



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ETNOCODE* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH LEBAKSIUH 1**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

Nama : Riski Nur Rahma

NIM : 2018820026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

2022

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Skripsi, 31 Agustus 2022

Riski Nur Rahma (2018820026)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ETNOCODE* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH LEBAKSIUH
1**

xvi + 83 hal, 7 tabel, 3 gambar, 12 lampiran

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mengalami hambatan dalam belajar, minat belajar menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Adapun tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 pada tahun ajaran 2021/2022. Sampel penelitian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas dan kelas eksperimen dengan jumlah sampel 32 siswa. Hasil perhitungan dengan menggunakan metode uji hipotesis uji-t dengan hasil yang diperoleh nilai yang signifikan .dan diperoleh nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen yaitu 46,67 untuk hasil pre-test sebelum diberi perlakuan dan 85,75 untuk hasil post-test setelah diberikan media *EtnoCode*. Berdasarkan data tersebut berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa di kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Minat Belajar, *EtnoCode*, Eksperimen

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING PERSYARATAN UNTUK UJIAN SKRIPSI

Pembimbing,



Muhammad Hayyun, M.Pd

Tanggal: 1-7-2022

MENGETAHUI, KETUA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kaprodi,



Lativa Qurrotaini, M.Pd

Tanggal: 18-8-2022

Nama	: Riski Nur Rahma
Nomor Pokok	: 201820026
Judul Skripsi	: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ETNOCODE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH LEBAKSIUH 1
Angkatan	: 2018

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *EtnoCode* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1" yang ditulis oleh Riski Nur Rahma Nomor Pokok 2018820026 telah diujikan pada tanggal 31 Agustus 2022 diterima dan disahkan untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Mengesahkan,

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Dekan,


Dr. Iswan, M.Si.

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Tanggal

Ismah, M. Si.
Ketua Sidang



4/10/22

Lativa Qurrotaini, M. Pd.
Sekretaris Sidang



4-10-2022

Muhammad Hayyun, M. Pd.
Pembimbing



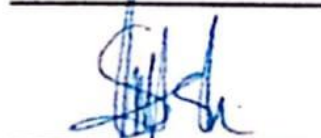
29-09-22

Dr. Anita Damayanti, M.Pd.
Penguji-1



28-09-2022

Siska Kusumawardani, M.Pd.
Penguji-2

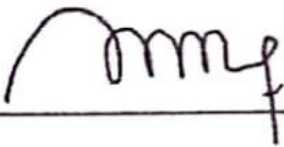


29-09-22

LEMBAR PENGESAHAN

Diterima dan disahkan oleh Komisi Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menempuh ujian Sarjana Strata Satu (S1) Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Nama : Riski Nur Rahma
Nomor Pokok : 2018820026
Judul Skripsi : "Pengaruh Media Pembelajaran *EtnoCode* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1"
Angkatan : 2018
Hari : Rabu
Tanggal : 31 Agustus 2022



Ismah, M.Si.

Ketua



Lativa Qurrotaini, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Anita Damayanti, M.Pd.

Penguji- 1



Siska Kusumawardani, M.Pd.

Penguji- 2

PAKTA INTEGRITAS

PAKTA INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah in :

- a. Nama : Riski Nur Rahma
- b. Tempat/tanggal lahir : Wonogiri, 29 Desember 1999
- c. Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/PGSD
- d. Nomor Pokok : 2018820026
- e. Alamat rumah : Jl Pd Kacang. Gg Bhakti Rt 01/03 No.163
Kel Tajur Kec Ciledug Tangerang
- f. No. Tlp/Hp : 089636430251
- g. Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *EtnoCode*
Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MI
Muhammadiyah Lebalsiuh 1

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa seluruh dokumen/data yang saya sampaikan dalam skripsi ini adalah nemar sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dokumen/data terdapat indikasi penyimpangan/pemalsuan pada bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pakta integritas ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 31 Agustus 2022

Mahasiswi yang bersangkutan



Riski Nur Rahma

PERNYATAAN PERSETUJUAN

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK PENINGKATAN AKADEMIK

Sebagai sivitas Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riski Nur Rahma
No. Pokok : 2018820026
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pendidikan menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta hak bebas *royalty non exclusive (non exclusive royalty free right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ETNOCODE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH LEBAKSIUH 1

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), Dengan ini hak bebas *royalty* fakultas ilmu pendidikan berhak menyimpan, menggali media, mengelola dalam bentuk perangkat data (data base), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 31 Agustus 2022



Riski Nur Rahma

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Rahma persembahkan untuk kedua orang tua, mama', bapak, abang, adik yang selalu mendukung dan mendoakan Rahma.

Juga untuk para sahabat-sahabat yang selama ini sudah sabar dengerin keluh kesah Rahma setiap waktu untuk *sharing* dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Tidak lupa dosen pembimbing serta dosen-dosen FIP yang dengan baik untuk bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Terima kasih atas segala bantuan, dukungan,

Dan do'a yang diberikan oleh kalian!

MOTTO

**Menolonglah Di dalam Agama Allah Maka Niscaya Allah Akan
Menolong Di Dalam Segala Urusanmu**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur tak lupa kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kami, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu, yang telah kami beri judul *“Pengaruh media pembelajaran EtnoCode terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1”*.

Kami mengajukan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Dalam penulisan skripsi ini tentunya kami merasa banyak kekurangan serta kelemahan didalamnya, untuk itu penulis menyampaikan permohonan kritik serta saran dalam rangka penyempurnaan skripsi ini. Penyusunan makalah ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan semua pihak. Penulis dengan ini mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama penyusunan makalah ini, terutama:

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah menyediakan kesempatan penulis untuk mengikuti studi di fakultas ini
2. Ibu Lativa Qurrotaini, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah

mendorong serta mengarahkan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

3. Bapak Muhammad Hayyun, M.Pd pembimbing skripsi yang telah bersedia menjadi pembimbing kami
4. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
5. Ibu Hikmatul Hayya S.Pd selaku pimpinan sekolah MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1
6. Siswa dan siswi kelas 4 yang telah berpartisipasi dalam melakukan proses penelitian ini
7. Orang tua tersayang yang sangat banyak memberikan semangat serta dukungan baik teori maupun material dalam melanjutkan studi di Universitas ini
8. Teman-teman seperjuangan KKN di Sukabumi
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan secara rinci

Penulis menyadari bahwa masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam skripsi ini, sehingga kritik dan saran dari peneliti lain sangat diharapkan untuk membantu membuat skripsi ini menjadi lebih baik lagi.

