

**MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV MIN 8 ACEH
BESAR**

SKRIPSI

DIAJUKAN OLEH :

KHAIRUN NISA
NIM. 160209088

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2021 M / 1442 H**

**MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV MIN 8 ACEH
BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Oleh,

KHAIRUN NISA

NIM. 160209088

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

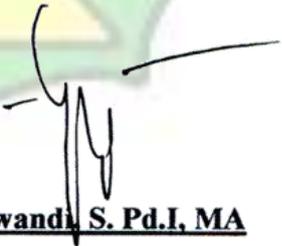
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dra. Ida Meutiawati, M. Pd

NIP. 196805181994022001


Irwandi, S. Pd.I, MA

NIP. 197309232007011017

**MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV MIN 8 ACEH
BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari / Tanggal :

Selasa, 26 Januari 2021

13 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dra. Ida Meutiawati, M. Pd
NIP. 196805181994022001

Sekretaris,

Fanny Fajria, M. Pd

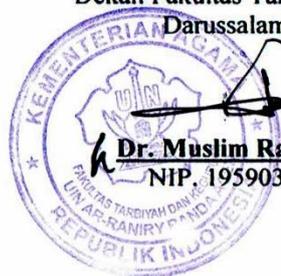
Penguji I,

Irwandi, S. Pd.I, MA
NIP. 197309232007011017

Penguji II,

Sri Mutia, S.Pd. I, M. Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairun Nisa

NIM : 160209088

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul skripsi : Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melakukan pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 4 Februari 2021

Yang menyatakan,


Khairun Nisa

ABSTRAK

Nama : Khairun Nisa
NIM : 160209088
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Judul : Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar
Pembimbing I : Dra. Ida Meutiawati, M. Pd
Pembimbing II : Irwandi, S. Pd. I, MA
Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Animaker*, IPS

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Namun, sekarang ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan sebagai media pembelajaran. Terdapat tiga rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* dikembangkan menggunakan aplikasi pembuat animasi yaitu *Animaker*; (2) ada beberapa kendala yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker*, salah satunya adalah proses pembuatannya yang banyak; (3) dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* peneliti menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPS menggunakan aplikasi pembuat animasi yaitu *Animaker*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi. Hasil validasi media oleh dosen PGMI sebagai ahli materi memperoleh presentase 88,8% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil validasi media oleh dosen PGMI sebagai ahli media memperoleh presentase 91,1% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi oleh guru kelas memperoleh presentase 88,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur hanya milik Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia yang tidak terhitung jumlahnya. Shalawat dan salam kita curahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat yang telah membimbing umat manusia melalui jalan yang penuh rahmat dalam menggapai ilmu pengetahuan hingga dapat terlihat hasilnya di era globalisasi ini. Dengan taufik dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Media pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat, guna memperoleh gelar sarjana pada prosi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan, arahan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orangtua tercinta ibunda Elvia Suwarni binti Muhammad Abbas, Ayahanda tercinta Syukri AR bin Abdurrahman, yang telah memberikan kasih sayang dan finansial kepada penulis serta berkat jasa mereka penulis dapat menyelesaikan kuliah. Penulis juga berterima kasih kepada adik tercinta Fahrurrazi Syukri yang telah meminjamkan laptop dalam beberapa bulan. Serta penulis berterima

kasih kepada kakek tercinta yang telah memberikan kasih sayang dari bayi hingga saat ini dan selalu memberikan semangat kepada penulis

2. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin AK, MA, selaku Rektor UIN Ar-Raniry dan Para Wakil Rektor serta seluruh jajaran dan staf ataupun karyawan dalam lingkup UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Muslim Razali, S. H. M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta seluruh jajaran dan staf ataupun karyawan dalam lingkup Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Dr. Syahminan, S.Ag., M.Ag selaku ketua prodi PGMI beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Ida Meutiawati, M. Pd. selaku dosen dan sekaligus pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dengan sungguh-sungguh, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Irwandi, S. Pd.I, MA. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dengan sungguh-sungguh, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Yuni Setia Ningsih, M. A, selaku Pembimbing Akademik dari penulis yang telah membantu penulis dalam bidang akademik selama masa Pendidikan yang penulis tempuh di Prodi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh.

8. Seluruh dosen yang selama ini telah membagi ilmunya dan telah membimbing penulis selama ini.
9. Kepada Delfyning Tyas, S. Pd selaku kakak tiri penulis yang telah banyak membantu siang dan malam dalam proses penulisan skripsi ini.
10. Kepada seluruh teman-teman penulis yang tidak dapat penulis sebutkan Namanya satu persatu. Penulis sangat berterimakasih dan bersyukur memiliki teman seperti kalian.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, karena tidak satupun terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya, baik dari segi isi atau Teknik penyajiannya sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk membantu penulis demi meningkatkan mutu dan menyempurnakan penulisan skripsi ini ke depannya.

Banda Aceh, 4 Februari 2021
Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional	5
BAB II :LANDASAN TEORI	
A. Pembelajaran IPS	8
1. Pengertian Pembelajaran	8
2. Pengertian IPS	9
3. Tujuan Pembelajaran IPS	10
B. Media Pembelajaran Animasi	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
4. Pengertian Animasi	20
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Animasi	21
C. Animaker	22

1. Pengertian Animaker.....	22
2. Kelebihan dan Kekurangan Animasi.....	23
3. Langkah-Langkah Membuat Animasi Berbasis Animaker	24
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	29
B. Prosedur Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data.....	32
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Desain Penyusunan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker.	35
1. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi	38
2. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media	39
3. Hasil Validasi Media Oleh Guru Kelas.....	40
B. Pembahasan	43
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Halaman <i>Sign Up Animaker</i>	22
Gambar 2.2 Tampilan Membuat Animasi.....	23
Gambar 2.3 Tampilan <i>create a video</i>	23
Gambar 2.4 Tampilan Sebelum <i>Blank Page</i>	24
Gambar 2.5 Tampilan Awal <i>Blank Page</i>	24
Gambar 2.6 Tampilan Fitur <i>Animaker</i>	24
Gambar 2.7 Tampilan Panel <i>Slide</i>	25
Gambar 2.8 Tampilan Fitur Karakter	25
Gambar 2.9 Tampilan <i>Scene</i> Untuk Gambar Peta	26
Gambar 2.10 Tampilan Folder Penyimpanan Gambar	26
Gambar 2.11 Tampilan Gambar Peta	26
Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE	29
Gambar 4.1 Tampilan <i>Cover</i> Dalam Video Pembelajaran.....	35
Gambar 4.2 Tampilan Indikator Pembelajaran	36
Gambar 4.3 Tampilan Peta Indonesia	36
Gambar 4.4 Tampilan Peta Provinsi Aceh.....	36
Gambar 4.5 Tampilan Rumah Adat Aceh.....	37
Gambar 4.6 Tampilan Pakaian Adat Aceh.....	37
Gambar 4.7 Tampilan Alat Musik Tradisional Aceh.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Penilaian	32
Tabel 3.2 Penilaian Kelayakan Tim Ahli	33
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi	38
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media.....	40
Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Guru Kelas.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.....	53
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry.....	54
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari MIN 8 Aceh Besar	55
Lampiran 4 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	56
Lampiran 5 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	66
Lampiran 6 : Materi Keragaman Budaya Bangsaaku	78
Lampiran 7 : Lembar Validasi.....	103



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di masa ini. Teknologi dapat berpengaruh terhadap berbagai hal, salah satunya terhadap pembelajaran dan cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan berkembangnya teknologi di era revolusi industri sekarang ini, seharusnya dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dari segi bahan ajar maupun media yang mendukung pembelajaran, agar menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Penciptaan suasana pembelajaran tak lepas dari peran guru sebagai pendidik. Tugas pendidik adalah memberikan sebanyak mungkin pengetahuan di dunia ini ke dalam lingkungan kegiatan anak yang dapat memberikan pengalaman belajar baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik untuk menunjang proses belajar yang wajar bagi anak adalah menyediakan media pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) saat ini, proses pembelajaran tidak cukup dengan memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran sederhana seperti sketsa, gambar, papan, buku, dan lain-lain yang bersifat visual dan konvensional, tetapi diperkaya dengan media

modern yang bersifat elektronik dan audio-visual seperti komputer, laptop, *handphone* dengan memanfaatkan fasilitas internet.¹

Sekarang ini, pada tahap pendidikan anak usia Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah sangat senang dengan media interaktif seperti video game, gambar bergerak, animasi dan lain sebagainya. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian. Untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran didalam kelas. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif, yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Namun, sekarang ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan sebagai media pembelajaran. Dalam system pembelajaran modern saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi peserta didik juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan

¹ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang : Gunung Samudera, 2016) hal 1

efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apa bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat media tersebut.

Dunia Pendidikan dewasa memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, semakin penting.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di sekolah MIN 8 Aceh Besar, peneliti melihat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung kebanyakan hanya berpatokan pada buku sebagai medianya dan tidak didampingi dengan media lainnya. Padahal, banyak sekali media yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPS tersebut. Misalnya, media pembelajaran interaktif berbasis *Animaker*. Media pembelajaran interaktif tersebut dapat menarik perhatian peserta didik karena media ini bergerak sehingga mampu menarik fokus peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul pada penelitian ini yaitu “**Media Pembelajaran Berbasis *Animaker* Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar**”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *animaker*?
2. Apa saja Kendala yang ada dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* di kelas IV?
3. Apa upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tentang media pembelajaran animasi berbasis *animaker*.
2. Untuk mengetahui apa saja kendala yang ada dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*.
3. Untuk mengetahui apa upaya dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi sekolah, terutama dapat digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran

- b. Hasil penelitian dapat menjadi alternatif sarana tambahan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS
2. Bagi peserta didik
 - a. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menarik minat dan fokus peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung
 - b. Media pembelajaran ini menjadi alat bantu dalam memahami pembelajaran IPS

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.² Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu memudahkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat diartikan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat

² Ummysalam, *Buku ajar Kurikulum Bahan Ajar dan Media Pembelajaran PLS*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2017), hal 9.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.³

2. *Animaker*

Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi. *Animaker* punya produk yang bernama *animaker whiteboard*. Dengan *software* ini kita bisa membuat *whiteboard animation* dengan praktis. *Animaker* menyediakan layanan gratis dan berbayar.⁴

3. Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, hukum, politik, dan budaya. Ilmu pengetahuan social di rumuskan atas dasar realiatas dan fenomena social yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu social diatas. Pembelajaran IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁵ Menurut peneliti, pembelajaran IPS adalah suatu mata pelajaran yang di berikan di sekolah dasar hingga jenjang Pendidikan menengah keatas yang mengkaji peristiwa atau fakta yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sosial.

³ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : K E N C A N A, 2016), hal 4.

⁴ Jefferly Helianthusonrfri, *Belajar Membuat Whiteboard Animation Untuk Pemula*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2019), hal 28-29.

⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta : K E N C A N A, 2014), hal. 6-10

Sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah pribadi atau sosial, serta dapat ikut andil dalam kegiatan masyarakat yang siswa dapati.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada setiap individu peserta didik sebagai hasil dari pengalaman atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran dalam pengertian lain yaitu suatu upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Konsep ini mengandung 2(dua) hal yaitu: (i) usaha untuk menguasai, hal ini bermakna menguasai sesuatu dalam belajar, (ii) sesuatu yang baru dalam arti hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Dalam definisi lain dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dikukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Definisi yang dikemukakan oleh Cronbach dalam bukunya yang berjudul "*Educational Psychology*" sebagai berikut : "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Maksudnya bahwa dalam proses pembelajaran, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat inderanya. Pembelajaran dalam arti mengubah tingkah laku, akan membawa suatu perubahan pada setiap individu yang belajar.⁶

Menurut Dwi Erna R., pembelajaran adalah interaksi dan proses untuk mengungkapkan ilmu pengetahuan oleh pendidik dan peserta didik yang

⁶ Ali Chaerudin, *Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan SDM*,(Sukabumi: CV Jejak, 2019), hal 217-218

menghasilkan suatu hasil belajar. Menurut Slavin, pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Woolfolk, pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara realatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku.⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mengungkapkan ilmu pengetahuan serta menghasilkan perubahan pengetahuan dan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman.

2. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Keadaan sosial masyarakat selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu, dinamisasi kemajuan di berbagai bidang kehidupan harus dapat ditangkap dan diperhatikan oleh Lembaga Pendidikan yang kemudian menjadi bahan materi pembelajaran, sehingga bahan pelajaran secara formal dapat di tuangkan dalam bentuk kurikulum.⁸

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial dan keadaan sosial masyarakat.

⁷ Tuti Supatminingsih dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2020), hal 14

⁸ Asori Ibrohim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: leutikaprio, 2018), hal 123

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut pasal 37 UU RI No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa, mata pelajaran IPS merupakan salah satu bagian dari kurikulum Pendidikan dasar dan menengah. Tujuan utama Pendidikan IPS di SD/MI mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Dari tujuan pembelajaran IPS tersebut agar peserta didik dapat: (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang di adopsidari ilmu-ilmu sosial, dan digunakan untuk memecahkan masalah; (3) memperhatikan isu-isu dan masalah-masalah sosial dan membuat analisis secara kritis; (4) mengembangkan berbagai potensi untuk membangun diri sendiri agar *survive* di tengah globalisasi; (5) mampu berkompetensi dan berpartisipasi dalam masyarakat.⁹

Tujuan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa Pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, Pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Dengan demikian, tujuan Pendidikan IPS adalah mengembangkan

⁹ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI*, (Bandar Lampung: Garudhawaca, 2018) hal 25

kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan Pendidikan yang lebih tinggi.

Adapun menurut Chapin dan Messick bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan kedalam enam komponen, yaitu:

1. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
2. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
5. Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
6. Ditujukan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.¹⁰

Pembelajaran IPS mencoba untuk menghasilkan warga negara yang reflektif, mampu atau terampil dan peduli. Reflektif adalah dapat berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah berdasarkan sudut pandangnya dan berdasarkan nilai, dan moral yang dibentuk oleh dirinya serta lingkungannya. Terampil dapat diartikan mampu mengambil keputusan dalam memecahkan masalah. Peduli adalah

¹⁰ Ahmad Susanto, *IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2014), hal 10

mampu atau peka terhadap kehidupan sosial dan melaksanakan hak serta kewajibannya di masyarakat.

