD			✓	
	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan muda dipahami oleh siswa				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.



**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

**Palopo,**

**2021**

**Validator**



**Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd**

**NIP : 198212062008012007**



**MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN  
KERAGAMAN SUKU  
BANGSA DAN BUDAYA DI  
SULAWESI SELATAN**



**Untuk Siswa Kelas IV SD/MI**



sumber:bobo.grid.id



## TAMPILAN SCREENSHOOT VIDEO KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI SULAWESI SELATAN



Berikut ini merupakan penjelasan dari keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan. Suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang menempati suatu daerah atau mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya, biasanya berdasarkan dengan garis keturunan yang dianggap sama. Sedangkan di negara Indonesia sendiri memiliki kebudayaan yang beraneka ragam. Kebudayaan di Indonesia tumbuh secara turun-temurun, terdiri atas bermacam-macam kebudayaan daerah. Sulawesi Selatan memiliki 3 suku bangsa yaitu Suku Makassar, suku Bugis, dan suku Toraja. Suku Makassar merupakan suku terbesar kedua di Sulawesi Selatan. Sedangkan suku Bugis merupakan suku terbesar pertama di Sulawesi Selatan dan suku Toraja merupakan suku yang menetap di pegunungan bagian Utara Sulawesi Selatan. Dibawah ini menjelaskan mengenai suku bangsa dan bentuk keberagaman yang ada di Sulawesi Selatan.



## TAMPILAN SCREENSHOOT SUKU MAKASSAR DAN KEBERAGAMAN KEBUDAYAAN



Story Inspiring,'Balla Lompoa | Cinematic Video | B Roll', Juli 24, 2021,  
([https://www.youtube.com/watch?v=Ve\\_5jou8niy&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=Ve_5jou8niy&feature=youtu.be))



Idznifhj,'Pakaian Dan Rumah Adat Makassar', Februari 27, 2021,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=T7rzduwc7vk&feature=share>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai suku Makassar. Suku Makassar adalah suku yang mendiami pesisir Selatan pulau Sulawesi dan merupakan suku terbesar kedua di Sulawesi Selatan setelah suku Bugis. Adapun Rumah adat yang ada di suku Makassar yaitu balla lompoa yang menyerupai rumah panggung. Rumah ini memiliki tinggi sekitar 3 meter diatas tanah dengan disanggah oleh kayu yang jumlahnya 5 penyangga kearah belakang dan 5 penyangga kearah samping. Keunikan dari rumah adat ini terletak pada bentuk atapnya yang seperti pelana kuda dengan ujung runcing yang disebut dengan timbaksela. Selain itu ada juga pakaian adat suku Makassar yaitu baju bodo. Baju bodo adalah pakaian tradisional perempuan suku Bugis-Makassar. Baju bodo juga dikenali sebagai salah satu busana yang tertua didunia.



Karya, Indonesia, 'Coto Makassar', September 5, 2013, (<https://www.youtube.com/watch?v=Iz07du0wbw4&feature=youtu.be>)



Tari, Indonesia, 'Tari Paduppa | Tarian Tradisi Sulawesi Selatan', Agustus 2, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=7TI7vJtSoiM&feature=youtu.be>)

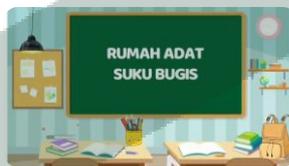


Official, Doyok Jarot, 'Anak Bugis VS Anak Makassar', Januari 12, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=Vb2bmo6rftw&feature=youtu.be>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai kebudayaan di suku Makassar. Diantaranya, Makanan khas suku Makassar ialah coto Makassar dan pallubasa. Perbedaan keduanya ini yaitu pallubasa menggunakan kepala sangrai. Adapun Tarian tradisional yang ada di suku Makassar yaitu tarian paduppa. Tarian paduppa adalah tarian yang menggambarkan bahwa penyambutan orang Bugis-Makassar jika kedatangan tamu senantiasa menghadirkan bosara sebagai tanda kesyukuran dan kehormatan. Selain itu ada juga bahasa daerah suku Makassar yaitu bahasa lontara.