Jakarta, 2021

Riski Nur Rahma

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PAKTA INTEGRITAS.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
1. Bagi peserta didik.....	9
2. Bagi Guru	9
3. Bagi Sekolah	9
4. Bagi peneliti.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Media.....	11
a. Pengertian Media.....	11
b. Fungsi dan Manfaat Media.....	13

2. Media EtnoCode	14
a. Pengertian EtnoCode.....	14
b. Tujuan Media EtnoCode	15
c. Kelebihan Media EtnoCode.....	16
d. Kekurangan media EtnoCode	18
e. Cara Penggunaan Media EtnoCode.....	18
3. Konsep Minat Belajar	20
a. Pengertian Minat	20
b. Peranan dan Fungsi Minat Belajar.....	21
c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	21
4. Materi Keberagaman Budaya	24
B. Kerangka Berpikir	26
C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian	30
1. Tempat Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian.....	30
B. Metode Penelitian	31
C. Variabel dan definisi operasional variable	33
1. Definisi Variabel.....	33
2. Definisi Operasional	35
3. Definisi Operasional Variabel Minat Belajar	35
D. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi	36
2. Sampel.....	36
E. Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	38

1) Uji Coba Instrumen.....	38
2) Uji Persyarat Analisis.....	40
3) Statistik Deskriptif	41
4) Pengujian Hipotesis.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Data	44
1. Deskripsi Tempat Penelitian	44
2. Deskripsi Uji Coba Penelitian.....	46
B. HASIL ANALISIS DATA	47
1. Hasil Uji Statistik Deskripsi	47
2. Uji Persyaratan Analisis	50
3. Uji Hipotesis	51
4. Interpretasi Hasil Penelitian	52
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3.1 Desain Penelitian Post test.....	32
Gambar 3.2 Variabel X dan Y	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan.....	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument	38
Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik.....	49
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	52
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas.....	54
Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis Uji-t	55
Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Pretest dan Postest.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Angket Awal	64
Lampiran 2 Instrumen Angket Akhir	66
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	68
Lampiran 4 Penilaian Pretest dan Postest.....	71
Lampiran 5 Hasil Angket Pretest	72
Lampiran 6 Hasil angket Postest.....	73
Lampiran 7 Hasil Uji Angket Awal Siswa	74
Lampiran 8 Hasil Uji Angket Akhir Siswa	76
Lampiran 9 Lembar Validasi Angket	78
Lampiran 10 Media Pembelajaran EtnoCode.....	84
Lampiran 11 Surat Hak Cipta	85
Lampiran 12 Dokumentasi	86
Lampiran 13 Identitas Penulis	88

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam serta kaya akan suku bangsa dan budaya, Indonesia memiliki 33 provinsi. Setiap provinsi memiliki suku bangsa serta budaya yang memiliki kekhasan. Perbedaan budaya membuat Indonesia menjadi Negara yang menarik wisatawan dari luar negeri. Sebagai generasi penerus kita harus melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Negara Indonesia adalah Negara kepulauan. Pulau-pulaunya didiami oleh berbagai suku bangsa. Keragamannya menyebabkan keragaman adat dan budayanya tetapi tidak menyebabkan perpecahan. Hal ini tercermin dalam semboyan Negara kita, "Bhinneka Tunggal Ika". Artinya walaupun berbeda-beda suku, adat dan budaya tetapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia.

Didalam Islam juga terdapat penjelasan mengenai perbedaan bangsa, suku dan budaya yang mana kita dalam bermasyarakat harus saling mengenal satu sama lain tanpa membeda-bedakan, seperti yang dijelaskan pada ayat dibawah ini:

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

Artinya : Wahai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari lelaki dan perempuan, dan kami adalah berbangsa dan bersuku-suku supaya kamu berkenal-kenalan. Orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah taqwa di antara kamu. (QS: Al-Hujurat 13)

Keragaman budaya Indonesia ini perlu dikenalkan dan dipahami oleh seluruh masyarakat Indonesia didalam kehidupannya terutama pada anak usia sekolah dasar. Dalam kurikulum 2013 pemerintah telah merancang pembelajaran tematik terpadu, setiap mata pelajaran yang ada diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan.

Pada tingkat kelas IV salah satu materi yang dipelajari adalah mengenai Keberagaman Budaya Bangsa, yang memperkenalkan kepada siswa mengenai keberagaman suku dan kebudayaan yang ada di Indonesia, mulai dari tarian tradisional, baju adat, lagu daerah dan senjata tradisional. Oleh karena itu materi ini menjadi substansi yang sangat penting dalam upaya memperkenalkan siswa akan budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa kelas IV pada tanggal 28 September 2021, diperoleh data bahwa

siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya monoton saja sehingga siswa kurang memiliki minat belajar yang tinggi untuk memahami materi yang disampaikan. Mereka juga mudah lupa terhadap materi yang pernah dipelajarinya.

Berdasarkan pengalaman Dale (Sanjaya, 2010:199) Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu pengalaman belajar siswa meningkat. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan membantu mereka untuk lebih memahami materi yang dipelajari, dan juga akan memberikan mereka pengalaman yang lebih langsung.

Sudjana dan Rivai (2010) juga mengemukakan pendapat bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk meminimalisir penyampaian materi pembelajaran secara verbal, membantu siswa lebih memahami secara konkrit materi pembelajaran, memvariasikan strategi-strategi pembelajaran, dan menciptakan pembelajaran berbasis *student-centered*.

Peserta didik sekarang memiliki kebiasaan bahkan tidak bisa jauh dari *smartphone* dalam proses pembelajaran terutama di tengah pandemic covid 19. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi juga mempengaruhi terhadap proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Di era pandemic covid-19 guru diuntut untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjawab tantangan pembelajaran abad 21.