Waterwroth, menyebutkan bahwa tujuan *social studies* (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*”.¹¹

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang berfungsi dengan baik dalam masyarakat yang demokratis. Serta mempersiapkan peserta didik yang peka terhadap masalah sosial masyarakat dan mampu memecahkan masalah-masalah dan isu-isu yang ada dalam masyarakat.

B. Media Pembelajaran Animasi

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umumnya adalah segala suatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga pada dasarnya media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut para ahli :

¹¹ Hana Sakura Putu Arga dkk, *Sumber Belajar IPS Berbasis Lingkungan*, (Jawa Barat : UPI Sumedang Press, 2019), hal 31-32.

- a. Menurut Hairudin dkk, berpendapat bahwa “segala suatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Serta untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan”.
- b. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan dalam belajar”.
- c. Menurut Miarso, berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.
- d. Menurut Dadan Djuanda, mengatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian murid agar proses belajar terjadi”.
- e. Menurut Rita, berpendapat bahwa “Media (alat) dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampai pesan, serta dalam konteks media pembelajaran, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar”.

- f. Menurut Degeng, “Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang tau, alat, atau bahan”.¹²
- g. Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- h. Heinich, dkk mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.
- i. H. Malik mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹³

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6, yaitu sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian,

¹² Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya : CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018), hal. 1-2

¹³ Rudi Suhamiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV PUSTAKA ABADI, 2017), hal 9-10

memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat dengan mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual antara lain gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel, dan papan bulletin.

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan pada lambing-lambang auditif. Jenis-jenis media audio, antara lain radio dan alat perekam atau *tape recorder*.

c. Media Proyeksi Diam

Jenis-jenis media proyeksi diam, antara lain film bingkai, film rangkai, OHP, opaque projector, mikrofis.

d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual adalah film gerak, film gelang, program TV, dan video.

e. Multimedia

Vaughan menjelaskan bahwa “Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer”. Sedangkan Heinich dkk, mengatakan bahwa “Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik,

animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

f. Benda

Benda-benda yang ada di alam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu asli atau benda tiruan.¹⁴

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dari pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung di dalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

¹⁴ Saifuddin, *Pengelolaan PEMBELAJARAN Teoretis dan Praktis*, (Yogyakarta: CV BUDIUTAMA, 2018), hal.132-133

- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.¹⁵

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dengan pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

¹⁵ Rudi Sulana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), hal 9

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar visual mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan Kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁶

Media pembelajaran menurut Asyhar memiliki beberapa fungsi dalam penerapannya, antara lain :

¹⁶Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV PUSTAKA ABADI, 2017), hal 12-13

- a. Media sebagai sumber belajar, pada saat proses pembelajaran, media menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Para peserta didik menggunakan media tersebut untuk mendapat informasi, di mana media menjadi perantara dan juga peserta didik dapat melakukan eksperimen pada media tersebut sehingga hasil dari eksperimen tersebut menjadi sumber belajar peserta didik.
- b. Fungsi semantik, kata semantik bermakna “arti” di mana pendidik dapat menggunakan media sebagai symbol, arti kata, rumus dsb. Contohnya ketika belajar Bahasa tentu kamus akan menjadi salah satu media penting yang digunakan untuk menemukan arti kata atau kalimat. Fungsi semantik ini mengatasi keterbatasan atas kesalahan dalam mengartikan suatu istilah.
- c. Fungsi manipulatif, manipulatif disini memiliki arti menampilkan. Media dengan fungsi manipulatif berarti mampu menampilkan suatu benda yang terlalu besar ataupun terlalu kecil, proses-proses alam, dan peristiwa yang sudah terjadi. Misalnya saja, pada pengaplikasian peserta didik untuk mengobservasi semut, diperlukan mikroskop sebagai media untuk memperbesar penampakan semut agar dapat diamati oleh anak. Selain itu peristiwa yang sudah terjadi dapat dicontohkan dengan peristiwa rantai makanan, atau dampak terjadinya banjir juga dapat menggunakan media sebagai perantaranya dalam menyampaikan informasi.

- d. Fungsi distributif, dalam fungsi distributif media dapat menghadirkan yang tidak terjangkau baik dalam waktu, ruang, dan dana. Media pembelajaran dapat menghadirkan yang jauh ke dalam kelas, yang terlalu besar dapat dimasukkan ke dalam kelas, yang terlalu mahal dapat dipenuhi di dalam kelas. Contohnya saja ketika sekolah tersebut di kota Bogor, namun pembelajaran mengenai pantai, maka peserta didik dapat mengetahui pantai dengan video. Ketika peserta didik belajar mengenai jerapah, maka mereka juga dapat melihat bentuk jerapah melalui gambar ataupun film.¹⁷

4. Pengertian Animasi

Beberapa ahli pernah menjelaskan tentang pengertian animasi, diantaranya adalah:

- a. Menurut Agus Suheri pengertian animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.
- b. Menurut Ibiz Fernandez pengertian animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.¹⁸

¹⁷ Ajeng Rizki Safira, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Gresik : Gramedia Communication. 2020), hal 14-16

¹⁸ Tonni Limbong dan Janner Simarmata, Media dan Multimedia Pembelajaran, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 102

5. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Animasi

Utami menjelaskan bahwa ada kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran animasi itu sendiri yaitu:

a. Kelebihan Media Animasi

- 1) Media pembelajaran animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan kedalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
- 2) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dengan penggunaan media yang lain. Pelajar juga memberikan ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik di banding media yang bersifat statik.
- 3) Animasi digital juga mampu di gunakan untuk untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan di mana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan atau munhkin melibatkan biaya yang tinggi.
- 4) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi memang mampu untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam

proses mengurangi beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik

- 5) Persembahan secara visual dan dinamik yang di sediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

b. Kekurangan Media Animasi

- 1) Membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan untuk animasi sulit untuk di rubah jika sewaktu-waktu dapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya, sulit untuk ditambahkan untuk menarik perhatian siswa jika di gunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.¹⁹

C. Animaker

1. Pengertian *Animaker*

Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi. *Animaker* punya produk yang bernama *animaker whiteboard*. Dengan *software* ini kita bisa membuat *whiteboard animation* dengan praktis. *Animaker* meyediakan layanan gratis dan berbayar. *Animaker* merupakan

¹⁹ Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibda, *Media Literasi Sekolah*, (Semarang : Cv Pilar Nusantara, 2018), hal 328-330

software pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. Pada aplikasi ini, *background* dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia.²⁰

2. Kelebihan dan Kekurangan *Animaker*

a. Kelebihan

- 1) Dapat diunduh secara gratis.
- 2) Hasil videonya dapat dibuat dengan durasi sepanjang 30 menit dan dengan kualitas mulai dari *full HD*, HD dan SD.

b. Kelemahan

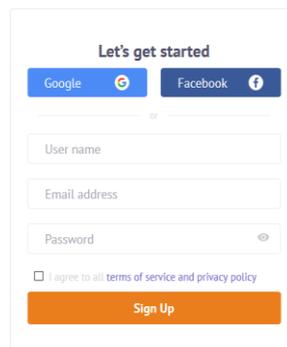
- 1) Kelemahan pada proses pembuatan video animasi menggunakan *animaker* masih sangat terbatas. *Item* pendukung yang tersedia hanya sedikit, sehingga peneliti jika menambahkan gambar yang tidak terdapat pada *software* tersebut, maka perlu menyediakan atau mencari pada sumber lainnya.²¹
- 2) Masih berbasis web sehingga penggunaannya harus menggunakan kuota internet
- 3) Prosesnya yang banyak
- 4) Fitur berbayar lebih banyak dari pada fitur yang tidak berbayar.

²⁰ Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V", *JPGSD*. Volume 08 Nomor 05 Tahun 2020, 893 – 903. hal 5

²¹ Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video, hal 9

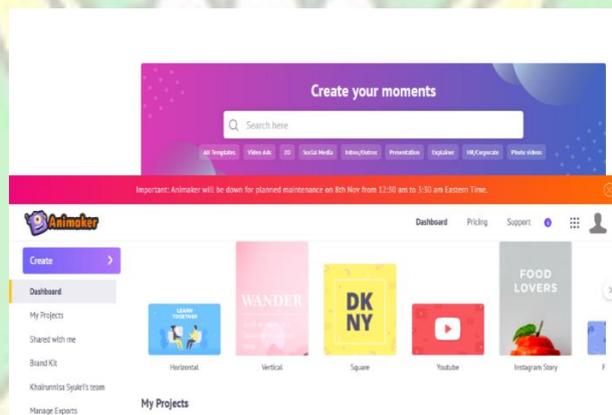
3. Langkah-Langkah Membuat Video Animasi Berbasis *Animaker*

- a) Buka aplikasi menggunakan *website* di <https://www.animaker.com/>
- b) Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, *e-mail* dan *password*



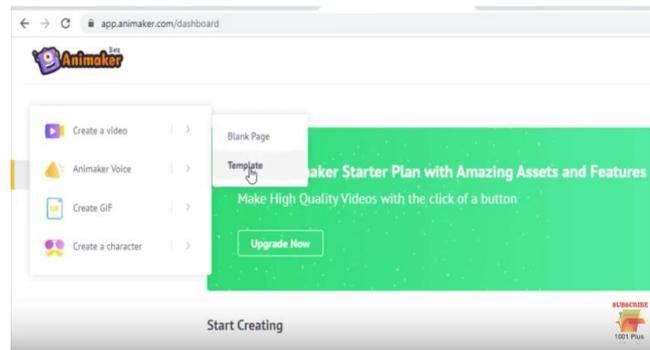
Gambar 2.1 Tampilan halaman *Sign Up Animaker*

- c) Setelah *Log In* akan tampil menu untuk untuk membuat animasi



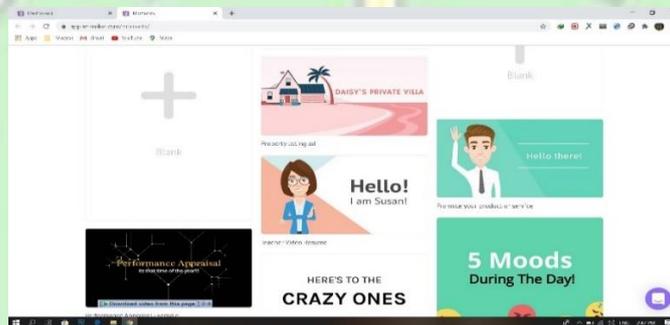
Gambar 2.2 Tampilan membuat animasi

- d) Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template*



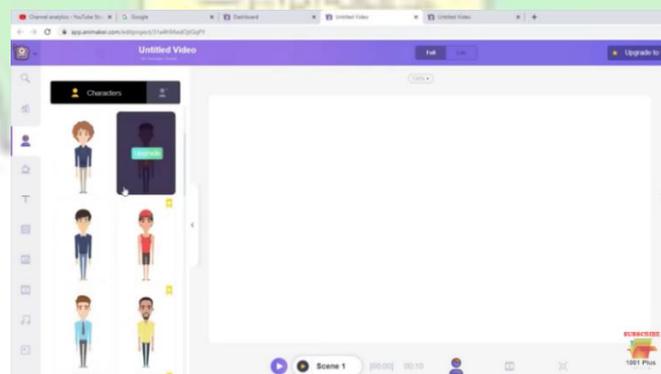
Gambar 2.3 Tampilan *create a video*

e) Klik *Blank page*, dan muncul tampilan seperti berikut



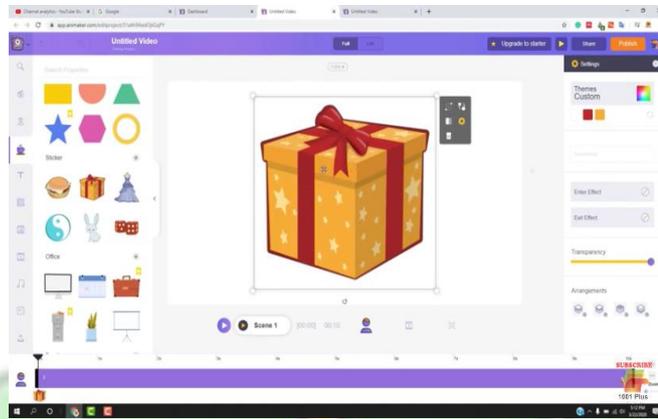
Gambar 2.4 tampilan sebelum *blank page*

f) Dalam video ini saya memilih *Blank Page* sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang di sediakan



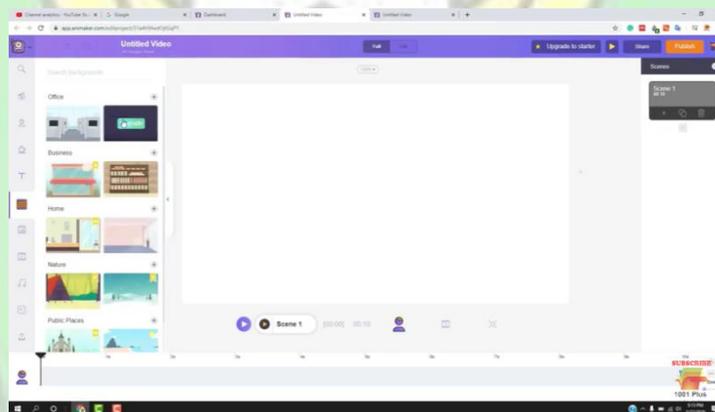
Gambar 2.5 Tampilan awal *blank page*

- g) Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, *background*, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan



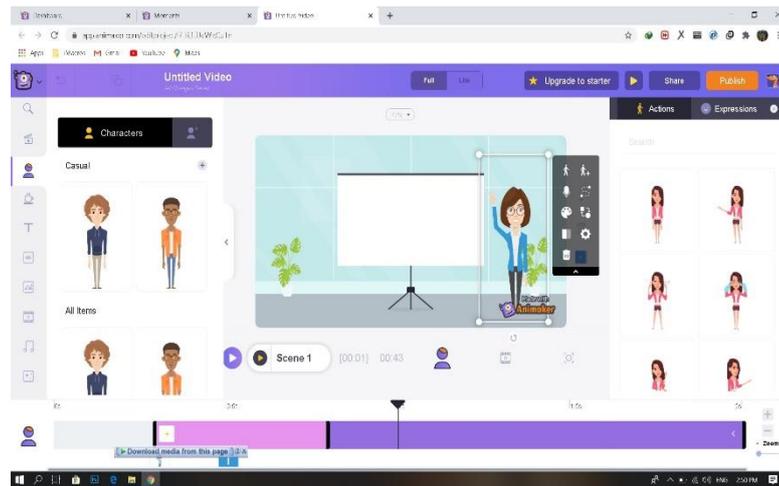
Gambar 2.6 Tampilan fitur *animaker*

- h) Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat *slide* yang sudah di buat, menambah *slide* baru atau menghapus *slide* yang tidak digunakan



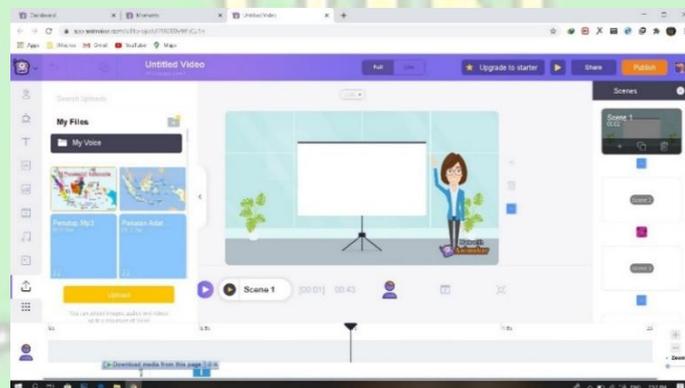
Gambar 2.7 Tampilan panel *slide*

- i) Kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan



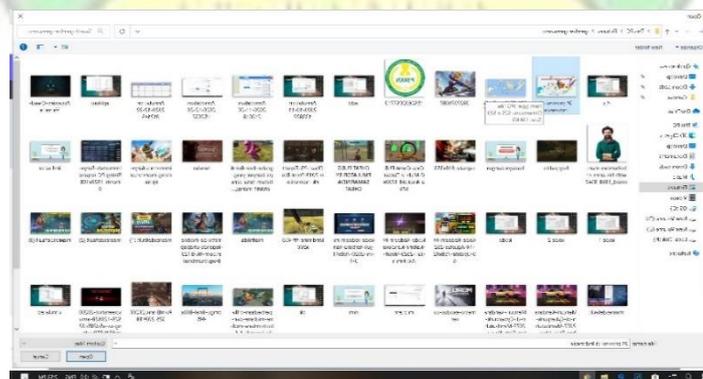
Gambar 2.8 Tampilan fitur karakter

j) Proses memasukkan gambar peta ke dalam scene



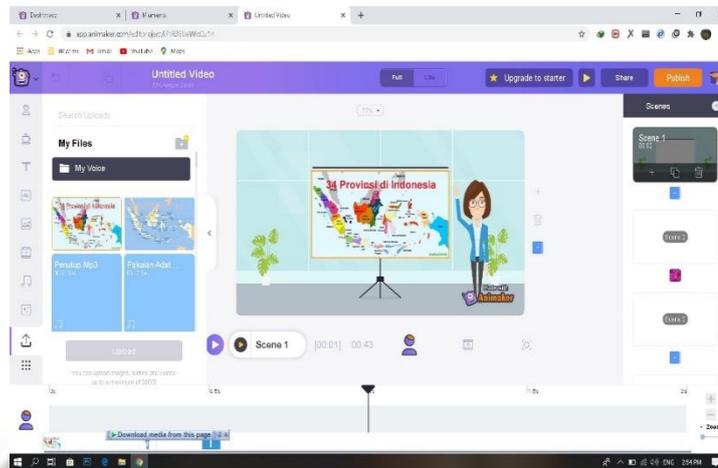
Gambar 2.9 Tampilan scene untuk gambar peta

k) Kemudian memilih gambar untuk dimasukkan kedalam scene



Gambar 2.10 Tampilan folder penyimpanan gambar

l) Setelah gambar peta di tambahkan kedalam *scene*



Gambar 2.11 Tampilan gambar peta

m) Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*, kemudian tampil menu *EXPORT OPTIONS*. Kemudian pilih fitur yang akan di gunakan yaitu *Download MP4* atau unggah ke *YouTube*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan atau pembelajaran.²²

Dari uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validasi dan keefektifan dalam penggunaannya.

B. Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan prosedur penelitian model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry untuk membuat pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *animaker*. Adapun prosedur tersebut yaitu analisis

²² Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, Issn 2407-053x Vol.4 No.2 Juli-Desember 2017, Diakses Pada Link : [eHttp://Jurnal.Uinbanten.Ac.Id/Index.Php/Saintifikaislamica/Article/Download/1204/953/](http://Jurnal.Uinbanten.Ac.Id/Index.Php/Saintifikaislamica/Article/Download/1204/953/)

(*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implimantion*) dan evaluasi (*evaluation*).²³

Selanjutnya, untuk melihat prosebur tersebut secara visual terdapat pada gambar berikut :



Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE

1. Tahap analisis (*anilyze*). Tahap ini dilakukan dengan penentuan tujuan, identifikasi kesesuaian antara kondisi nyata dan kebutuhan yang perlu dikembangkan dan menetapkan langkah-langkahnya yang dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *animaker* pada pembelajaran tematik.
2. Tahap perencanaan (*design*). Tahap ini dilakukan perancangan yang akan dibuat meliputi bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis *animaker* pada pembelajaran tematik

²³I Made Tegeh & I Made Kirna, *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*, *Jurnal Ika*, Vol 11, No. 1 (2013), Diakses Pada Link : <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Ika/Article/View/1145>

3. Tahap pengembangan (*development*). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran tematik yang dinyatakan valid oleh ahli (validator).
4. Implementasi (*implementation*). Pada tahap ini produk media pembelajaran animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran tematik yang sudah dinyatakan valid oleh validator diujicobakan kepada subjek penelitian melalui uji coba terbatas dan diperluas.
5. Evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah diujicobakan dengan memberikan angket respon dan tes akhir mengenai efektifitas dan kelayakan produk.²⁴

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *animaker* pada pembelajaran tematik adalah penguji ahli yaitu ahli materi dan ahli bahasa yang masing-masing dilakukan oleh dosen PGMI yang menekuni bidang tersebut, guru kelas/wali kelas dan peserta didik kelas IV MIN 8 Aceh Besar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, hasilnya lebih baik dan

²⁴Mahfud Nahrowi, Tesis: ''Pengembangan Model Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Tematikberbasis Higher Order Thinking Skill (Hots)'' (Salatiga: Pgmi Pascasarjana Iain Salatiga, 2019), Hal 16-17

sistematis sehingga mudah untuk diolah.²⁵ Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Lembar kuesioner/angket
2. Lembar validasi kepada ahlinya (validator)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang peneliti gunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini ialah Validasi Lembar Kelayakan Ahli. Validasi Lembar Kelayakan Ahli adalah instrument penelitian berupa pertanyaan tertulis yang diajukan kepada validator. Validitas kelayakan tersebut dilakukan oleh beberapa orang ahli, diantaranya ahli materi dan ahli bahasa. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skali likert. Skala likers biasanya digunakan dalam mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang terhadap suatu fenomena. Pengisian lembar validasi ahli dilakukan dengan membubuhkan (√) pada kolom yang tersedia.²⁶

F. Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data yang nantinya akan digunakan untuk merumuskan hasil-hasil penelitian. Hasil analisis data ini adalah jawaban dari pertanyaan dari masalah yang ada. Analisis data dalam penelitian ini adalah hasil validasi pakar terhadap instrumen evaluasi penilaian media pembelajaran. Skor penilaian yang digunakan adalah :

²⁵ Suharsimi Akunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2013). Hal 203

²⁶ Sri Wahyuni, *Pengembangan Modul Pratikuk Matakuliah Kimia Dasar Pada Materi Laju Reaksi Di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry*. (Banda Aceh : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry, 2018). Hal 29

Tabel 3.1. Skor Penilaian²⁷

1	Tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Menganalisis data hasil validasi tim ahli dengan menggunakan skala likert.

Persentase hasil validasi dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Persentase %

$\sum x$ = Jumlah skor dari validator (ahli)

$\sum X$ = Jumlah total skor ideal

Tolak ukur yang digunakan untuk mempersentasekan persentase hasil validasi ahli dapat dilihat pada table berikut :

Table 3.2. Penilaian Kelayakan Tim Ahli.²⁸

Persentase	Keterangan	Nilai konversi
81<SV<100%	Sangat valid/sangat layak	5
61<SV<80%	Valid/layak	4
41<SV<60%	Cukup valid/cukup layak	3
21<SV<40%	Kurang valid/kurang layak	2
0<SV<20%	Sangat kurang valid/sangat kurang layak	1

²⁷Djamari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non-Tes*, (Yogyakarta : Mira Cendikia, 2008). Hal 121

²⁸Farida Nurlaila Zunaidah Dan Mohamad Amin, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2016, Diakses Pada Link :

http://Simki.Unpkediri.Ac.Id/Mahasiswa/File_Artikel/2018/14.1.01.10.0283.Pdf

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Penyusunan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker*

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran animasi, media ini didesain secara menarik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan dan dapat digunakan secara praktis. Media pembelajaran animasi ini dikembangkan dengan mengikuti tahapan dari pengembangan model *ADDIE* dengan menggunakan 5 tahapan, yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap analisis (*analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan. Analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi dan wawancara secara langsung terkait proses pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan pada sekolah MIN 8 Aceh Besar. Hasil observasi dan wawancara ditemukan beberapa masalah, diantaranya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah merancang media pembelajaran animasi. Media didesain semenarik mungkin dengan memuat gambar, animasi, dan audio sehingga memungkinkan peserta didik tertarik untuk belajar menggunakan media.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan media animasi pembelajaran. Pada tahap ketiga, Langkah-langkah pengembangan yang harus dilakukan adalah:

- a. Langkah pertama yaitu menentukan materi, indikator dan tujuan pembelajaran.
- b. Langkah kedua yaitu mengurutkan materi agar sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran
- c. Langkah ketiga yaitu menyusun materi dalam video animasi menggunakan aplikasi *Animaker*.

Hasil pengembangan media animasi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku berbasis *Animaker* ini berupa video pembelajaran. Isi video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. *Cover* dalam media pembelajaran animasi



Gambar 4.1 Tampilan *Cover* dalam video pembelajaran

2. Indikator



Gambar 4.2 Desain Indikator pembelajaran

3. Materi



Gambar 4.3 Peta Indonesia



Gambar 4.4 Peta Provinsi Aceh



Gambar 4.5 Rumah Adat Aceh



Gambar 4.6 Pakaian Adat Aceh



Gambar 4.7 Alat Musik Tradisional Aceh

4. Implementasi (*implementation*)

Setelah media ini selesai dibuat, maka selanjutnya diperlukan uji kualitas produk untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran ini sehingga dapat dinyatakan layak atau tidak layak digunakan. Uji kualitas produk dilakukan menggunakan uji validasi. Uji validasi dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi kepada tiga orang pakar ahli yaitu ahli materi, Bapak Mawardi, M.Pd, ahli media, Ibu Emalfida, M.Pd dan guru kelas, Ibu Emiyati, S.Pd. Validasi media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan penilaian kelayakan, saran, dan masukan. Validasi dilakukan pada tanggal 22 Desember 2020.

a. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi

Tabel 4.1 Hasil validasi media oleh ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
I. Materi/Isi Media Pembelajaran Animasi			
1.	Kesesuaian media pembelajaran animasi dan materi	3	Cukup Baik
2.	Kesesuaian media pembelajaran animasi dengan tujuan pembelajaran	5	Baik Sekali
3.	Kesesuaian sajian media pembelajaran animasi dengan alokasi waktu	3	Cukup Baik
4.	Media pembelajaran ini cocok digunakan untuk peserta didik jenjang SD/MI	4	Baik

II. Bahasa, Tulisan, dan Tampilan Media Pembelajaran Animasi			
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik, komunikatif, dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	Baik Sekali
2.	Tampilan, ukuran huruf maupun angka, dan gambar menarik serta terbaca dengan jelas.	5	Baik Sekali

3.	Musik yang digunakan menarik dan menyenangkan	5	Baik Sekali
4.	Kesesuaian letak penempatan suara dalam media pembelajaran animasi.	5	Baik Sekali
5.	Animasi yang disajikan membantu siswa memahami materi.	5	Baik Sekali
Jumlah Keseluruhan		40	
Rata-rata		88.8%	

Berdasarkan table diatas, dapat di ketahui bahwa ada 2 aspek penilaian yang memperoleh skor 3 dengan kategori “Cukup Baik”, ada 1 aspek penilaian yang memperoleh skor 4 dengan kategori “Baik” dan ada 6 aspek penilaian yang memperoleh skor 5 dengan kategori “Baik Sekali”. Hasil validasi media pembelajaran animasi oleh dosen PGMI secara keseluruhan mendapatkan presentase 88.8%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Oleh sebab itu, media pembelajaran animasi ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

Tabel 4.2 Hasil validasi media oleh ahli media

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
I. Materi/Isi Media Pembelajaran Animasi			
1.	Kesesuaian media pembelajaran animasi dan materi	5	Baik Sekali
2.	Kesesuaian media pembelajaran animasi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
3.	Kesesuaian sajian media pembelajaran animasi dengan alokasi waktu	4	Baik
4.	Media pembelajaran ini cocok digunakan untuk peserta didik jenjang SD/MI	5	Baik Sekali

II. Bahasa, Tulisan, dan Tampilan Media Pembelajaran Animasi			
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik, komunikatif, dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	Baik Sekali
2.	Tampilan, ukuran huruf maupun angka, dan gambar menarik serta terbaca dengan jelas.	4	Baik
3.	Musik yang digunakan menarik dan menyenangkan	4	Baik
4.	Kesesuaian letak penempatan suara dalam media pembelajaran animasi.	5	Baik Sekali
5.	Animasi yang disajikan membantu siswa memahami materi.	5	Baik Sekali
Jumlah Keseluruhan			41
Rata-rata			91.1%