## TAMPILAN SCREENSHOOT VIDEO SUKU BUGIS DAN KERAGAMAN KEBUDAYAAN



Munkar, 'Bola Soba Kab. Bone Sulawesi Selatan | Rumah Adat Bugis Bone | Saoraja | Cinematic,' Maret 10, 2020  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Lhkb8atssyk&feature=youtu.be>)



Idznifhj, 'Pakaian Dan Rumah Adat Makassar', Februari 27, 2021,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=T7rzduwc7vk&feature=share>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai suku Bugis. Suku Bugis termasuk ke dalam golongan suku malayu deuterio atau melayu muda. Suku Bugis adalah suku terbesar di Sulawesi Selatan . adapun bentuk dari kebudayaan suku Bugis seperti rumah adat. Rumah adat suku Bugis yaitu rumah kayu panggung, salah satunya adalah bola soba atau sawo raja petta punggawae yang mana adalah rumah kerajaan Bone. Selain itu ada juga pakaian adat suku Bugis. Pakaian adat suku bugis ialah baju bodo. Baju bodo adalah pakaian tradisonal perempuan suku Bugis-Makassar. Baju bodo juga dikenali sebagai salah satu busana yang tertua didunia



Stories, Ema,'Olahan Pisang | Sanggara Balanda', Februari 11, 2020  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Vzykqwuyy3m&feature=youtu.be>)



Tari, Indonesia,'Tari Pakarena – Tari Tradisional Makassar', April 27, 2017,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=-Yydhlyiwmc&feature=youtu.be>)

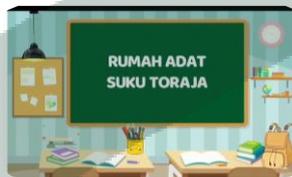


Pendik, Official,'Percakapan Bugis Fatimah & Aisyah', Agustus 8, 2020,  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Nnc6acnvvga&feature=youtu.be>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai makanan khas di suku Bugis yang bermacam-macam diantaranya yaitu sanggara balanda dan borongko yang terbuat dari pisang dan bahan lainnya. Adapun tarian tradisional di suku Bugis yaitu tarian pakarena. Gerakan-gerakan tarian ini menggambarkan ajaran kepada masyarakat ini saat bercocok tanam, beternak atau berburu sebagai ungkapan rasa syukur. Bahasa daerah suku Bugis yaitu bahasa lontara. Selain itu ada juga Bahasa daerah disebut juga sebagai bahasa tradisional, bahasa ibu atau bahasa etnik.



## TAMPILAN SCREENSHOOT VIDEO KERAGAMAN KEBUDAYAAN SUKU TORAJA



Saalino, Rynaldi Khrisna, 'Film Dokumenter – Visualisasi Rumah Adat Tongkonan Toraja', April 21, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=Tnmnqtwxzi8&T=50s>)



Ayunani, Aisyah, 'Baju Adat Pokko' Tana Toraja | Proud To Be Indonesian', September 16, 2021, (<https://www.youtube.com/watch?v=Mkoql76gkjq&Feature=youtu.be>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai suku Toraja dan kebudayaan. Diantaranya Rumah adat yang ada di suku Toraja yaitu tongkonan. Tongkonan biasanya berdiri diatas tumpukan kayu dengan ukiran berwarna merah hitam dan kuning. Rumah ini berbentuk rumah panggung yang dilapisi ijuk hitam melengkung layaknya perahu yang terbalik . adapun pakaian adat atau baju adat yang ada di suku Toraja yaitu baju pokko dengan digunakan dengan berbagai perhiasan aksesoris hingga manik-manik yang membuat nya menarik.



Dot, Kres, 'Resep Ayam Palekko || Dangkot Ayam', November 3, 2020, (<https://www.youtube.com/watch?v=Uoq46gxjq9s&feature=youtu.be>) (<https://www.youtube.com/watch?v=Uqqsc6jfwgw&feature=youtu.be>)



Terkini, Dokumentasi Toraja, 'Pa' Gellu' Tua (Tarian Tua Asli Toraja)', September 9, 2019, (<https://www.youtube.com/watch?v=Ggfvmiqsvay&feature=youtu.be>)



Maelo, Toraja, 'Pelajaran Past3 Bahasa Toraja – 10 Kalimat Tanya Ke Orang Lain', (<https://www.youtube.com/watch?v=Cjfxaeocoes&feature=youtu.be>)