Salah satu upaya dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model dan media yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah menggunakan media buku *scan barcode* yang bernama *EtnoCode*.

Media *EtnoCode* ini juga telah dilakukan penelitian oleh Windi Riski, (2022) yang sudah dinyatakan valid dari 3 ahli yang menunjukkan hasil media 86%, bahasa 78%, materi 54% dan dari respon peserta didik juga didapatkan respon yang dikategorikan sangat baik yaitu 92%. Terbukti bahwa media ini dapat dijadikan sebagai media yang cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa

Melalui media ini, akan tercipta pemahaman yang mendalam bagi peserta didik tentang materi yang dipelajarinya terutama materi tentang keberagaman budaya. Media ini merupakan sebuah buku yang terdiri dari 34 provinsi yang mana disetiap provinsi terdapat pakaian,

lagu, senjata serta lagu adat dan disertai *scan barcode* untuk membantu peserta didik memahami budaya Indonesia secara real tidak hanya melalui tulisan saja melainkan bisa melihat video dari budaya provinsi yang ingin diketahui.

Dengan menggunakan media, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran, lebih aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mengingat materi yang dipelajari dalam waktu yang lama. Pembelajaran model ini akan membuat siswa lebih antusias untuk memahami materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil studi di MI Lebaksiuh, siswa kurang menguasai secara menyeluruh materi yang telah dipelajari. Saat diberikan pertanyaan mereka hanya menjawab dengan jawaban yang singkat tanpa adanya penjelasan yang mendetail. Dari hal tersebut menyatakan bahwa siswa tidak mampu memproses materi yang telah dipelajarinya. Siswa hanya menerima materi begitu saja tanpa disertai pemahaman.

Terbatasnya media dan minimnya penggunaan model pembelajaran yang diterapkan pada sekolah diduga merupakan pengaruh yang besar terhadap lemahnya minat belajar siswa. Minat

belajar memiliki fungsi sebagai pendorong siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan

Menurut slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang , ketertarikan, penerimaan materi, dan keterlibatan siswa. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan merupakan salah satu pernyataan minat belajar siswa

Minat belajar pada anak perlu ditimbulkan dan ditumbuhkan oleh seorang guru saat menyampaikan materi dikelas. Menumbuhkan minat belajar anak memang sangat sulit bila tidak disertai dengan sebuah dorongan melalui media yang menarik.

Minat memegang peranan yang sangat penting saat proses pembelajaran dan memiliki dampak yang besar atas perilaku dan sikap saat proses belajar. Karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan berusaha kuat mencapai tujuan yang diinginkan.

Minat menjadikan seseorang mengalami pembelajaran yang sungguh-sungguh karena adanya dorongan yang muncul dari hati secara terus menerus sehingga membuat dirinya semangat untuk bisa melakukan sesuatu yang ingin dicapai.

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dan dipentingkan dalam proses pembelajaran untuk

meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat diterapkan adalah penggunaan media serta penerapan model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas bahwa siswa kurang berminat terhadap materi yang disampaikan oleh guru mengenai keberagaman budaya maka kami mencoba menerapkan media *EtnoCode* dalam pembelajaran IPS dan berharap siswa dapat meningkatkan minat belajarnya.

Sehingga kami mengangkat hal tersebut menjadi judul penelitian yaitu Pengaruh media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah lebaksiuh 1.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan diatas rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya Indonesia masih rendah
2. Proses pembelajaran saat ini yang menjadi pusat adalah guru sehingga peserta didik menjadi pasif pada saat kegiatan pembelajaran

3. Belum pernah diterapkannya media *EtnoCode* pada materi keberagaman budaya bangsa
4. Daya ingat siswa kurang kuat terhadap materi yang diberikan

C. Batasan Masalah

Penggunaan media pembelajaran *EtnoCode* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah lebaksiuh?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah lebaksiuh?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1

2. Memahami seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran *EtnoCode* ini peserta didik dapat memiliki minat belajar yang tinggi

2. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran *EtnoCode* ini dapat membantu guru mengajak siswa memiliki minat belajar yang tinggi

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *EtnoCode* ini dapat meningkatkan akreditasi sekolah karena memiliki media pembelajaran yang baik

4. Bagi peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *EtnoCode* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang diterapkan ketika mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media

a. Pengertian Media

Sesuai dengan peribahasanya, kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang mengandung arti perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata wasaaila yang berarti penyampaian pesan dari sumber kepada penerima pesan, Rudi (2017:9)

Istilah media pada awalnya dikenal sebagai panduan visual, kemudian dikenal sebagai bantuan media umum (visual/pendengar). Selanjutnya disinggung sebagai bahan pendidikan (materi pembelajaran), dan saat ini istilah yang umum digunakan dalam ranah persekolahan umum adalah media pembelajaran (media pendidikan atau media pembelajaran), Rudi (2017:10)

Menurut Abi (2020:3) mengatakan bahwa Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Hasan, dkk (2021:4) juga mengungkapkan bahwa media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.

Seperti yang ditunjukkan oleh *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media adalah struktur dan saluran yang digunakan untuk metode yang terlibat dengan penyampaian pesan. (Januszewski and Molenda, 2008)

Menurut National Education Association (NEA), media adalah gadget yang dapat dikendalikan, didengar, dilihat, dibaca bersama instrumen yang digunakan secara tepat dalam pembelajaran dan latihan latihan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat berdampak langsung pada kualitas proses pembelajaran hingga hasil belajar yang diinginkan

Dari beberapa pendapat tentang batasan mengenai media dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan melalui benda atau alat. Sehingga dengan menggunakan media dapat merangsang pikiran siswa, perasaa serta kemauan siswa untuk antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media

Saat kehidupan di era informasi ini media sangat dibutuhkan dan diperlukan pada seluruh aspek baik pendidikan, perkantoran maupun perusahaan walaupun dalam derajat yang berbeda. Seperti yang disampaikan oleh Rudi (2017: 15) Media dapat secara efektif mempercepat pengalaman yang berkembang. Kemampuan ini menyimpulkan bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap target pembelajaran.