Berdasarkan table diatas, dapat di ketahui bahwa ada 4 aspek penilaian yang memperoleh skor 4 dengan kategori “Baik” dan ada 5 aspek penilaian yang memperoleh skor 5 dengan kategori “Baik Sekali”. Hasil validasi media pembelajaran animasi oleh dosen PGMI secara keseluruhan mendapatkan presentase 91.1%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Oleh sebab itu, media pembelajaran animasi ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Validasi Media Oleh Guru Kelas

Tabel 4.3 Hasil validasi oleh guru kelas

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
I. Materi/Isi Media Pembelajaran Animasi			

1.	Kesesuaian media pembelajaran animasi dan materi	4	Baik
2.	Kesesuaian media pembelajaran animasi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
3.	Kesesuaian sajian media pembelajaran animasi dengan alokasi waktu	3	Cukup Baik
4.	Media pembelajaran ini cocok digunakan untuk peserta didik jenjang SD/MI	4	Baik
II. Bahasa, Tulisan, dan Tampilan Media Pembelajaran Animasi			
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik, komunikatif, dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	Baik Sekali
2.	Tampilan, ukuran huruf maupun angka, dan gambar menarik serta terbaca dengan jelas.	5	Baik Sekali
3.	Musik yang digunakan menarik dan menyenangkan	5	Baik Sekali
4.	Kesesuaian letak penempatan suara dalam media pembelajaran animasi.	5	Baik Sekali
5.	Animasi yang disajikan membantu siswa memahami materi.	5	Baik Sekali
Jumlah Keseluruhan		40	
Rata-rata		88.8%	

Berdasarkan table diatas, dapat di ketahui bahwa ada 3 aspek penilaian yang memperoleh skor 4 dengan kategori “ Baik”, ada 1 aspek penilaian yang memperoleh skor 3 dengan kategori “Cukup Baik” dan ada 5 aspek penilaian yang memperoleh skor 5 dengan kategori “Baik Sekali”. Hasil validasi media pembelajaran animasi oleh guru kelas secara keseluruhan mendapatkan presentase 88.8%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Oleh sebab itu, media pembelajaran animasi ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan disetiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada tahap terakhir dan bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan dari hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Dilihat dari validator ahli materi, ahli media, dan guru kelas didapatkan penilaian rata-rata 88.8%, 91.1% dan 88.8% . Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* masuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* layak digunakan.

B. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker*

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPS ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPS. Untuk mencapai tujuan tersebut maka media pembelajaran berbasis *Animaker* ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*analyze*), pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas IV MIN 8 Aceh Besar mengenai media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran IPS di sekolah tersebut, ternyata pada pembelajaran IPS belum menggunakan bantuan media dalam proses pembelajaran tetapi hanya menggunakan buku panduan dan metode ceramah. Padahal dengan menggunakan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran IPS dan lebih mudah dalam memahami materi. Peserta didik juga akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan dengan lebih menarik. Berdasarkan analisis di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* dengan tampilan gambar, video, animasi, dan suara yang menarik sehingga peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran

Tahap perancangan (*design*), pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan menentukan konsep isi media dan materi yang akan di bahas. Kemudian menentukan alur pembelajaran serta merencanakan isi penyajian materi. Rancangan yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Pada tahap perancangan media hanya memerlukan satu aplikasi utama untuk mengembangkan media pembelajaran animasi yaitu *Animaker*, dan didukung oleh beberapa gambar kebudayaan yang didapat dari *Google image*.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan bahan, penetapan materi dengan KD, membuat atau mengembangkan animasi-animasi, gambar-gambar, dan suara-suara yang akan dimasukkan kedalam media. Secara umum, komponen yang terdapat dalam media terdiri dari tampilan awal media (*cover*), tampilan indikator, tampilan peta Indonesia, tampilan peta provinsi, tampilan rumah adat, tampilan pakaian adat, dan tampilan alat musik tradisional disertakan isi suara penjelasan.

Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media animasi untuk digunakan di sekolah tersebut. Proses validasi media animasi dilakukan oleh tiga validator. Validator pertama yaitu ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media, kemudian validator kedua yaitu ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas tampilan dan program media, dan validator ketiga yaitu

guru kelas IV di MIN 8 Aceh Besar yang melakukan penilaian terhadap semua aspek, mulai dari materi, kualitas tampilan dan program media secara keseluruhan.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya di analisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil rata-rata 88.8% dengan kategori “Sangat Layak”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk revisi media. Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil rata-rata 91.1% dengan kategori “Sangat Layak”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran sebagai pedoman untuk revisi media. Validasi terakhir yang dilakukan oleh guru kelas IV mengenai semua aspek didapatkan hasil rata-rata 88.8% dengan kategori “Sangat Layak”, disertai beberapa catatan dan saran dari guru kelas IV. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi (*evaluation*). Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan disetiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada tahap terakhir dan bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Pada

tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan dari hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas. Dilihat dari validator ahli materi, ahli media, dan guru kelas didapatkan penilaian rata-rata 88.8%, 91.1% dan 88.8% . Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* masuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* layak digunakan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti Ridha Hikma Zaira Tamar, pengembangan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan macromedia flash kelas V SD/MI, pada tahun 2019. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan macromedia flash; kualitas produk yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dengan presentase 92.3% oleh ahli media, 84% dari ahli materi, dan 93.8% oleh pendidik dalam kategori sangat layak, serta respon peserta didik dengan presentase 91.2% dan 85.8% dengan kategori sangat layak.²⁹

Namun, peneliti belum menemukan penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran animasi berbasis animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV.

²⁹ Ridha Hikma Zaira Tamar, “*pengembangan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan macromedia flash kelas V SD/MI*”, *Skripsi*, Bandar Lampung: Universitas Radin Intan Lampung, 2019, h. 98

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti terhadap media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 8 Aceh Besar, maka dapat disimpulkan:

1. Cara mengembangkannya adalah: (a) buka aplikasi menggunakan *website* di <https://www.animaker.com/> ; (b) kemudian daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan *password*; (c) setelah *Log in* akan tampil menu untuk membuat animasi; (d) Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template* ; (e) lalu klik *blank page*; (f) dalam video ini saya memilih *blank page* sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang disediakan oleh aplikasi; (g) pada sebelah kiri aplikasi, terdapat fitur untuk memasukkan gambar, teks, *background*, suara dan sebagainya sesuai kebutuhan; (h) pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat slide yang sudah di buat, menambah *slide* baru atau menghapus *slide* yang tidak digunakan; (i) kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan; (j) masukkan gambar peta ke dalam *scene*; (k) kemudian memilih gambar peta dari folder untuk di masukkan kedalam *scene*; (l) gambar peta di tambahkan kedalam *scene*; (m) setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*, kemudian tampil menu *EXPORT OPTION*. Kemudian fitur yang akan digunakan yaitu *download MP4* atau unggah ke *YouTube*.

2. Kendala yang ada dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis animaker adalah: (a) proses pembuatan video animasi menggunakan animaker masih sangat terbatas. *Item* pendukung yang tersedia hanya sedikit, sehingga peneliti jika menambahkan gambar yang tidak terdapat pada *software* tersebut, perlu menyediakan atau mencari pada sumber lain; (b) masih berbasis web sehingga penggunaanya harus menggunakan kuota internet; (c) prosesnya yang banyak; (d) fitur berbayar lebih banyak dari pada fitur yang tidak berbayar.
3. Dalam mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis animaker ini dapat menggunakan beberapa upaya atau cara, salah satunya seperti yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya. Adapun tahapan pengembangan model ADDIE yaitu: (a) analisis (*analyze*); (b) perencanaan (*design*); (c) pengembangan (*development*); (d) implementasi (*implementation*); (e) evaluasi (*evaluation*).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan menjadi media yang lebih interaktif lagi, baik itu animasi, video, dan tampilan media.

2. Dengan adanya media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* ini diharapkan pendidik lebih menerapkan media dalam proses pembelajaran.
3. Dengan adanya media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti dengan bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik, lebih interaktif dan pemikiran yang lebih kreatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid dan Hamidullah Ibd. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Semarang : Pilar Nusantara.
- Akunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Chaerudin, Ali. (2019). *Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan SDM*. Sukabumi: Jejak.
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya.
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, Issn 2407-053x Vol.4 No.2 Juli-Desember.
- Helianthusonrfri, Jefferly. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation Untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Hikma Zaira Tamar, Ridha. (2019). *“pengembangan media pembelajaran interaktif materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan macromedia flash kelas V SD/MP”*. Bandar Lampung: Universitas Radin Intan Lampung.
- Ibrohim, Asori. (2018). *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta : leutikaprio.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : K E N C A N A.
- Khoiriyah Mashuri, Delila. (2020). *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V”*. *JPGSD*. Volume 08 Nomor 05.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudera.
- Made Tegeh, I & I Made Kirna. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model, Jurnal Ika*, Vol 11, No. 1.
- Mardapi, Djamari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non-Tes*. Yogyakarta : Mira Cendikia.
- Nahrowi, Mahfud. (2019). *“Pengembangan Model Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Tematikberbasis Higher Order Thinking Skill (Hots)”*.

Salatiga: Pgmi Pascasarjana Iain Salatiga.

Nurlaila Zunaidah, Farida Dan Mohamad Amin. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara Pgri Kediri*. Volume 2 Nomor 1 Tahun.

Rizki Safira, Ajeng. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik : Gramedia Communication.

Saifuddin. (2018). *Pengelolaan PEMBELAJARAN Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: BUDIUTAMA.

Sakura Putu Arga, Hana dkk. (2019). *Sumber Belajar IPS Berbasis Lingkungan*. Jawa Barat : UPI Sumedang Press.

Siska, Yulia. (2018). *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Bandar Lampung: Garudhawaca.

Suhamiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: PUSTAKA ABADI.

Sulana, Rudi dan Cepi Riyan. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : Wacana Prima.

Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : K E N C A N A.

_____. (2014) *IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Supatminingsih, Tuti dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Ummysalam. (2017). *Buku ajar Kurikulum Bahan Ajar dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta : Budi Utama.

Wahyuni, Sri. (2018). *Pengembangan Modul Pratikuk Matakuliah Kimia Dasar Pada Materi Laju Reaksi Di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry*. Banda Aceh : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-13911/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2020

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 - b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

- Mengingat** :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 23 Juli 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-7626/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2020
- KEDUA** : Menunjuk Saudara:

1. Dra. Ida Meutiawati, M. Pd sebagai pembimbing pertama
2. Irwandi, S. Pd.I, MA sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Khairun Nisa
 NIM : 160209088
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 16 Desember 2020

An. Rektor
 Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13920/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Sekolah MIN 8 Aceh Besar
2. Mawardi , M.Pd
3. Emalfida , M.Pd

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **KHAIRUN NISA / 160209088**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jl. Laksamana Malahayati Dusun Lamseunong Lama Gampoeng Kajhu Kcc. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 16 Desember 2020
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 16 Desember
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.



**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 8 ACEH BESAR
KABUPATEN ACEH BESAR**

Jln. Ulelheu-Sp.Rima, Desa Lamlumpu, Kec. Peukan Bada, Kabupaten Aceh Besar

NSM

1	1	1	1	1	1	1	0	6	0	0	3	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : B-023/MI.01.04.8/PP.01.1/01/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amatan Azizah, S.Ag
NIP : 19630608 198703 2 003
Jabatan : Kepala MIN 8 Aceh Besar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Khairun Nisa
NIM : 160209088
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
Alamat : Jl. Laksmana Malahayati Dusun Lamseunong Lama Gampong Kajhu, Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Sesuai dengan surat Nomor : B-13920/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020, Tanggal 16 Desember 2020 Permohonan Izin Penelitian, yang berjudul "*Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar*" untuk penyusunan Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam, maka dengan ini Kepala MIN 8 Aceh Besar menyatakan bahwa yang namanya tersebut di atas telah melakukan Penelitian tersebut pada tanggal 17 Desember 2020 di Madrasah kami dengan baik.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Peukan Bada, 15 Januari 2021
Kepala MIN 8 Aceh Besar

Amatan Azizah, S.Ag
NIP. 196306081987932003

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 8 Aceh Besar
 Kelas/Semester : IV (empat)/I (satu)
 Tema 1 : IndahNya Kebersamaan
 SubTema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku

A. KOMPETENSI DASAR

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keragaman budaya bangsa Indonesia,	3.2.1 Menjelaskan keragaman budaya dari teman-teman di

<p>pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>	<p>kelas sebagai identitas bangsa Indonesia</p> <p>3.2.2 Menjelaskan kebudayaan apa saja yang dimiliki di suatu provinsi Indonesia</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keberagaman budaya bangsa Indonesia, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.</p>	<p>4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi keragaman budaya dalam bentuk tulisan</p> <p>4.2.2 Mengkomunikasikan hasil secara lisan dan tulisan keragaman budaya, pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati siswa mampu mengenal keragaman budaya di provinsi Indonesia
2. Dengan mengamati siswa mampu mengidentifikasi keragaman budaya, pakaian adat, rumah adat dan alat musik tradisional setiap provinsi
3. Dengan berdiskusi siswa mampu mengkomunikasikan keragaman budaya

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keragaman budaya yang ada di setiap provinsi
2. Penjelasan tentang provinsi
3. Penjelasan tentang pakaian adat
4. Penjelasan tentang rumah adat
5. Penjelasan tentang alat musik tradisional

E. METODE PEMBELAJRAN

Pendekatan pembelajaran : saintifik

Metode pembelajaran : Jigsaw

F. MEDIA/ALAT

1. Video animasi pembelajaran
2. Proyektor
3. Pengeras suara
4. Laptop

G. SUMBER BELAJAR

1. *Buku Guru Kelas IV, Tema 1 : Indahnya Kebersamaan, Subtema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*
2. *Buku Siswa Kelas IV, Tema 1 : Indahnya Kebersamaan, Subtema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik menjawab salam dan sapaan guru. ➤ Peserta didik mengkondisikan kelas sesuai arahan guru. ➤ Peserta didik berdoa dan guru mengecek kehadiran peserta didik. ➤ Peserta didik mengamati guru melakukan apersepsi dengan 	10 menit