Gambar diatas menjelaskan mengenai makanan khas suku Toraja yang bermacam-macam. Diantaranya, yaitu deppa tori dan palekko. Deppa tori adalah cemilan khas yang terbuat dari tepung beras dan gula merah sedangkan palekko yang bahan dasarnya adalah ayam atau bebek, lombok dan bahan lainnya. Adapun tarian tradisional yang ada di suku Toraja yaitu adalah tarian pagellu merupakan tari suka cita yang biasa dipentaskan pada upacara adat di Toraja Sulawesi Selatan dengan sifat yang gembira. ahasa daerah suku Toraja yaitu bahasa tae'. Bahasa daerah disebut juga sebagai bahasa tradisional, bahasa ibu atau bahasa etnik.



## Langkah-langkah pembuatan multimedia

### keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan

- a. Sebelum melakukan pembuatan multimedia hal yang perlu diperhatikan yaitu menyiapkan segala hal yang mendukung dalam pembuatan multimedia. Seperti menyiapkan komputer, aplikasi kinemaster dan koneksi jaringan.
- b. Menentukan arah atau tujuan multimedia pembelajaran
- c. Dalam pengembangan ini materi keragaman suku bangsa dan budaya di Sulawesi Selatan sebagian besar diambil dari *chanel* youtube. Setiap video dari *chanel* youtube yang berkaitan dengan materi kemudian dipangkas dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Hal ini dilakukan hingga beberapa kali memangkas video dari setiap *chanel* youtube yang berkaitan dengan materi tersebut.
- d. Setelah semua video atau materi yang sudah dipangkas langkah selanjutnya yaitu mulai menyusun materi dari awal hingga akhir kemudian digabungkan menjadi satu video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi kinemaster sehingga menghasilkan sebuah produk multimedia.
- e. Dalam pengembangan multimedia ini animasi yang digunakan bersumber dari youtube yang biasa disebut dengan istilah *green screen*.
- f. Dalam pembuatan multimedia ini pengisi *backsound* itu sendiri diperankan oleh editor.
- g. Setelah semuanya dirampungkan langkah selanjutnya yaitu mulai melakukan pembuatan video dari awal hingga akhir sehingga menghasilkan sebuah produk pengembangan multimedia. Pembuatan video ini dilakukan dengan sekreatif mungkin sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tersebut.

# Lembar Validasi

## Media Pembelajaran

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia  
**Kelas** : IV (Empat)  
**Nama Validator** : Lilis Suryani, S.Pd.,M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor Hp** : 085248764487  
**Petunjuk :**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

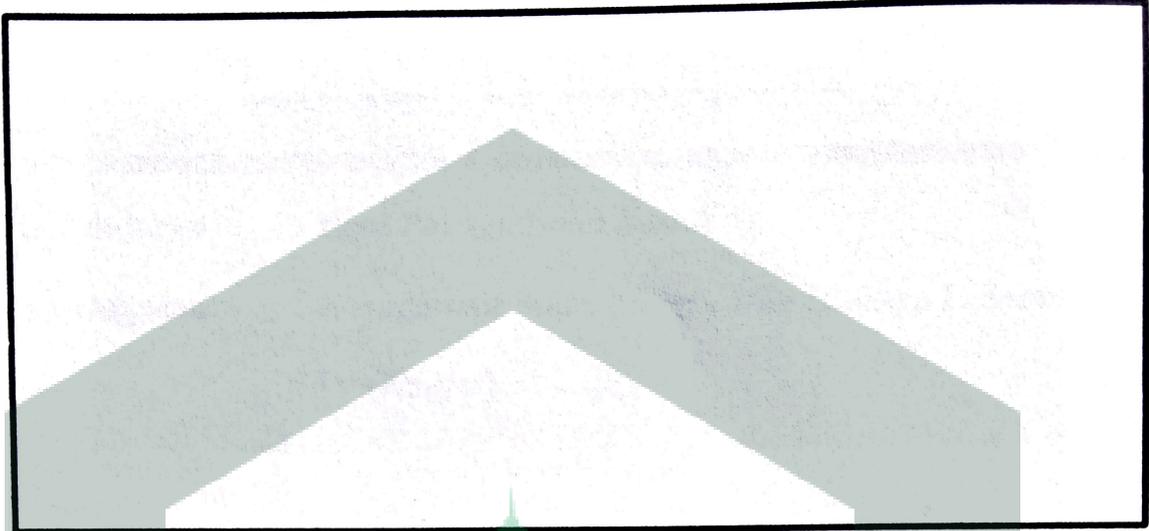
Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
- 2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
- 3. Angka 3 Berarti “relevan”
- 4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