Rudi (2017:11) mengatakan bahwa media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan oleh guru.

Menurut Abi (2020:7) manfaat media dalam pembelajaran diantaranya yaitu membantu proses pembelajaran yang

berlangsung antara pendidik dengan peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indera.

Sedangkan Hasan, dkk (2021:19) mengungkapkan bahwa peran atau manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat pendidik menyampaikan pelajaran, dalam hal ini media yang digunakan pendidik sebagai alat penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.

Berdasarkan atas beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap siswa. Dan secara nalar media juga dapat meningkatkan proses pembelajaran terutama tentang pemahaman materi.

2. Media EtnoCode

a. Pengertian EtnoCode

EtnoCode yang berasal dari kata "*etno*" yang berarti suku, dan "*code*" yang berarti *barcode*. Awalan *ethno* mengacu pada kelompok kebudayaan yang dapat dikenali, seperti perkumpulan suku di suatu Negara dan kelas-kelas profesi di

masyarakat, termasuk pula bahasa dan kebiasaan mereka sehari-hari, Ginanjar (2020).

Istilah *etno* menggambarkan semua hal yang membentuk identitas budaya suatu kelompok yaitu bahasa, kode, nilai-nilai, jargon, keyakinan, makanan, pakaian, kebiasaan dan sifat-sifat fisik, Hardiarti (2017).

Sehingga EtnoCode berarti suku keberagaman kebudayaan bangsa Indonesia yang di dalamnya terdapat *barcode*. Indonesia memiliki 34 provinsi yang memiliki keberagaman yang sangat meluas dan diharapkan para penerus bangsa dapat mengenal keberagaman kebudayaan bangsa nya sendiri.

EtnoCode ini berupa buku spiral A5 yang didominasi warna hijau muda dan coklat, berisi gambar-gambar yang meliputi pakaian adat, lagu daerah, senjata serta tarian dari 34 provinsi yang ada di indoneisa dan tersedia *QR barcode* yang tersedia pada bagian lagu daerah dan tarian daerah.

b. Tujuan Media EtnoCode

Tujuan dari media EtnoCode ini adalah untuk menambah wawasan siswa tentang keberagaman kebudayaan bangsa Indonesia bagi siswa sekolah dasar. Buku ini merupakan

mahakarya dari peserta Smart Village mahasiswa PGSD FIP UMJ 2021

Dibuatnya media ini karena masih banyak siswa yang minim akan pengetahuan mengenai budaya-budaya yang ada di Indonesia. Sehingga harapannya adalah dengan media EtnoCode ini dapat membuat siswa memahami apa saja bagian-bagian dari budaya Indonesia dan seperti apa gambaran mengenai senjata, baju adat, lagu, serta tarian budaya yang ada di Indonesia.

c. Kelebihan Media EtnoCode

Media EtnoCode ini memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Ukuran buku tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga pas jika digunakan dan dibawa oleh siswa Sekolah Dasar
2. Buku ini menggunakan spiral sehingga memudahkan siswa untuk membuka pada halaman-halaman berikutnya
3. Bahan dari isi buku ini menggunakan *ART Cartoon* sehingga tidak mudah lecek atau sobek

4. Didalam buku ini terdapat 34 provinsi, sehingga siswa dapat mengetahui seluruh provinsi yang ada di Indonesia
5. Buku ini juga disertai dengan gambar dan warna yang menarik, sehingga siswa akan tertarik untuk melihat isi dari buku tersebut
6. Buku ini berisikan provinsi-provinsi yang ada di Indonesia, yang mana setiap provinsi terdapat gambar pakaian adat, senjata, lagu daerah dan tarian daerah sehingga siswa dapat mengetahui gambaran budaya dari provinsi tersebut
7. Pada bagian lagu daerah dan tarian daerah terdapat *QR Barcode* yang mana siswa dapat men *Scan Barcode* tersebut sehingga akan langsung terhubung ke YouTube dan muncul lagu atau tarian yang ingin diketahui. *QR Barcode* ini disediakan bertujuan agar siswa dapat mengetahui lagu dan tarian provinsi tersebut secara nyata tidak hanya berupa gambar saja.
8. Pada buku ini juga tersedia latihan untuk mengevaluasi siswa apakah siswa benar-benar memahami budaya pada provinsi yang telah dipelajari

9. Buku ini dapat memudahkan siswa mengenal keberagaman budaya yang ada di Indonesia

d. Kekurangan media EtnoCode

Media EtnoCode ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Didalam buku ini pada setiap provinsi hanya terdapat tarian daerah, lagu daerah, senjata dan pakaian adat. Sehingga kurang lengkap karena tidak ada seperti rumah adat, bahasa, sejarah, dll.
2. Ada beberapa gambar yang tidak HD jadi terlihat kurang bagus
3. Pada bagian lagu daerah tidak disertai lyric sehingga siswa perlu men *Scan Barcode* terlebih dahulu untuk menghafal lagu tersebut
4. Tidak menjabarkan perbedaan budaya di setiap provinsi

e. Cara Penggunaan Media EtnoCode

Adapun panduan dalam penggunaan media EtnoCode ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini berupa buku sama halnya seperti buku-buku yang lain melainkan ini buku bergambar disertai sedikit informasi yang tertulis

2. Siswa hanya perlu membuka bagian provinsi apa yang ingin diketahui, nanti akan terdapat informasi yang ada di halaman tersebut.
3. Jika siswa ingin mengetahui bagaimana bunyi lagu atau tarian daerah yang tertulis pada buku siswa perlu men *Scan Barcode* yang tersedia pada bagian lagu atau tarian.

Adapun panduan dari men *Scan Barcode* sendiri adalah sebagai berikut

1. Siapkan *Handphone* anda
2. Buka aplikasi *Play store*
3. Unduh aplikasi *Barcode Generation* pada aplikasi *Play store*
4. Buka aplikasi *Barcode Generation* yang telah anda unduh.
5. Pilih ikon yang bertuliskan *Scan*
6. Kemudian arahkan pada *Barcode* EtnoCode sesuai provinsi yang ingin anda ketahui.