	<p>mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari (tema 1 Indahnya Kebersamaan, subtema 1 keberagaman Budaya Bangsa, Pembelajaran 1). ➤ Peserta didik mendengarkan guru memberikan motivasi pada peserta didik terkait dengan tema dan subtema yang dipelajari. ➤ Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan Langkah-langkah pembelajaran serta sistem penilaiannya. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diajak berdiskusi tentang keragaman budaya Indonesia. Guru mengajukan pertanyaan pembuka, <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja contoh kebudayaan yang kalian ketahui. • Kebudayaan apa saja yang ada di provinsi aceh, sumatera utara, sumatera barat, dan seterusnya. <p>(Menanya)</p> ➤ Peserta didik berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang budaya apa saja yang mereka dapatkan 	40 menit

	<p>setelah melihat tayangan video animasi pembelajaran.</p> <p>(Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dalam setiap kelompok sebagai kelompok inti. Peserta didik di minta untuk menghitung 1 sampai 3 secara berurutan. Setiap peserta didik kemudian diminta untuk membentuk kelompok berdasarkan nomor urut yang sama. ➤ Guru menentukan materi sesuai dengan nama kelompok masing-masing. (Klp.1 Pakaian adat, Klp.2 Rumah adat, dan Klp.3 alat musik tradisional) ➤ Peserta didik diminta untuk memperhatikan video animasi yang di tayangkan oleh guru. <p>(Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik akan mendapatkan informasi tentang keragaman budaya dari video animasi. ➤ Peserta didik diminta untuk berdiskusi tentang ciri-ciri keragaman budaya sesuai dengan nama kelompoknya.(Mengasosiasi) 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setelah berdiskusi, peserta didik diminta untuk Kembali pada kelompok awal (inti). ➤ Peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil diskusi dari kelompok kecil. <p style="text-align: center;">(Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta untuk mencari daerah asal serta menemukan dan menyebutkan keragaman budaya daerah tersebut. (Mencoba dan mengkomunikasikan) ➤ Peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. ➤ Peserta didik mendengarkan guru menguatkan Kembali kesimpulan yang telah disimpulkan oleh peserta didik. ➤ Peserta didik menjawab ketika guru mengadakan evaluasi secara lisan. ➤ Peserta didik diingatkan Kembali oleh guru untuk belajar dirumah. ➤ Peserta didik berdoa untuk menutupi kegiatan pembelajaran hari ini. ➤ Peserta didik menjawab ucapan salam dari guru. 	10 menit

I. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Presentase unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut :

a. Teknik Penilaian

1. Penilaian Kognitif : Tes Tertulis
2. Penilaian Afektif : Observasi
3. Penilaian Psikomotorik : Unjuk Kerja

b. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Kognitif

➤ Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Apa saja keragaman budaya yang ada di provinsi Aceh?
2. Sebutkan provinsi yang ada di pulau sumatera?

2. Penilaian Afektif

No	Nama	Sikap		
		Mandiri	Jujur	Hubungan sosial
1				
2				
3				
4				
5				

Keterangan :

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang Konsisten

3 = Mulai Konsisten

4 = Konsisten

5 = Selalu Konsisten

3. Penilaian Psikomotor

No	Nama siswa	Item Penilaian										Skor	Nilai
		Pencatatan Laporan Hasil Pengamatan					Presentasilaporan Hasil Pengamatan						
		4	3	2	1	0	4	3	2	1	0		

Keterangan*) Item Penilaian :

1) Pencatatan laporan hasil pengamatan

Skor	Kriteria
4	Mencatat laporan hasil pengamatan dengan cepat, benar dan lengkap
3	Mencatat laporan hasil pengamatan dengan lambat tetapi benar dan lengkap
2	Mencatat laporan hasil pengamatan tetapi salah dan kurang lengkap
1	Mencatat laporan hasil pengamatan dengan lambat dan salah
0	Tidak mencatat laporan hasil pengamatan

2) Mempresentasikan laporan hasil pengamatan

Skor	Kriteria
4	Mempresentasikan laporan hasil pengamatan dengan baik, benar dan lengkap
3	Mempresentasikan laporan hasil pengamatan dengan baik, benar namun belum lengkap
2	Mempresentasikan laporan hasil pengamatan dengan baik namun belum benar dan tidak lengkap
1	Mempresentasikan laporan hasil pengamatan dengan kurang baik, belum benar dan tidak lengkap
0	Tidak mempresentasikan laporan hasil pengamatan dengan baik, benar dan lengkap

J. REMEDIAL DAN PENGAYAAN*a.* Remedial

Siswa yang belum terampil dalam menemukan gagasan utama dan gagasan pokok dapat diberikan contoh-contoh tambahan teks sebagai latihan tambahan. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang telah sangat terampil dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan utama.

b. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, siswa dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

Refleksi Guru

Catatan Guru

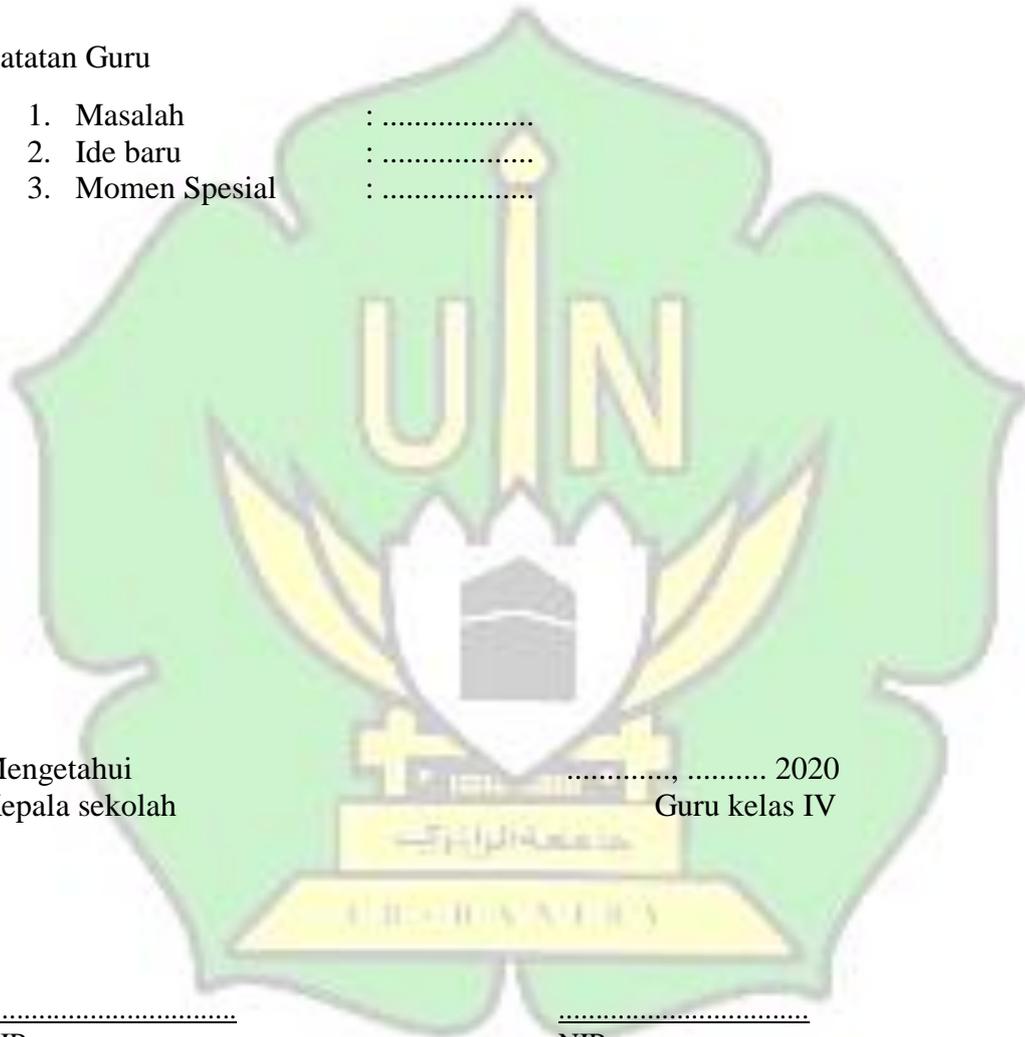
- 1. Masalah :
- 2. Ide baru :
- 3. Momen Spesial :

Mengetahui
Kepala sekolah

....., 2020
Guru kelas IV

.....
NIP :

.....
NIP



*Lampiran 5***LKPD****Lembar Kerja Peserta Didik**

Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pembelajaran : 1 (satu)

Nama Kelompok : Rumah adat

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat mengenal keragaman budaya di provinsi Indonesia
2. Siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya, pakaian adat, rumah adat dan alat musik tradisional setiap provinsi
3. Siswa dapat mengkomunikasikan keragaman budaya

Petunjuk :

1. Peserta didik di pandu membaca doa sebelum memulai pelajaran
2. Peserta didik di pandu untuk melihat video pembelajaran keragaman budaya bangsaku
3. Peserta didik di pandu untuk mengikuti Langkah-langkah di bawah ini

a. Mengamati



A



B



C



D



E

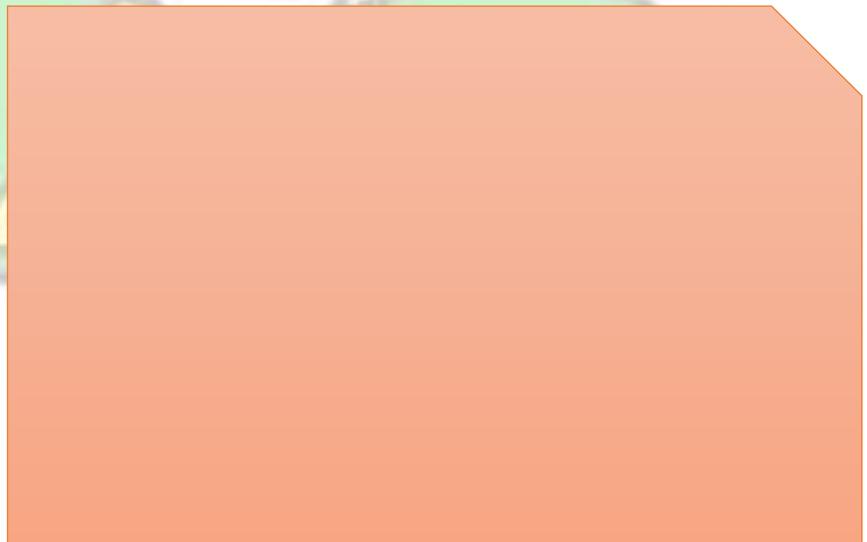
b. Menanya

Apakah nama dan daerah asal dari rumah adat pada gambar di atas? Dan tulislah huruf yang sesuai dengan nama dan asal daerahnya pada kolom gambar rumah adat di bawah ini !

No.	Nama Daerah	Nama Rumah Adat	Gambar Rumah Adat
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

c. Mencoba

Gambarlah peta Provinsi Aceh!



d. Mengasosiasikan

Apa saja keragaman budaya yang ada di daerah asal orang tua (aya dan ibu) dari peserta didik. Diskusikanlah dengan orang tuamu.

1. Daerah asal Ayah :

Keragaman budaya yang ada :

2. Daerah asal Ibu :

Keragaman budaya yang ada :

Tuliskan kesimpulan tentang keragaman budaya di Indonesia pada kotak di bawah ini!. Perwakilah dari setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil laporan yang sudah dikerjakan bersama kelompoknya.

LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pembelajaran : 1 (satu)

Nama Kelompok : Pakaian adat

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Tujuan Pembelajaran :

4. Siswa dapat mengenal keragaman budaya di provinsi Indonesia
5. Siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya, pakaian adat, rumah adat dan alat musik tradisional setiap provinsi
6. Siswa dapat mengkomunikasikan keragaman budaya

Petunjuk :

4. Peserta didik di pandu membaca doa sebelum memulai pelajaran
5. Peserta didik di pandu untuk melihat video pembelajaran keragaman budaya bangsaku
6. Peserta didik di pandu untuk mengikuti Langkah-langkah di bawah ini

f. Mengamati



A



B



C

D



E

g. Menanya

Apakah nama dan daerah asal dari rumah adat pada gambar di atas? Dan tulislah huruf yang sesuai dengan nama dan asal daerahnya pada kolom gambar rumah adat di bawah ini !

No.	Nama Daerah	Nama Pakaian Adat	Gambar Pakaian Adat
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

h. Mencoba

Gambarlah peta Provinsi Sumatera Utara!

i. Mengasosiasikan

Apa saja keragaman budaya yang ada di daerah asal orang tua (aya dan ibu) dari peserta didik. Diskusikanlah dengan orang tuamu.

3. Daerah asal Ayah :

Keragaman budaya yang ada :

4. Daerah asal Ibu :

Keragaman budaya yang ada :

Tulislah kesimpulan tentang keragaman budaya di Indonesia pada kotak di bawah ini!. Perwakilah dari setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil laporan yang sudah dikerjakan bersama kelompoknya.

LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pembelajaran : 1 (satu)

Nama Kelompok : Alat musik

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Tujuan Pembelajaran :

7. Siswa dapat mengenal keragaman budaya di provinsi Indonesia
8. Siswa dapat mengidentifikasi keragaman budaya, pakaian adat, rumah adat dan alat musik tradisional setiap provinsi
9. Siswa dapat mengkomunikasikan keragaman budaya

Petunjuk :

7. Peserta didik di pandu membaca doa sebelum memulai pelajaran
8. Peserta didik di pandu untuk melihat video pembelajaran keragaman budaya bangsaku
9. Peserta didik di pandu untuk mengikuti Langkah-langkah di bawah ini

k. Mengamati



A

B



C



D



E

1. Menanya

Apakah nama dan daerah asal dari rumah adat pada gambar di atas? Dan tulislah huruf yang sesuai dengan nama dan asal daerahnya pada kolom gambar rumah adat di bawah ini !