Uraian		Aspek penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi Media Pembelajaran	Prosedur urutan materi jelas			✓	
	Cakupan dan kedalaman materi			✓	
	Pembagian materi jelas			✓	
	Penggunaan gambar sesuai dengan isi materi pembelajaran				✓
	Kejelasan tujuan yang ingin dicapai			✓	
	Kesesuaian isi materi mudah dipahami siswa				✓
	Perangkat yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran			✓	
	Pembahasan materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.



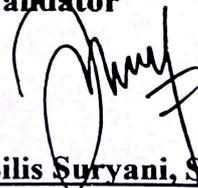
**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

**Palopo,**

**2021**

**Validator**



**Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd**

**NIDN. 20180005**

# Lembar Validasi

## Media Pembelajaran

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia  
**Kelas** : IV (Empat)  
**Nama Validator** : HJ. Salmilah, S.Kom,MT  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor Hp** : 08114448949  
**Petunjuk :**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu”**. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

Uraian		Aspek penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Desain Media Pembelajaran	Penggunaan media sudah sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
	Penggunaan warna backgorund tidak mengganggu keterbacaan pada teks			✓	
	Seluruh teks pada media dapat dibaca jelas				✓
	Tampilan video telah sesuai dengan materi				✓
	Pergerakan animasi tidak terlalu cepat			✓	
	Tampilan gambar sudah jelas			✓	
	Warna dan gambar yang dipilih menarik			✓	
	Penggunaan gambar sesuai dengan isi gambar			✓	
	Perangkat multimedia yang disajikan sangat layak				✓
	Perangkat yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran			✓	
Penampilan perangkat menarik perhatian siswa			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.

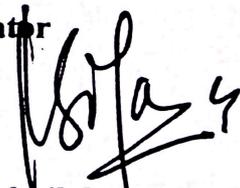
→ transisi terlalu cepat dr satu konsep ke konsep lain  
→ disematikan antara narasi & gambar yg muncul.  
→ u/buku Paedagogia guru:  
→ Layar penggunaan media / RPP.  
→ Spesifikasi produk & layar @  
Pembuatan media

**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 29 / 09 2021

Validator



HJ. Salmilah, S.Kom, MT

NIP. 19880326 202012 2011

# Lembar Validasi

## Media Pembelajaran

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial  
**Pokok Bahasan** : Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia  
**Kelas** : IV (Empat)  
**Nama Validator** : Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Alamat** : Palopo  
**Nomor Hp** : 085343828360

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “**Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu**”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Untuk table aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

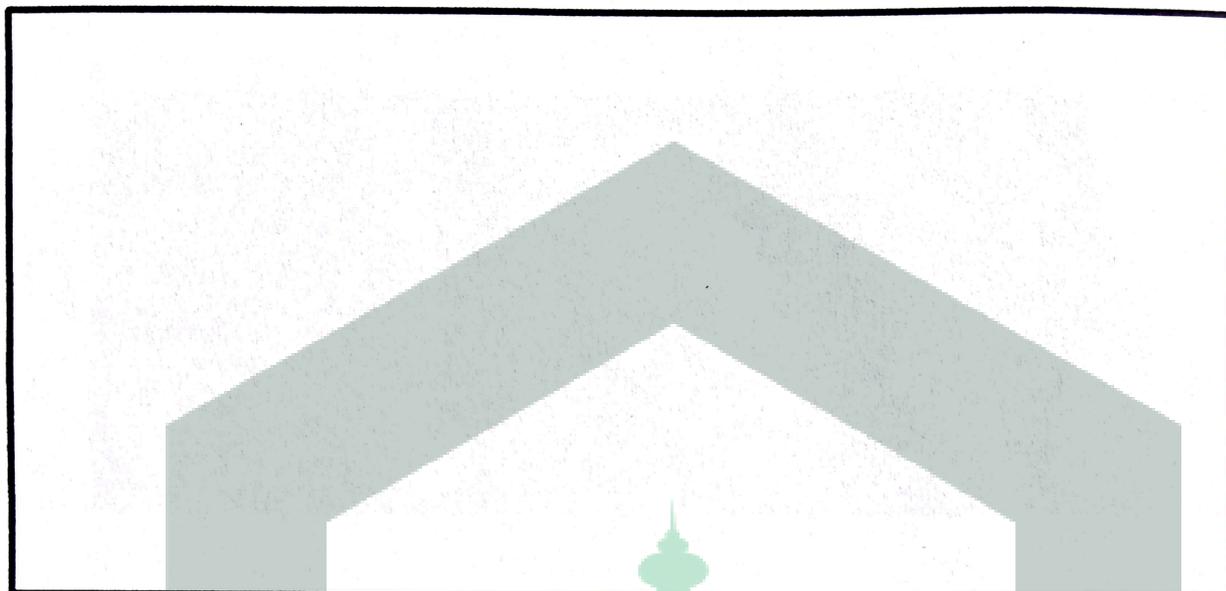
Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 Berarti “kurang relevan”
2. Angka 2 Berarti “cukup relevan”
3. Angka 3 Berarti “relevan”
4. Angka 4 Berarti “sangat relevan”