3. Konsep Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat memiliki arti yaitu “gairah atau keinginan yang tinggi serta kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu” tak lain itu minat juga diartikan sebagai motif yang memunculkan kekuatan pikiran dan perhatian terhadap suatu objek. Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian, Susanto (2013:58).

Hansen (2013:57) menyatakan bahwa minat belajar siswa erat dengan hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi. Minat belajar juga menjadi salah satu factor yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar, Yunitasari dan Hanifah (2020).

Minat juga dapat diartikan gejala psikologis yang menunjukkan adanya pengertian subjek terhadap objek yang menjadi sasaran kerana objek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada objek tersebut.

Berdasarkan pengertian ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk

melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang.

b. Peranan dan Fungsi Minat Belajar

Minat menjadi sumber motivasi yang tinggi untuk belajar, anak yang berminat terhadap sesuatu baik kegiatan belajar atau yang lainnya maka akan berusaha sekuat tenaga untuk mencapainya.

Peranan minat dalam proses pembelajaran adalah sebagai pemusatan pemikiran serta akan menimbulkan kegembiraan pada hati seseorang saat berlangsungnya proses pembelajaran dan dapat membantu seseorang agar tidak mudah melupakan materi yang telah dipelajarinya.

Ada beberapa peranan minat dalam belajar meliputi menciptakan, menimbulkan perasaan yang senang saat proses belajar, dapat konsentrasi dan fokus saat proses belajar dan menghasilkan sikap belajar yang positif dan kondusif dan meminimalisir rasa bosan pada siswa ketika proses pembelajaran.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Tercapainya tujuan pembelajaran itu disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pada ketercapaian hasil

belajar siswa. Ada 2 golongan yang menjadi faktor minat belajar yaitu faktor intern dan faktor *ekstern*

1) Faktor Internal

a) Faktor Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat penting terhadap kemampuan proses belajar jika peserta didik merasa kesehatannya kurang baik maka itu juga akan mengurangi semangat siswa untuk belajar

b) Cacat Tubuh

Sesuatu yang menyebabkan kurang sempurnanya tubuh. salah satu faktor kurangnya konsentrasi saat pembelajaran karena terganggu oleh tubuhnya yang tidak sempurna

2) Faktor Psikolog

a) Perhatian

Untuk mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran maka diperlukan perhatian dari seorang siswa. Jika ingin siswa berminat maka seorang guru harus menyediakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

b) Kesiapan

Kesiapan saat proses pembelajaran juga diperlukan agar siswa dapat memulai pembelajaran dengan baik, apabila siswa tidak memiliki kesiapan maka akan berpengaruh pada proses pembelajaran yaitu anak tidak akan mudah menerima materi yang akan disampaikan oleh guru.

c) Bakat atau Intelegensi

Bakat merupakan kemampuan seseorang untuk belajar. Kemampuan itu sendiri juga akan muncul apabila telah melakukan proses pembelajaran. Bakat juga mempengaruhi pada proses pembelajaran, jfika media pembelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya maka peserta didik akan berminat pada pelajaran tersebut.

3) Faktor Eksternal

a) Cara Orang Tua Mendidik

Adapun bagaimana cara orang tua mendidik pada anak itu juga berpengaruh terhadap proses belajar anak. Jika orang tua tidak mengatur proses pembelajarannya seperti waktu belajar, waktu bermain, waktu tidur maka anak akan merasa di

bebaskan sehingga akan muncul rasa malas dan kurangnya semangat belajar

b) Suasana Rumah

Suasana rumah disini berarti adalah keadaan lingkungan rumah. Keadaan rumah yang mungkin kurang kondusif seperti terlalu ramai, sering terjadi kegaduhan sehingga membuat anak tidak merasa nyaman ketika belajar dirumah akibatnya semangat anak untuk belajar menjadi berkurang.

c) Keadaan Ekonomi Keluarga

Saat proses pembelajaran peserta didik memerlukan fasilitas untuk belajar seperti alat-alat tulis, buku, dll. Maka diperlukan biaya untuk hal tersebut. Akan tetapi menjadi hambatan bagi peserta didik apabila orang tua tidak dapat memenuhi fasilitas tersebut mungkin karena kurangnya ekonomi keluarga tersebut, maka peserta didik perlu diberi pengertian mengenai hal tersebut.

4. Materi Keberagaman Budaya

Abdul Majid (2014) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah

pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu materi. Sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih luas kepada siswa.

Pada penelitian yang berjudul pengaruh media *EtnoCode* untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang keberagaman budaya bangsa, peneliti mengambil pada judul tema Indahnya Kebersamaan dan dari tema tersebut peneliti mengambil subtema 1 yaitu keberagaman budaya bangsaku.

Pada sub tema 1 yaitu keberagaman budaya bangsaku terdiri atas 7 mata pelajaran yang mana pada setiap pembelajaran membahas materi seperti pelajaran IPA yang dibahas adalah tentang Bunyi yang berkaitan dengan indera pendengaran. Matematika membahas tentang materi pengukuran yang berkaitan dengan ukuran benda disekitar kita. Mata pelajaran bahasa Indonesia membahas tentang mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis atau visual.

Mata pelajaran PPKn yang dipelajari yaitu mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesataun. Mata pelajaran SBdP membahas materi tentang memahami dasar-dasar gerak tari, pada pelajaran PJOK membahas tentang

memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif.

Pada mata pelajaran IPS materi yang di bahas yaitu mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agam di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Peneliti akan menerapkan media ini pada mata pelajaran IPS.