No.	Nama Daerah	Nama Alat musik	Gambar Alat musik
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

m. Mencoba

Gambarlah peta Provinsi Sumatera Utara!



dengan orang tuamu.

5. Daerah asal Ayah :

Keragaman budaya yang ada :

6. Daerah asal Ibu :

Keragaman budaya yang ada :

Tulislah kesimpulan tentang keragaman budaya di Indonesia pada kotak di bawah ini!. Perwakilah dari setiap

kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil laporan yang sudah dikerjakan bersama kelompoknya.

Lampiran 6

Ma

A. Pulau Sumatera



1. Provinsi Aceh.

Aceh adalah suatu provinsi di Indonesia yang ibu kotanya berada di Banda Aceh. Aceh merupakan salah satu provinsi yang dijuluki sebagai daerah istimewa loh. Aceh memiliki budaya :

a. Rumah adat aceh bernama krong bade.

Mempunyai tangga untuk masuk ke dalam rumah, yang jumlah anak tangganya ganjil. Dindingnya terbuat dari kayu, dan atapnya terbuat dari daun rumbia

b. Pakaian adat aceh adalah ulee balang.

Biasanya pakaian ini di gunakan untuk melaksanakan upacara pernikahan.

c. Alat music tradisonal adalah Rapai

Terbuat dari kulit sapi yang di mainkan oleh penari rapai geleng.

2. Sumatera Utara,

Sumatera utara adalah suatu provinsi yang ibu kotanya berada di kota medan. Sumatera utara adalah provinsi dengan jumlah penduduk terbesar keempat setelah Jawa Barat, Jawa timur, dan jawa tengah. Sumatera utara memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat sumatera utara

Rumah adat Sumatera Utara adalah rumah bolon. Rumah bolon sering disebut dengan rumah gorga. Rumah ini berbentuk persegi Panjang, layaknya rumah panggung, dan ada banyak tiang penyangga.

b. Pakaian adat sumatera utara

Pakaian adat Sumatera Utara adalah Ulos. Ulos adalah salah satu busana khas batak, sumatera utara. Ulos dibuat dengan menggunakan alat tenun.

c. Alat musik tradisional Sumatera Utara

Alat musik tradisional Sumatera Utara adalah Doli-doli. Doli-doli merupakan alat musik tradisional yang berasal dari Nias. Doli-doli terbuat dari bamboo atau kayu kecil-kecil yang disusun berjajar memanjang berdasarkan urutan ketinggian nada. Doli-doli dimainkan dengan cara di pukul menggunakan 2 tongkat.

3. Sumatera Barat

Sumbar adalah suatu provinsi yang ibukotanya berada di kota padang. Sumbar memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat Sumatera Barat

Rumah adat Sumatera Barat adalah Rumah gadang biasanya disebut dengan rumah bagonjong. Rumah gadang mempunyai jumlah kamar yang bergantung pada jumlah perempuan yang tinggal di dalamnya. Bentuk rumah gadang diibaratkan seperti kapal, kecil di bawah dan besar di bagian atas. Bentuk atapnya melengkung ke atas dan terbuat dari daun rumbia

b. Pakaian adat sumatera barat

Pakaian adat sumatera barat adalah bundo kanduang Untuk laki laki pakaian adatnya disebut penghulu. Pakaianya dominan berwarna hitam yang melambangkan kepemimpinan yang terhormat dan bermartabat. Sedangkan baju untuk perempuan bernama bundo kanduang yang melambangkan dialah pemilik rumah gadang.

c. Alat music tradisional adalah rebab

Rabab terbuat dari tempurung kelapa. Bentuk rabab seperti biola. Cara memainkan rabab dengan cara di gesek.

4. Riau

Riau adalah suatu provinsi di Indonesia yang terletak di bagian tengah pulau sumatera. Provinsi ini terletak di bagian tengah pantai timur pulau sumatera, yaitu disepanjang pesisir selat malaka. Ibukota riau adalah pekan baru. Riau memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat riau adalah balai salaso jatuh. Balai salaso jatuh memiliki makna dua selasar dimana lantainya lebih rendah dari ruangan tengah. Rumah adat ini dilengkapi dengan berbagai hiasan berupa ukiran flora dan fauna dengan masing-masing sebutan yang berbeda.

b. Pakaian adat

Baju adat riau adalah teluk Balanga. Untuk pakaian pria, pria mengenakan baju kurung kurawal, dipinggangnya mereka memakai kain yang terbuat dari tenun dan motif khas melayu. Sedangkan perempuan memakai baju kurung jangkar dan belitan kain songket.

c. Alat music

Alat music tradisional riau adalah gambus. Gambus memiliki bentuk seperti gitar. Gambus dipasang 3 senar sampai paling banyak 12 senar. Cara memainkannya dengan cara dipetik.

5. Jambi

Jambi adalah suatu provinsi di Indonesia yang terletak di pesisir timur di bagian tengah pulau sumatera. Ibukota provinsi jambi adalah kota jambi. Jambi memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat jambi adalah rumah panggung. Rumah ini terbuat dari kayu. Rumah ini juga dikenal dengan nama rumah kajang leko. Rumah ini terbagi ke dalam 8 ruangan.

b. Pakaian adat

Pakaian adat jambi adalah pakaian melayu jambi. Yang dikenakan perempuan bernama baju kurung tanggung. Bajunya bersulam benang emas. Sedangkan bagian bawah pakaian adat ini menggunakan kain songket. Pakaian ini mengenakan penutup kepala yang disebut pelangkon.

c. Alat music

Alat music tradisional jambi adalah gendang melayu. Gendang melayu memiliki bentuk yang lebih kecil dari gendang-gendang di daerah jawa. Alat music ini terbuat dari kayu, kulit hewan dan rotan.

6. Bengkulu

Bengkulu adalah suatu provinsi di Indonesia. Ibu kota provinsi Bengkulu adalah kota Bengkulu. Provinsi ini terletak di bagian barat daya pulau Sumatera. Bengkulu memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Bengkulu adalah rumah bubungan lima. Nama bubungan lima diambil dari bentuk atap rumahnya yang berbentuk limas. Karena Bengkulu adalah kota yang rawan gempa, rumah adatnya di bangun menyesuaikan kondisi daerahnya. Rumah ini memiliki 15 tiang dengan tinggi mencapai 1,8 meter.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Bengkulu adalah rejang lenong. Pakaian adat Bengkulu berciri khas berwarna merah dan bercorak lempangan emas. Pakaian adat Bengkulu biasanya digunakan pada acara tertentu, seperti acara pernikahan, festival, dan penyambutan khusus.

c. Alat music

Alat music tradisional Bengkulu adalah gendang Panjang. Gendang Panjang ini memiliki bentuk silindris dengan kepala ganda. Gendang Panjang terbuat dari kayu, kulit hewan, dan rotan. Memainkanya dengan cara di pukul.

7. Sumatera selatan

Sumatera selatan adalah suatu provinsi di Indonesia yang terletak di bagian selatan pulau Sumatra. Ibukota provinsi Sumatera selatan adalah Palembang. Sumatera selatan memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Sumatera utara adalah rumah limas. Rumah limas adalah rumah yang berbentuk limas di buat dengan gaya panggung. Rumah ini memiliki 5 tingkat.

b. Pakaian adat

Pakaian adat sumatera selatan adalah aesan gede. Pakaian ini merupakan perlambangan keagungan kerajaan sriwijaya di masa silam.

c. Alat music sumatera selatan

Alat music tradisional sumatera selatan adalah kenong basemah. Kenong basemah memiliki bentuk yang bagian tengahnya terdapat lingkaran yang menonjol sebagai tempat yang akan di pukul.

8. Lampung

Lampung adalah suatu provinsi di Indonesia. Ibukota lampung adalah bandar lampung. Lampung memiliki 2 kota, yaitu bandar lampung dan kota metro, dan memiliki 13 kabupaten. Lampung memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. rumah adat

rumah adat lampung adalah nuwow sesat. Nuwow artinya rumah dan sesat berarti adat. Pada awalnya nuwow sesat digunakan sebagai tempat dilangsungkannya pertemuan bagi masyarakat suku lampung.

b. Pakaian adat

Pakaian adat lampung adalah tulang bawang. Pakaian ini digunakan di upacara pernikahan, dan digunakan oleh para penari sebagai symbol penghormatan budaya asli lampung.

c. Alat music

Alat music tradisional lampung adalah gamolan pekhing (cetik). Gamolan pekhing adalah jenis instrument gamelan terbuat dari perunggu yang terbentuk bilah persegi Panjang yang ditata berderet dengan ukuran nada.

9. Kepulauan riau

Kepulauan riau adalah suatu provinsi di Indonesia. Provinsi ini termasuk provinsi kepulauan di Indonesia. Kepulauan riau berbatasan dengan Vietnam dan kamboja di sebelah utara; Malaysia dan provinsi Kalimantan barat di timur. Ibu kota provinsi kepulauan riau adalah tanjung pinang. Kepulauan riau memiliki budaya sebagai berikut.

a. Rumah adat

Rumah adat kepulauan riau adalah rumah belah bubung. Nama rumah ini diberikan oleh orang asing yang datang ke Indonesia seperti cina dan belanda. Rumah belah bubung memiliki model sama dengan rumah panggung. Rumah ini memiliki tinggi 2 meter dari tanah dan ditopang oleh beberapa tiang penyangga.

b. Pakaian adat

Pakaian adat kepulauan riau adalah teluk Balanga. Teluk Balanga di padukan dengan celana Panjang yang sewarna dan sarung yang di pakai sebatas lutut yang berfungsi sebagai selendang.

c. Alat music

Alat music tradisional kepulauan riau adalah gambang camar. Gambang camar terbuat dari kayu dan logam. Alat music ini termasuk instrument xilofon, yang terdiri dari enam bilah kayu hitam. Gambang camar biasa dimainkan saat peringatan hari besar islam dan acara hiburan sehari-hari.

10. Kepulauan bangka Belitung

Kepulauan Bangka Belitung adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terdiri dari dua pulau utama yaitu Pulau Bangka dan Pulau Belitung serta ratusan pulau-pulau kecil. Ibukota kepulauan bangka Belitung adalah

pangkal pinang. Kepulauan Bangka Belitung mempunyai kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat kepulauan Bangka Belitung adalah rumah rakit limas. Rumah rakit limas merupakan rumah yang bisa mengapung di permukaan air. Biasanya selain menjadi hunian tinggal, rumah adat jenis ini juga digunakan sebagai area untuk berbisnis ataupun menjadi pusat aktivitas ekonomi warga sekitar.

b. Pakaian adat

Pakaian adat kepulauan Bangka Belitung adalah paksian. Pakaian tradisional Bangka Belitung biasa disebut dengan nama “Paksian”. Pengantin perempuan biasanya memakai baju kurung berwarna merah yang berbahan kain sutra. Kepala mempelai wanita biasanya memakai mahkota yang biasa disebut dengan nama Paksian.

c. Alat music

Alat music tradisional kepulauan Bangka Belitung adalah dambus. Alat musik tradisional ini menyerupai gitar dengan bentuk seperti buah labu yang dibelah menjadi dua. Pada bagian perut gitar dambus diberi lubang kosong dan dijadikan sebagai ruang resonansi. Lubang tersebut akan ditutup dengan kulit kera atau kijang

B. Pulau Jawa



1. Banten

Banten suatu provinsi di pulau jawa, Indonesia. Provinsi ini dulunya merupakan bagian dari provinsi jawa barat, namun dipisahkan sejak tahun 2000. Ibukota provinsi banten adalah kota serang. Provinsi banten memiliki kebudayaan sebagai berikut:

a. Rumah adat

Rumah adat banten adalah sulah nyanda. Di sebut sulah nyanda karena atapnya yang terbuat dari daun nipah yang dikeringkan. Nyanda dalam Bahasa sunda memiliki arti sikap bersandar, sandarannya tidak lurus melainkan agak merebah ke belakang.

b. Pakaian adat

Pakaian adat banten adalah pangsi. Pangsi merupakan setelan pakaian berupa baju kemeja polos yang agak longgar dan panjangnya tidak melebihi mata kaki. Pakaian ini umumnya dipakai oleh laki-laki.

c. Alat music

Alat music tradisional banten adalah dogdog lojor. Alat music ini berbentuk seperti bedug, hanya saja memiliki bentuk yang lebih kecil dan memanjang. Dogdog lojor ini biasanya digunakan untuk mengiringi berbagai acara adat.

2. Dki Jakarta

Daerah khusus ibukota Jakarta merupakan ibu kota negara dan kota terbesar di Indonesia. Jakarta terletak di pesisir bagian barat pulau Jawa.

a. Rumah adat

Rumah adat DKI Jakarta adalah rumah kebaya. Rumah kebaya merupakan nama rumah adat suku Betawi. Disebut rumah kebaya karena bentuk atapnya yang menyerupai pelana yang dilipat dan apabila dilihat dari samping maka lipatan-lipatan tersebut terlihat seperti lipatan kebaya.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Betawi adalah abang none. Pakaian adat DKI Jakarta terinspirasi dari pedagang China, Arab, dan Belanda serta suku lainnya di Indonesia. Pada pakaian pengantin yang menggunakan syangko (sampul depan), kemeja dan rok Panjang model encim menunjukkan pengaruh budaya Tionghoa yang unik.

c. Alat musik

Alat musik tradisional DKI Jakarta adalah gambang. Gambang adalah alat musik yang mempunyai sumber suara sebanyak 18 buah bilah yang terbuat dari kayu. Bentuk gambang menyerupai perahu. Alat pemukul gambang terdiri atas dua buah yang biasa dipegang tangan kiri dan kanan penabuh. Bentuknya bulat, biasanya dibalut dengan kain.