Uraian		Skala penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Media Pembelajaran	Keakuratan istilah-istilah			✓	
	Kalimat dapat terbaca dengan jelas			✓	
	Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	
	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
	Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana			✓	
	Kejelasan teks untuk dibaca				✓
	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD			✓	
	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan muda dipahami oleh siswa				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan kolom yang tersedia di bawah ini.



**Penilaian Umum :**

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

2021

Validator



Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd

NIP : 198212062008012007

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP)**

Satuan pendidikan : SDN 18 BABANA CIMPU  
Kelas/semester : IV / 2  
Tema : Indahnya Keragaman di Negeriku  
Sub tema : Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku  
Pembelajaran : 4  
Alokasi waktu : 1 Hari

**KOMPOTENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, Menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuha dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rummah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahaasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

**KOMPETENSI DASAR (KD)**

**IPS**

3.2 Mengenali keragaman suku, budaya dan agama yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

**Indikator:**

- Menjelaskan keragaman suku, budaya dan agama yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.
- Membedakan keragaman suku, budaya dan agama yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Mengetahui keragaman suku, budaya dan agama yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
2. Mengetahui perbedaan keragaman suku, budaya dan agama yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

**KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</li><li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Indahnya Keragaman Di Negeriku</i>”</li><li>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</li></ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang keragaman suku, budaya, dan agam yang ada di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</li><li>▪ Siswa melakukan diskusi kelompok mengenai suku, budaya dan agama yang ada di daerah mereka</li><li>▪ Siswa membuat laporan tertulis mengenai nama, keunikan dan penggunaan suku, budaya dan agama yang ada di daerah mereka tinggal.</li><li>▪ Siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat yang diamati.</li><li>▪ Siswa diminta membuat kesimpulan dari kegiatan tersebut.</li><li>▪ Guru menekankan kepada siswa mengenai beberapa contoh tindakan untuk melestarikan suku, budaya dan agama yang ada di tempat tinggal mereka</li><li>▪ Hasil yang diharapkan:</li><li>▪ Sikap percaya diri dalam mengemukakan pendapat pada saat diskusi</li></ul>	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengetahuan tentang keragaman suku, budaya dan agama</li> <li>▪ Keterampilan dalam membuat laporan tertulis. Kegiatan ini ditujukan untuk memahamkan siswa mengenai keragaman suku, budaya dan agama di Indonesia serta cara melestarikannya.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyamakan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah ddiikuti</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).</li> </ul>	15 menit

Sumber dan media pembelajaran

- Buku pedoman guru tema : *Indahnya Keragaman Di Negeriku* kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2013)
- Buku siswa tema : *Indahnya Keragaman Di Negeriku* kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2013)
- Multimedia pembelajaran.