B. Kerangka Berpikir

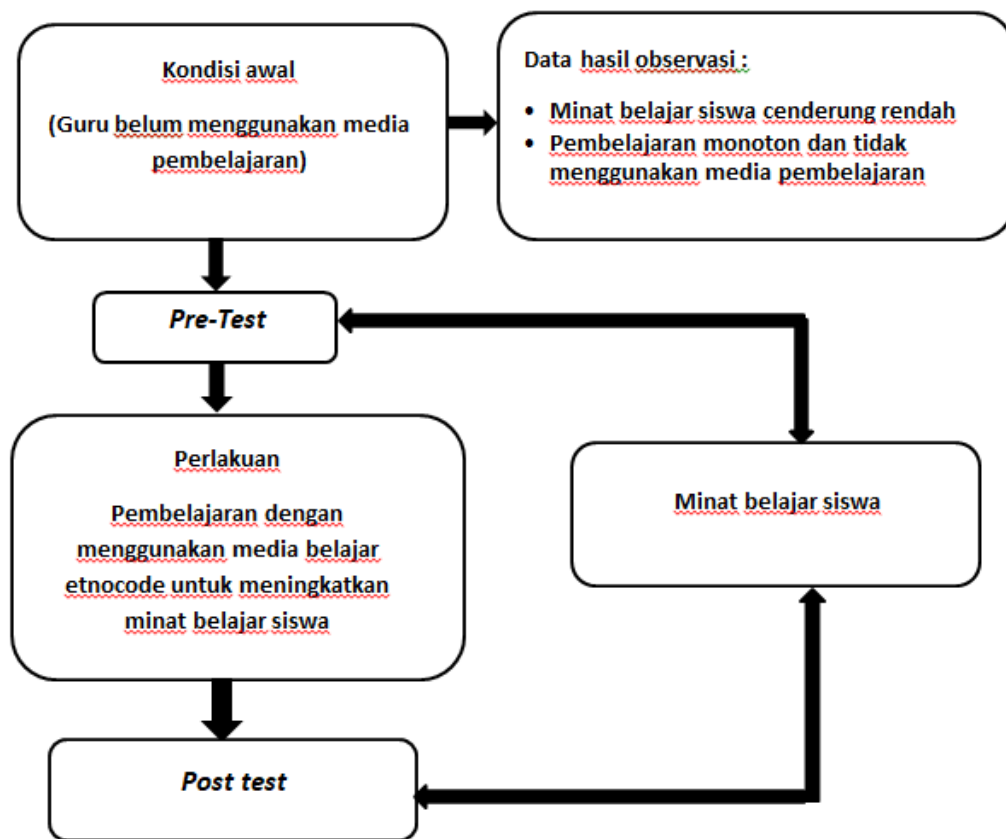
Minat belajar siswa MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 khususnya pada kelas IV masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa jenis alasan. Salah satunya yaitu penerapan media dan metode pengajaran yang kurang efektif. Dalam kegiatan pembelajaran IPS, siswa hanya diberikan materi dengan dituliskan oleh guru pada papan tulis kemudian siswa di minta untuk menyalin di buku tulis. Kemudian guru menilai hasil tulisan mereka tanpa adanya pemahaman materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat Dale (Sanjaya, 2010:199) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu minat belajar siswa meningkat. Maka dari itu kami menerapkan media EtnoCode ini pada pembelajaran untuk mengetahui adanya pengaruh media terhadap minat belajar siswa

Proses pembelajaran pada penelitian ini diawali dengan langkah-langkah tanpa penggunaan media pembelajaran dan minat belajar siswa terlihat rendah. Kemudian peneliti mencoba untuk menerapkan media EtnoCode ini dengan pemberian media sebelum kegiatan pembelajaran dan pada saat proses pembelajaran terlihat siswa memiliki rasa senang dan ketertarikan untuk menjalankan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Slameto (2010:180) beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan dan keterlibatan siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2002:15) mengemukakan juga bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat belajar yang baru serta dapat memberi pengaruh psikologis pada siswa.

Penelitian tentang penggunaan media EtnoCode terhadap minat belajar siswa diterapkan dengan menggunakan metode eksperimen yaitu dengan menggunakan angket pada kelas *Prettest* dan *Posttest* untuk mengukur pengaruh media terhadap variable Y.

Untuk mempermudah dalam penelitian, maka peneliti memiliki kerangka pikir yang berguna untuk mencapai alur dan arah yang terstruktur dan terorganisir. Khususnya pada pembelajaran diperlukan harapan serta kenyataan yang jelas dan terarah. Berikut ini gambaran kerangka berpikir peneliti



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:96). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah di jelaskan, maka hipotesis yang dirumuskan yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh media *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa

H_o : Tidak terdapat pengaruh media *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 yang beralamat di Kel Cipetir Kec Kadudampit Kab Sukabumi Jawa Barat kode pos 43153

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2021 sampai April 2021. Untuk lebih jelasnya, waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1

Jadwal kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan					
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Observasi	■					
2	Pengajuan judul		■				
3	Konsul BAB 1-3			■	■		
4	Seminar Proposal					■	

5	Pengolahan data						
6	Penyajian data						
7	Penyempurnaan laporan						
8	Uji skipsi						

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012:107 dalam Fitrianiingsih 2015) penelitian eksperimen adalah sebuah penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang menggunakan perlakuan tertentu untuk mengetahui pengaruh satu dengan yang lain.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimen Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*, karena dalam penelitian ini menggunakan *Pretest* sebelum dilakukan perlakuan , kemudian hasil *pretest* akan di bandingkan dengan hasil *Posttest* untuk mengetahui perbandingan keduanya. Desain penelitiannya di gambarkan pada bagan berikut :

Tabel 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono, 2012: 108

Keterangan:

- O1 = Nilai *Pretest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*).
- O2 = Nilai *Posttest* setelah mendapat perlakuan (*treatment*).
- X = Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran menggunakan media video.

Pada penelitian ini peneliti ingin meneliti ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1

Sugiono (2016:6) menyatakan bahwa metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan berdasarkan suatu pemahaman tertentu sehingga ketika gilirannya bisa digunakan untuk memahami, memecahkan dan mangantisipasi masalah yang ada pada pendidikan.

Sejalan dengan itu, peneliti lain Nazir (2005:44) dalam buku *Metode Penelitian*, menerangkan bahwa prosedur serta alat yang

digunakan dalam penelitian harus cocok dengan metode penelitian yang digunakan. Sugiono (2018:11) juga menyatakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu tindakan dapat digunakan metode uji coba atau eksperimen.