3. Jawa Barat

Jawa Barat merupakan suatu provinsi yang terletak di Pulau Jawa. Provinsi ini terletak di sebelah DKI Jakarta sehingga banyak pendatang yang menetap di provinsi ini. Ibu kota Jawa Barat adalah Kota Bandung. Jawa Barat memiliki budaya sebagai berikut.

a. Rumah adat

Rumah adat Jawa Barat adalah imah badak heauy yang berarti badak menguap. Nama ini digunakan karena bagian atap pada rumah adat Jawa

barat ini tampak seperti badak, sedangkan bagian depannya seperti mulut badak yang sedang menguap.

b. Pakaian adat

Pakaian adat jawa barat adalah kebaya sunda. Kebaya sunda terbuat dari bahan tipis yang dikeranakan dengan sarung, batik, atau pakaian rajutan tradisional lainnya seperti songket.

c. Alat music

Alat music tradisional jawa barat adalah angklung. Alat music ini terbuat dari bambu, dibunyikan dengan cara digoyangkan sehingga menghasilkan bunyi yang bergetar dalam susunan nada 2, 3, sampai 4 nada dalam setiap ukuran, baik besar maupun kecil.

4. Jawa tengah

Jawa tengah merupakan suatu provinsi Indonesia yang terletak di bagian tengah pulau jawa. Ibu kota jawa tengah adalah semarang. Provinsi ini berbatasan dengan provinsi jawa barat di sebelah barat, samudera hindia dan daerah istimewa Yogyakarta di sebelah selatan. Jawa tengah memiliki budaya sebagai berikut.

a. Rumah adat

Rumah adat jawa tengah adalah rumah joglo. Rumah joglo memiliki teras yang luas serta tak bersekat. Selain itu ditengah ruangan rumah joglo juga disokong oleh 4 tiang. Tiang-tiang ini disebut soko guru.

b. Pakaian adat

Pakaian adat jawa tengah adalah jawi jangkep. Jawi jangkep merupakan pakaian adat yang dipakai oleh pria. Pakaian ini hanya dipakai dalam upacara resmi dalam adat jawa tengah. Secara umum, pakaian ini adalah baju dengan motif bunga dibagian tengahnya. Bagian bawahnya menggunakan kain jarik yang dililit dari pinggang.

c. Alat music

Alat music tradisional Jawa Tengah adalah demung. Demung adalah salah satu instrument gamelan. Demung menghasilkan nada dengan oktaf terendah, dengan ukuran fisik terbesar.

5. DI Yogyakarta

Daerah istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Ibu kota daerah istimewa Yogyakarta adalah kota Yogyakarta. Kota Yogyakarta adalah kota kediaman bagi Sultan Hamengkubuwana dan Adipati Paku Alam. Daerah istimewa Yogyakarta memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat daerah istimewa Yogyakarta adalah bangsal kencana. Rumah adat bangsal kencana adalah rumah tradisional berbentuk joglo dan merupakan rumah adat khas Mataram atau Keraton Yogyakarta. Bangsal kencana merupakan rumah adat yang dibangun di Kawasan Keraton Yogyakarta.

b. Pakaian adat

Pakaian adat daerah istimewa Yogyakarta adalah surjan. Surjan adalah busana resmi adat Jawa Wilayah Yogyakarta. Bahan dasar surjan adalah lurik.

c. Alat music

Alat music tradisional daerah istimewa Yogyakarta adalah Gejeng Lesung. Gejeng Lesung merupakan alat music perkusi yang menggunakan alat penumbuk padi tradisional.

6. Jawa timur

Jawa Timur adalah suatu provinsi di bagian timur Pulau Jawa. Ibu kotanya terletak di Surabaya. Jawa Timur memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat jawa timur adalah joglo hageng. Joglo hageng adalah rumah joglo yang lebih tinggi dengan tambahan atap yang lebih kecil yang disebut pengerat. Rumah joglo hageng juga ditambahi tratak keliling seperti halnya pada pendapa agung istana mangkunegaran Surakarta.

b. Pakaian adat

Pakaian adat jawa timur adalah baju pesaan. Baju pesaan menjadi salah satu symbol utama yang menjadi wakil utama yang menjadi wakil budaya baju adat jawa timur. Baju pesaan ini bisa digunakan pada acara-acara penting.

c. Alat music

Alat music tradisional jawa timur adalah bonang. Bonang sendiri terbuat dari bahan kuningan, serta terbagi kedalam dua jenis, yaitu bonang barung dan bonang penerus. Biasanya bonang digunakan untuk memperingati upacara adat setempat.

C. Pulau Nusa Tenggara



1. Bali

Bali adalah sebuah pulau di Indonesia yang dikenal karena memiliki pegunungan berapi yang hijau, terasering sawah yang unik, pantai, dan

terumbu karang yang cantik. Ibukota bali adalah kota Denpasar. Bali memiliki budaya sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat bali adalah bangunan angkul-angkul. Angkul-angkul adalah bangunan yang menyerupai gapura yang juga memiliki fungsi sebagai pintu masuk. Ada hal yang membedakan angkul-angkul ini dengan yang lainnya, yaitu bangunan ini memiliki atap di atasnya.

b. Pakaian adat

Pakaian adat bali adalah baju safari. Baju safari merupakan baju adat bali yang digunakan oleh kaum pria. Baju ini memiliki bentuk yang gak jauh beda dengan kemeja pada umumnya. Bedanya, baju safari memiliki kerah dan dua saku dibagian kiri serta kanan bawah. Selain itu terdapat juga saku dibagian dada kiri. Baju safari melambangkan kebersihan, sehingga baju ini kebanyakan memiliki warna putih.

c. Alat music

Alat music tradisional bali adalah ceng-ceng bali. Ceng-ceng bali juga dikenal dengan sebutan ceng-ceng ricik. Ceng-ceng ricik terbuat dari kayu Nangka dan tembaga.

2. Nusa tenggara barat

Nusa Tenggara Barat ialah sebuah provinsi di Indonesia yang berada pada bagian barat Kepulauan Nusa Tenggara. Provinsi ini memiliki 10 Kabupaten dan 2 Kota. Ibu kota nusa tenggara barat adalah kota mataram. Nusa tenggara barat memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat nusa tenggara barat adalah rumah adat dalam loka. Rumah Dalam Loka adalah desain rumah adat asli yang didirikan oleh Raja Sumbawa. raja sumbawa tersebut menggunakan Rumah Adat Dalam Loka sebagai pusat pemerintahan raja dan

kediaman raja. rumah adat tersebut di topang oleh 99 tiang dan memiliki ukuran yang besar. Jumlah tiang ini diambil dari asmaul husna, yaitu 99 asmaul husna atau 99 tiang.

b. Pakaian adat

Pakaian adat nusa tenggara barat adalah pegon dan lambung. Pegon merupakan Baju yang dipakai khusus oleh kaum laki-laki. Baju ini berbentuk jas hitam sebagaimana jas biasa. Sedangkan untuk bawahannya, dipakai Wiron atau Cute yaitu batik bermotif nangka berbahan kain pelung hitam.

c. Alat music

Alat music tradisional adalah pareret. Alat music ini masih sejenis dengan terompet. Alat music ini terbuat dari bamboo. Alat music ini dimainkan sebagai pelengkap upacara persembahyangan serta ulang tahun pura.

3. Nusa Tenggara Timur

Nusa tenggara timur adalah sebuah provinsi di Indonesia yang meliputi bagian timur kepulauan nusa tenggara. Ibu kota nusa tenggara timur adalah kupang. Provinsi ini memiliki 22 kabupaten/kota.

a. Rumah adat

Rumah adat nusa tenggara timur adalah mbaru niang. Rumah mbaru niang berasal dari desa yang berada di nusa tenggara timur yaitu desa wae rebo. Rumah mbaru niang bisa ditinggali oleh masyarakat yang ada dan tidak dikhususkan untuk kepala suku. Rumah mbaru niang dibangun membentuk kerucut dan dibuat seperti bangunan tenda yang berukuran sangat besar.

b. pakaian adat

Pakaian adat nusa tenggara timur adalah pakaian suku rote. Rote adalah sebuah suku yang menurut sejarahnya pernah berpindah dari pulau seram, Maluku. Dalam hal pakaian adatnya, pakaian adat suku rote tersebut ada pada bagian penutup kepalanya yang disebut dengan ti'i langga. Ti'i langga tersebut di buat dari bahan lontar kering.

c. Alat music

Alat music tradisional nusa tenggara timur adalah sasando. Sasando adalah sebuah alat music dawai yang dimainkan dengan cara dipetik. Alat music ini berasal dari pulau rote, nusa tenggara timur. Menurut Bahasa, sasando berasal dari kata sandu atau sanu yang artinya bergetar atau meronta.

D. Pulau Maluku



1. Maluku

Maluku adalah sebuah provinsi yang meliputi bagian selatan kepulauan maluku, Indonesia. Provinsi maluku berbatasan dengan laut seram di utara, Samudra hindia dan laut arafura di selatan, papua di timur, dan Sulawesi di barat. Ibukota provinsi maluku adalah kota ambon. Provinsi maluku memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat maluku adalah baileo. Baileo adalah rumah adat maluku dan maluku utara, Indonesia. Baileo merupakan tempat bagi para tetua adat untuk berdiskusi membahas isu-isu penting terkini. Rumah adat baileo dibuat dengan model panggung tanpa menggunakan dinding sama sekali. Sekeliling rumah adat baileo terdapat banyak ukiran dengan motif dua ekor ayam berhadapan dan diapit oleh dua ekor anjing di kedua sisinya.

b. Pakaian adat maluku

Pakaian adat maluku adalah baju cale. Baju cale sering disebut dengan kain salele. pakaian ini memiliki kain yang tebal. Pakaian adat ini memiliki warna yang cerah yaitu merah dengan garis-garis warna emas atau perak.

c. Alat music

Alat music tradisional maluku adalah jukulele. Jukulele merupakan alat musik yang memiliki bentuk mirip dengan ukulele. Jukulele berbahan dasar kayu, kulit rusa, serta tempurung kelapa. Cara memainkan jukulele adalah dengan cara dipetik.

2. Maluku utara

Maluku utara adalah salah satu provinsi Indonesia. Maluku utara resmi terbentuk pada tanggal 4 oktober 1999. Ibukota provinsi maluku utara adalah kota ternate.

a. Rumah adat

Rumah adat maluku utara adalah baileo. Baileo adalah rumah adat maluku dan maluku utara, Indonesia. Baileo merupakan tempat bagi para tetua adat untuk berdiskusi membahas isu-isu penting terkini. Rumah adat baileo dibuat dengan model panggung tanpa menggunakan dinding sama sekali. Sekeliling rumah adat baileo terdapat banyak ukiran dengan motif dua ekor ayam berhadapan dan diapit oleh dua ekor anjing di kedua sisinya.

b. Pakaian adat

Pakaian adat maluku utara adalah manteran lamo. Manteran lamo dulu dipakai oleh para sultan kerajaan di maluku utara. Manteran lamo terdiri jas berwarna merah yang disertai dengan kancing besar sejumlah 9 buah terbuat dari perak. Di setiap tepian jas dilengkapi dengan bordiran berwarna emas. Bagian bawah dari pakaian adat maluku utara ini menggunakan celana hitam dan untuk aksesoris kepalanya menggunakan mahkota.

c. Alat music

Alat music tradisional maluku utara adalah fu. Alat music fu terbuat dari kerang triton. Pada bagian tengah kerang dilubangi sebagai tempat tiup. Cara memainkan alat music fu dengan cara ditiup, cara meniupnya sama dengan cara meniup terompet.

E. Pulau Papua



1. Papua

Papua adalah provinsi terluas Indonesia yang terletak di bagian tengah pulau papua. Provinsi papua sebelumnya bernama irian jaya yang mencakup seluruh bagian papua bagian barat. Ibukota provinsi papua adalah jayapura. Papua memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat papua adalah honai. Rumah adat honai ini dihuni oleh suku dani. Nama honai gabungan dari kata “hun” yang berarti

“laki-laki” dan “ai” yang berarti “rumah”. Rumah ini hanya boleh dihuni oleh suku dani yang merupakan laki-laki dewasa. Bentuk rumah honai seperti jamur dengan atap kerucut dari jerami.

b. Pakaian adat

Pakaian adat papua adalah koteka. Koteka digunakan untuk menutupi kemaluan laki-laki atau alat vital. Koteka sendiri berarti pakaian dan nama ini digunakan oleh suku di pantai.

c. Alat musik

Alat music tradisional papua adalah tifa. Tifa merupakan alat music dari batang kayu yang telah dilubangi serta menggunakan kulit rusa kering pada salah satu ujung batang kayu tersebut. Alat music yang menyerupai gendang ini dimainkan dengan cara dipukul dan sering kali digunakan untuk mengiringi tarian perang.

2. Papua barat

Papua barat adalah sebuah provinsi Indonesia yang terletak di ujung barat pulau papua. Ibukota papua barat adalah manokwari. Nama provinsi ini sebelumnya adalah irian jaya barat. Provinsi papua barat ini memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat papua barat adalah rumah mod aki aksa. Rumah mod aki aksa mempunyai arti rumah kaki seribu. Rumah adat papua barat ini terdiri dari satu lantai yang terbuat dari kayu, atapnya dibuat dari dedaunan sagu atau jerami dan disokong oleh tiang-tiang dan pilar pilar penyokong. Biasanya rumah ini tertutup tanpa ada jendela dan hanya memiliki pintu depan dan pintu belakang. Untuk menuju pintu masuk harus menggunakan tangga kayu.

b. Pakaian adat

Pakaian adat papua barat adalah ewer. Ewer terbuat dari bahan alami yaitu jerami yang dikerigkan. Pakaian ewer ini kemudian dilengkapi dengan kain untuk atasannya. Pakaian adat ewer untuk pria terbuat dari kain beludru dengan model yang sopan. Celana pendek sebatas lutut lengkap dengan kain penutup yang menjuntai di bagian depan digunakan sebagai bawahan, dan untuk atasan digunakan baju rompi yang dibuat dengan kain dan model yang sama. Setiap tepi potongan baju ewer pria, biasanya dihiasi dengan batas kain bewarna terang.

c. Alat music

Alat music tradisional papua barat adalah guoto. Alat music guoto terbuat dari bahan kayu dan kulit lembu. Alat music guoto ini dimainkan dengan cara dipetik pada bagian senarnya.