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Guru Kelas IV**

**Sulaeha, S.Pd**

**Muhajir, S.Pd**

**NIP.19660302 1990012002**

**NIP.**







# PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 275/PENELITIAN/03.06/DPMPSTP/VIII/2021  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Ka. SDN 18 Babana Cimpu  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 1256/In.19/FTIK/HM.01/08/2021 tanggal 09 Agustus 2021 tentang permohonan Izin Penelitian.  
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nur Ainung  
Tempat/Tgl Lahir : Cimpu / 30 November 1996  
Nim : 16 0205 0027  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah  
Alamat : Dsn. Tirowali  
Desa Cimpu Utara  
Kecamatan Suli

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU**

Yang akan dilaksanakan di **SDN 18 BABANA CIMPU**, pada tanggal **19 Agustus 2021 s/d 19 November 2021**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 1 1 9 3 1 5 0 0 0 1 3 7



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
pada tanggal : 19 Agustus 2021  
Kepala Dinas,  
DINAS PENANAMAN MODAL &  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
**Drs. H. RAHMAT ANDI PARANA**  
Pangkat : Pembina Tk. I IV/b  
NIP : 19641231 199403 1 079

### Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Nur Ainung;
5. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 18 BABANA CIMPU  
ALAMAT: JLN. ANDI PANGERANG DESA CIMPU UTARA KEC. SULI  
KAB. LUWU

**SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
*NO.27/UPTD/SD 18/11/2021*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sulaeha, S.Pd  
NIP : 19660302 1990012002  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : SDN 18 Babana Cimpu

Menerangkan bahwa :

Nama : Nur Ainung  
Nim : 16 0205 0027  
Asal perguruan tinggi : IAIN Palopo  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan penelitian di SDN 18 Babana Cimpu mulai tanggal 19 Agustus s.d 19 November 2021 untuk mendapatkan informasi yang bertujuan untuk menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cimpu, 19 November 2021

Kepala sekolah  
  
Sulaeha, S.Pd  
NIP.19660302 1990012002





**SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH**

No.059/In.19/PGMI/PP.09/02/2022

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa :

Nama : Nur Ainung  
NIM : 16.0205.0027  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa Angkatan 2016 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain :

1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengetahui:  
a.n. Ketua Program Studi  
Sekretaris,



**Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN 2003048501

Palopo,  
Penasehat Akademik,

**Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**  
NIP 19630710 199503 2 001



لجنة اختبار قراءة القرآن

# Sertifikat

No. 104/In.19/PGMI/PP.09/02/2022

DIBERIKAN KEPADA:

**NUR AINUNG**

Atas Kelulusannya dalam:

**TES KEMAMPUAN MEMBACA AL QUR'AN**

dengan Nilai 91

yang diselenggarakan oleh Lajnatu Ikhtibari Qiraatil Qur'an (LIQQ) Program

Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) FTIK IAIN Palopo  
pada Tanggal 17 Februari 2022

a.n. Ketua Program Studi,  
Sekertaris Program Studi  
PGMI FTIK IAIN Palopo,

Mirnawati, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 2003048501

Ketua Tim LIQQ  
PGMI FTIK IAIN Palopo

Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.  
NIP. 19630710 199503 2 001

## RIWAYAT HIDUP



**Nur Ainung**, lahir di Cimpu, 30 November 1996. Anak ke enam dari tujuh bersaudara dari Ayahanda Muh. Rasyid dan Ibunda Mawar. Adapun pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu dimulai dari pendidikan tingkat SD tepatnya di SDN 18 Babana Cimpu. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ditingkat SMP, tepatnya di MTs Cimpu.

Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di tingkat SMA Tepatnya di SMA Negeri 4 Palopo. dan dinyatakan lulus pada tahun 2016.

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan sampai ke jenjang perguruan tinggi. Penulis memilih untuk melanjutkan pendidikan di **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO** Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis membuat tugas akhir berupa skripsi untuk menyelesaikan perkuliahan. Adapun judul penelitian yang diangkat oleh penulis; *"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu"* sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang sarjana (S1). Penulis berharap, dapat menyelesaikan pendidikan di IAIN Palopo dengan nilai akhir yang baik, dan bisa menjadi tenaga pendidik yang profesional. Demikianlah riwayat hidup pendidikan dari penulis yang dirangkum berdasarkan fakta yang ada. Semoga kedepannya penulis dapat mewujudkan impiannya. Sebagai seorang yang sederhana dan bijaksana dalam mengemban tugas dan tanggung jawab. Penulis juga berharap dirinya bisa menjadi kebanggaan bagi keluarga khususnya orang tua tercinta. Aamiin Allahumma Aamiin.