Maka dapat diartikan bahwa metode uji coba adalah pengujian suatu tindakan yang ter untuk mengetahui seberapa banyak pengaruh yang dihasilkan dari percobaan tersebut. Untuk menemukan selisih pengaruh, maka supaya dibedakan sebelum dan sesudah penggunaan media.

C. Variabel dan definisi operasional variable

1. Definisi Variabel

Dalam penelitian eksperimen dikenal beberapa variable. Variable adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kondisi, keadaan, factor, perlakuan atau tindakan yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil penelitian. Menurut Mulyatiningsih (2011), jenis-jenis variable pada penelitian eksperimen mencakup dibawah ini:

1) Variabel Bebas / v.treatmnet

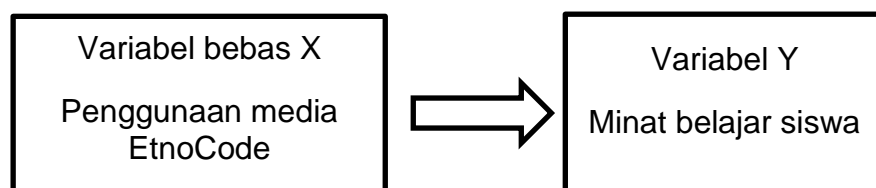
Variable bebas merupakan yang berperan memberi pengaruh terhadap variable terikat, dapat diubah, di ganti serta dimanipulasi. Variable bebas merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelas .

2) Variabel Terikat/kriteria

Variable ini merupakan variable yang menjadi pengaruh dari variable bebas. Variable terikat diartikan sebagai karakteristik yang diukur setelah mendapat perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel X (variabel bebas) dan variabel Y (variabel terikat). Objek yang mempunyai variasi tertentu dapat ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Adapun penjelasan tentang 2 variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Variabel Independen: variabel independen atau yang biasa disebut dengan variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan pada variabel dependen (terikat)
- b) Variabel Dependen: variabel dependen ini biasa disebut sebagai variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.



Gambar 3.2. variabel X dan Y

Penelitian ini berpusat pada dua variabel yang terjadi yaitu dari variabel X media EtnoCode dan variabel Y kemampuan minat

belajar. Pengaruh media Etnocode ini diberikan dengan bertujuan agar siswa dapat meningkatkan minat belajarnya terhadap materi yang disampaikan sehingga pemahaman dan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari dapat dikuasai secara maksimal.

2. Definisi Operasional

Penggunaan media *EtnoCode* yang berbentuk buku dengan berisikan 34 provinsi budaya yang ada di Indonesia diterapkan pada mata pelajaran IPS Kelas IV.

3. Definisi Operasional Variabel Minat Belajar

Menurut Guildford (Lestari dan mokhammad, 2017:93) Minat memperoleh merupakan motivasi dari dalam diri siswa secara mental dalam mengambil sesuatu dengan penuh kesadaran, kelancaran, dan disiplin sehingga membuat orang menjadi dinamis dan senang melakukannya.

Sedangkan Menurut Hidayat dan Djamilah (2018: 66) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa kekaguman dan dapat membangkitkan inspirasi diri dalam menyelesaikan suatu gerakan yang dapat diperkirakan melalui cinta, tertarik untuk memiliki pertimbangan. dan kontribusi dalam pengalaman pendidikan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dapat didefinisikan sebagai sejumlah kasus yang memenuhi kriteria tertentu yang ditentukan oleh si peneliti. Kasus-kasus ini bisa berupa peristiwa-peristiwa, manusia, hewan, tumbuhan, dll (Dantes, 2013). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 Cipetir Kadudampit Sukabumi dengan jumlah populasi sebanyak 32 siswa.

2. Sampel

Sugiono (2018:118) sampel ialah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Dengan demikian sampel peneliti adalah sebagian dari anggota populasi dengan karakteristik sama yang dipilih sebagai sumber data penelitian, Agus (2013:102).

Adapun teknik yang diambil dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest* (satu kelompok *pretest dan post test*) adalah teknik pengambilan sample secara satu group dari anggota populasi untuk dijadikan sample. Jumlah sampel pada penelitian ini diambil dari siswa kelas IV yang berjumlah 32 siswa.

E. Kisi-kisi dan Instrumen Penelitian

Sugiono (2018:133) mengatakan bahwa instrumen dalam penelitian digunakan untuk menghitung penelitian variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah Soal essay yang telah disediakan mengenai proses pembelajaran yang menggunakan media EtnoCode. Data penelitian ini berupa kuantitatif. Berikut kisi-kisi instrument penelitian ini.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument
Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar**

Indikator	Keterangan	Jumlah butir	Nomor butir pada instrumen
Perasaan Senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran IPS	7	1, 2, 3, 5, 8, 10, 12
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran IPS		
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran IPS	2	4, 7
Ketertarikan	Penerimaan siswa saat diberi tugas/PR oleh guru	4	6, 13, 14, 15
Keterlibatan siswa	Berpartisipasi saat proses pembelajaran	2	9, 11,

F. Teknik Pengumpulan Data

Sugiono (2018:193) teknik pengumpulan data ialah keputusan yang berfungsi untuk menjumlahkan suatu data. teknik pengumpulan data yang dipakai selama penelitian ini yaitu:

- 1) Observasi
- 2) Dokumentasi, menurut Sugiono (2017:240) suatu dokumentasi atau catatan bisa berupa gambar maupun tulisan
- 3) Soal angket yang diberikan kepada siswa

Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes yang dirancang dan tergolong kedalam tes individu.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiono (2017:244) analisis data yang berdasarkan hasil tulisan lapangan dapat dipilih mana yang utama yang bisa dipelajari dan dibuat kesimpulan agar dapat dipahami.

1) Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut Kusaeri (2012:75) pengertian validitas yaitu akurat, berarti dan bermanfaat dari sebuah simpulan yang didapatkan dari suatu pengklarifikasian nilai tes

Rumus yang biasa digunakan untuk uji validitas dengan teknik korelasi *rumus korelasi produk moment*, yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien

ΣX = Jumlah skor item

ΣY = jumlah skor total (seluruh item)

ΣXY = jumlah hasil kali skor X dan Y untuk setiap reponden

n = jumlah responden

kriteria pengujian :

jika $r_{xy} > r_{tabel}$ Data Valid

jika $r_{xy} < r_{tabel}$ Data Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas atau keandalan instrument keteladanan maka dipergunakan rumus Alpha cronvbach yaitu:

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

K = mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

S_t^2 = Varians total

2) Uji Persyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pendapat Sugiono (2018:241) mengatakan bahwa hipotesis yang telah di tes dengan menggunakan uji T untuk satu sampel dan variabel yang dianalisis harus normal.