F. Pulau Sulawesi



1. Sulawesi tenggara

Sulawesi tenggara merupakan sebuah provinsi di Indonesia yang terletak bagian tenggara pulau Sulawesi. Ibukota provinsi Sulawesi tenggara ini adalah kota Kendari. Provinsi Sulawesi tenggara mempunyai kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Sulawesi tenggara adalah rumah adat laikas. Rumah adat laikas memiliki bentuk seperti rumah panggung yang terdiri dari

tiga ataupun empat lantai. Bagian bawah atau kolom rumah tidak ditinggali oleh penghuni rumah. Pada bagian bawah rumah laika digunakan sebagai tempat peternakan, lantai pertama dan kedua akan ditinggali oleh penghuni rumah, lantai ketiga digunakan sebagai tempat penyimpanan benda pusaka, dan lantai keempat digunakan sebagai tempat menenun.

b. Pakaian adat Sulawesi tenggara

Pakaian adat Sulawesi tenggara adalah baju babu nggawi dan babu nggawi langgai. Baju adat wanita disebut dengan babu nggawi, baju ini terdiri dari atasan yang disebut lipa hinoru dengan bawahan roo mendaa dan tak lupa perhiasan dari emas. Atasan yang dipakai adalah blus yang bagian bahunya terbuka. Sedangkan baju adat pria disebut babu nggawi langgai. Baju ini terdiri dari atasan lengan Panjang tanpa kancing yang disebut dengan baju kandi. Baju ini memiliki belahan di bagian tengahnya dan dihiasi dengan manik manik warna emas. Untuk bawahannya menggunakan celana Panjang yang disebut saluaro ala.

c. Alat music

Alat music tradisional Sulawesi tenggara adalah baasi. Alat music baasi terbuat dari bamboo dan rotan, pada bagian pangkalnya terdapat 10 buah bamboo yang memiliki Panjang yang berbeda-beda dengan setiap lubang.

2. Sulawesi selatan

Sulawesi selatan adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di bagian selatan pulau Sulawesi. Ibu kota provinsi Sulawesi selatan adalah kota makassar. Provinsi Sulawesi selatan memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Sulawesi selatan adalah tongkonan. Tongkonan adalah rumah adat suku toraja yang wajib menghadap utara. Tongkonan

berbentuk rumah panggung. Bangunan ini terdiri atas tumpukan kayu yang dilapisi oleh ijuk. Tongkonan mempunyai ciri khasnya, yaitu tiga ornamen yang diberi warna, merah, dan hitam.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Sulawesi selatan adalah baju bodo. Baju bodo adalah baju adat tertua di Indonesia. Baju bodo memiliki ciri khas yang berbentuk segi empat serta memiliki lengan yang pendek. Baju bodo memiliki berbagai warna dan pada setiap warnanya memiliki arti masing-masing.

c. Alat music

Alat music tradisional Sulawesi selatan adalah tolindo/popondi. Tolindo merupakan sebutan di daerah bugis, sedangkan di makassar alat music ini disebut dengan popondi. Alat music tradisional ini terbuat dari kayu, tempurung kelapa, dan senar. Alat music ini dimainkan dengan cara di petik.

3. Sulawesi barat

Sulawesi barat adalah suatu provinsi yang ada di Indonesia yang terletak dibagian barat pulau Sulawesi. Ibukota Sulawesi barat adalah kota mamuju. Provinsi Sulawesi barat memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Sulawesi barat adalah rumah boyang. Rumah boyang berbentuk rumah panggung yang tersusun dari bahan kayu dan ditopang oleh tiang-tiang penyangga. Rumah ini menjadi tempat tinggal suku mandar yang merupakan suku asli dari Sulawesi barat.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Sulawesi barat adalah mandar/busana pattuqduq towaine. Pakaian dat untuk pria disebut mandar, sedangkan pakaian adat

untuk wanita disebut pattuqduq towaine. Pakaian ini digunakan pada saat acara pernikahan serta untuk penampilan tari patuddu. Yang membedakan pattuqduq towaine untuk pernikahan dan pattuqduq towaine untuk tarian adalah jumlah aksesorisnya. Untuk acara pernikahan aksesoris yang digunakan berjumlah 24 buah, sedangkan untuk tarian berjumlah 18 buah.

c. Alat music

Alat music tradisional Sulawesi barat adalah kecapi mandar/kecaping tobaine. Bentuk alat music kecapi mandar menyerupai pajangan kapal. Cara memainkannya harus dengan menaikkan kaki kirinya dan mendekatkan kecapi ke dada. Kecapi mandar yang dimainkan oleh wanita, bentuknya lebih lengkung.

4. Sulawesi tengah

Sulawesi tengah adalah suatu provinsi Indonesia yang terletak di bagian tengah pulau Sulawesi. Ibu kota provinsi Sulawesi tengah adalah kota palu. Provinsi ini memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Sulawesi tengah adalah souraja. Souraja bisa diartikan rumah besar. Rumah ini berbentuk panggung, pondasinya disokong dengan 36 buah tiang penyangga, dan 8 buah tiang berikutnya menyangga bagian dapur. Rumah souraja adalah rumah tradisional yang turun temurun untuk keluarga bangsawan.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Sulawesi tengah adalah nggembe. Baju nggembe adalah pakaian adat untuk wanita. Bentuknya berupa baju blus longgar dengan Panjang hingga pinggang dan lengannya pun juga Panjang. Baju nggembe juga memakai aksesoris. Bagian bawah baju nggembe dilengkapi dengan sarung.

c. Alat music

Alat music tradisional Sulawesi tengah adalah santu. Alat music ini terbuat dari bamboo. Pada bagian kulit tengah bamboo di lubangi sebagai tempat senar yang nantinya jika dipetik bunyi yang dihasilkan bisa terdengar sedikit lebih kencang.

5. Gorontalo

Gorontalo adalah suatu provinsi di Indonesia. Ibukota provinsi Gorontalo adalah kota Gorontalo. Provinsi Gorontalo memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Gorontalo adalah dulohupa. Rumah adat dulohupa memiliki bentuk rumah panggung yang menggambarkan tubuh manusia. Atap rumah menggambarkan kepala, badan rumah menggambarkan badan, serta pilar kayu penyangga rumah menggambarkan kaki.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Gorontalo adalah billiu dan makuta. Billiu dan makuta merupakan sepasang baju adat perempuan dan laki-laki. Pakaian ini biasanya sering dijumpai pada upacara-upacara pernikahan atau kegiatan festival saronde. Pada adat billiu terdapat 8 macam aksesoris, setiap aksesoris memiliki makna tersendiri. Sedangkan baju adat makuta hanya terdapat 3 aksesoris.

c. Alat music

Alat music tradisional Gorontalo adalah polopalo. Polopalo terbuat dari bamboo, dengan dibuat sedemikian rupa hingga bentuknya seperti garputala raksasa. Polopalo akan menghasilkan

bunyi dari bergetarnya badan polopalo. Polopalo dimainkan dengan cara di pukul.

6. Sulawesi utara

Sulawesi utara adalah suatu provinsi yang terletak diujung utara pulau Sulawesi. Ibukota provinsi Sulawesi utara adalah kota Manado. Sulawesi utara memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Sulawesi utara adalah walewangko (pewaris). Rumah walewangko dibangun dengan konsep rumah panggung. Rumah ini disangga oleh 16 hingga 18 tiang penyangga. Rumah ini dapat menampung 6 sampai 9 keluarga.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Sulawesi utara adalah laku tepu. Laku tepu terbuat dari serat tanaman pisang yang dikenal kuat dan mudah dipintal untuk menjadi pakaian. Serat tersebut ditenun dan dipintal agar menjadi selebar pakaian. Biasanya pakaian adat ini berwarna cerah mencolok.

c. Alat music

Alat music tradisional Sulawesi utara adalah Salude. Salude terbuat dari satu ruas bamboo dengan dawai yang dapat menghasilkan bunyi. Dawainya terbuat dari kulit ari bamboo. Alat music ini dimainkan dengan cara dipetik menggunakan pelepah pisang yang sudah dimodifikasi.

G. Pulau Kalimantan



1. Kalimantan selatan

Kalimantan selatan adalah suatu provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Kalimantan. Ibukota Kalimantan selatan adalah Banjarmasin. Provinsi Kalimantan selatan memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Kalimantan selatan adalah baanjung. Dalam Bahasa banjar baanjung berarti sayap bangunan yang menjorok dari samping kanan dan kiri bangunan utama.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Kalimantan selatan adalah bagajah gamuling baular lulut. Pada abad ke-15 pakaian adat ini hanya di pakai oleh keturunan raja dan kalangan bangsawan. Pakaian ini di lengkapi dengan mahkota gajah gamuling milik raja di buat dari emas dan intan permata, disatukan oleh dua batang logam emas yang dibentuk seperti ular yang melilit, sehingga disebut ular lulut.

c. Alat music

Alat music Kalimantan selatan adalah kalampat. Kalampat merupakan alat music pukul tradisional berupa gendang berkepala tunggal. Badan kalampat biasanya terbuat dari batang batung atau bamboo tebal dengan ukuran diameter yang besar. Alat music kalampat dimainkan dengan cara di pukul menggunakan pemukul yang terbuat dari rotan.

2. Kalimantan tengah

Kalimantan tengah adalah suatu provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Kalimantan. Ibu kota provinsi Kalimantan tengah adalah kota palangkaraya. Kalimantan tengah memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Kalimantan tengah adalah betang. Rumah betang berkonsep rumah panggung. Saat memasuki rumah betang harus menaiki tangga, dan anak tangganya berjumlah ganjil. Dinding rumah terbuat dari kayu berukir. Atap rumah berbentuk pelana memanjang. Di dalam rumah terdapat ruangan yang disekat-sekat, setiap ruangan memiliki fungsinya masing-masing.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Kalimantan tengah adalah upak nyamu. Upak nyamu merupakan pakaian adat yang terbuat dari kulit kayu nyamu. Kulit nyamu tersebut dibentuk seperti halnya rompi, cawat, dan ewah.

c. Alat music

Alat music tradisional Kalimantan tengah adalah katambung. Katambung merupakan alat music sejenis kendang yang

memiliki Panjang 75 cm. alat music ini berbentuk menyerupai labu air. Katambung digunakan pada upacara-upacara besar. Alat music ini dimainkan dengan cara menabuh agar katambung mengeluarkan bunyi. Katambung biasanya dimainkan dalam bentuk kelompok yang beranggotakan 5-7 orang.

3. Kalimantan barat.

Kalimantan barat adalah suatu provinsi di Indonesia. Kalimantan barat terletak di pulau Kalimantan bagian barat. Ibu kotankalimantan barat adalah kota Pontianak. Provinsi Kalimantan barat memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Kalimantan barat adalah rumah Panjang. Rumah Panjang terbuat dari kayu. Rumah Panjang mempunyai tinggi 5 sampai 8 meter, tergantung dari tinggi tiang yang menompang rumah tersebut. Rumah Panjang memiliki Panjang sekitar 180 meter dan lebar 6 meter. Rumah Panjang memiliki ruangan sebanyak 50 ruangan.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Kalimantan barat adalah king baba. Baju king baba terbuat dari kulit kayu kapuo atau tanaman ampuro. Baju king baba berupa rompi tanpa lengan. King baba dikenakan Bersama ikat kepala yang terbuat dari bulu burung enggang gading, serta senjata tradisional bernama Mandau.

c. Alat music

Alat music tradisional Kalimantan barat adalah ketubokng/tuma. Alat music ketubokng terbuat dari kayu durian atau asam yang dipanaskan atau dikeringkan dengan cara tradisional. Pada bagian atas terbuat dari kulit kambing. Bagian leher ketubokng diikat dengan rotan. Alat music ketubokng dimainkan dengan cara di tabuh menggunakan dua tangan.

4. Kalimantan timur

Kalimantan timur adalah sebuah provinsi Indonesia di pulay Kalimantan bagian ujung timur yang berbatasan dengan Malaysia. Ibu kota Kalimantan timur adalah kota samarinda. Provinsi Kalimantan timur memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Kalimantan timur adalah rumah lamin. Rumah lamin memiliki Panjang 300 meter, lebar 15 meter, dan tinggi kurang lebih 3 meter. Rumah lamin adalah rumah adat model panggung. Rumah ini memiliki model yang Panjang dan sambunng menyambung.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Kalimantan timur adalah kustin. Kustin dalam Bahasa kutai berarti busana. Pakaian ini umumnya terbuat dari bahan beludru yang warnanya hitam. Baju ini menggunakan lengan Panjang dengan bagian kerah yang tinggi.

c. Alat music

Alat music tradisional Kalimantan timur adalah gimar. Gimar hampis sama seperti gendang. Gimar juga terbuat dari batang kayu dengan sisi berlubang dan ditutupi dengan kulit binatang. Alat

music ini dimainkan dengan cara di pukul dengan telapak tangan sehingga menghasilkan suara yang berirama.

5. Kalimantan utara

Kalimantan utara adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak dibagian utara pulau Kalimantan. Provinsi ini berbatasan langsung dengan negara Malaysia, yaitu Malaysia bagian sabah dan Sarawak. Ibukota provinsi Kalimantan utara adalah kota tanjung selor. Kalimantan utara memiliki kebudayaan sebagai berikut :

a. Rumah adat

Rumah adat Kalimantan utara adalah rumah baloy. Rumah baloy dibuat bentuk panggung yang terdiri dari kayu ulin khas Kalimantan. Rumah ini biasanya memiliki ukiran-ukiran khas. Pintu utama rumah ini menghadap kearah selatan. Rumah baloy mirip dengan rumah lamin.

b. Pakaian adat

Pakaian adat Kalimantan utara adalah ta'a dan sapei sapaq. Ta'a merupakan nama pakaian yang akan dikenakan oleh perempuan. Ta'a terbuat dari kain beludru yang berwarna hitam. Ta'a merupakan busana rompi tanpa lengan yang di padukan dengan rok dan di tambah dengan penutup kepala yang dihiasi dengan bulu dari burung.

c. Alat music

Alat music Kalimantan utara adalah sluding. Alat music sluding terbuat dari 8 bilah kayu dengan ukuran yang berbeda-beda dan diuntai dengan seutas rotan. 8 bilah kayu tersebut disusun pada sebuah rangka kayu. Sluding dimainkan dengan cara di pukul.