Metode Chi Square dalam uji normalitas dengan taraf lilliefors signifikansi $\alpha = 0,05$ $L_h = F_{Z_i - z_i}$

Keterangan :

F_{z_i} = merupakan peluang angka baku

S_{z_i} = merupakan proporsi angka baku

L_h = nilai L hitung / Observasi

$L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berasal dari distribusi normal

$L_{tabel} > L_{hitung}$ maka data berasal dari distribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Dengan penggunaan rumus uji F pada taraf yang signifikan 0,05 kesamaan berbagai populasi dan kelompok sampel dilakukan dengan uji homogenitas sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

$S_1^2 = \text{Varians terbesar}$

$S_2^2 = \text{Varians terkecil}$

Kriteria pengujiannya adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ data homogen dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ data tidak homogen.

3) Statistik Deskriptif

a. Mean

Rata-rata hitung atau biasa disebut dengan mean. Penggunaan rata-rata hitung untuk sampel bersimbolkan \bar{X} disebut dengan eks bar

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X} = \text{Mean/Rata - rata}$

$X_i = \text{jumlah tiap data}$

$n = \text{jumlah data}$

b. Median

Median merupakan sekelompok data yang disusun mulai dari data terkecil hingga data terbesar median ini sering disebut juga sebagai nilai tengah.

Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$Me = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Me = Nilai median

Bp = Batas bawah kelas sebelum nilai media akan terletak

P = Panjang nilai

N = Jumlah data

f = Banyaknya frekuensi kelas median

F = Jumlah frekuensi komulatif

c. Modus

Modus merupakan nilai yang sering muncul dalam himpunan data.

Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$Mo = Bp + p \left(\frac{F}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

Mo = Nilai modus

Bp = Batas bawah kelas yang mengandung nilai modus

P = panjang kelas nilai modus

F_1 = Selisih antara frekuensi modes (f) dengan frekuensi sebelumnya (f_{sb})

F_2 = Selisih antara frekuensi modus (f) dengan frekuensi sesudahnya (f_{sd})

4) Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu uji t yang digunakan untuk mencoba perbedaan atau perbandingan pada kuasi eksperimen, dalam hal ini yaitu dengan membandingkan antara penggunaan media EtnoCode terhadap minat belajar siswa. Rumus uji t adalah berikut ini :

$$t_h = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left\{ \left(\frac{S_i^2}{n} \right) + \left(\frac{S_j^2}{n} \right) \right\} - \left\{ 2r^2 \times \left(\frac{s_1}{\sqrt{n}} \right) \times \left(\frac{s_2}{\sqrt{n}} \right) \right\}}}$$

$$Tt = (dk=[n_1=n_2]-2, \alpha=5\%)$$

Keterangan :

T_h = Nilai t hitung

\bar{X}_1 = Rata – rata Variabel X

\bar{X}_2 = Rata – rata Variabel Y

S_i^2 = Varian Variabel X

S_j^2 = Varian Variabel Y

S_1 = Simpangan Baku Variabel X

S_2 = Simpangan Baku Variabel Y

n = Banyaknya sampel

r = Korelasi Product Momen

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 Desa sukamaju kampung Lebaksiuh Kec. Kadudampit Kab. Sukabumi Jawa Barat kode pos 43153. MI Muhammadiyah Lebaksiuh ini terdiri dari 6 kelas yang memiliki jumlah siswa berbeda-beda.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 1 kelas yaitu kelas IV yang kami lakukan sebagai objek kelas pretest dan kelas posttest yaitu pretest sebelum perlakuan tindakan dan Post-Test sesudah perlakuan tindakan.

2. Deskripsi Data Penelitian

Peneliti mengetahui bahwa di sekolah MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 sudah terbiasa menggunakan papan tulis dan buku tulis sebagai media pembelajaran sehari-harinya. Kemudian memburuk pada saat pandemic yaitu sebelumnya siswa masih menggunakan buku ajar tematik menjadi hanya menggunakan buku tulis saja. Oleh karena itu terlihat minat belajar siswa karena tidak ada media belajar. Oleh sebab itu peneliti memakai media

EtnoCode ini guna menarik minat siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Setelah penelitian ini berlangsung peneliti memberikan media pembelajaran EtnoCode di setiap pertemuan dalam kegiatan belajar secara langsung pada kelas posttest yaitu setelah perlakuan. Peneliti disini menggunakan 1 kelas yang dijadikan sebagai kelas pretest sebelum perlakuan dan kelas posttest sesudah perlakuan yang berjumlah 32 siswa yang nantinya akan dijadikan sebagai responden.

Adapun kriteria media EtnoCode dan Minat belajar di setiap soal dalam data hasil uji coba dengan kriteria penilaian yang tertera pada tabel berikut:

Kriteria Pedoman dalam Penilaian Angket

Opsi Pilihan Item	Skor
S (Selalu)	4
K(Kadang-Kadang)	3
P (Pernah)	2
TP (Tidak Pernah)	1

Dalam angket yang diberikan kepada responden yaitu angket awal berjumlah 15 butir pertanyaan mengenai minat belajar dan untuk angket akhir 15 butir pertanyaan mengenai minat belajar.

Angket tersebut tentunya sudah di uji validitas dan reabilitasnya. Instrument angket uji coba ini disebarakan pada kelas IV yang berjumlah 32 siswa.

3. Deskripsi Uji Coba Penelitian

Uji coba instrument dilakukan pada kelas IV di MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 yang beralamatkan Desa sukamaju kampung Lebaksiuh Kec. Kadudampit Kab. Sukabumi Jawa Barat kode pos 43153. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen.

Peneliti ini dilakukan di kelas IV dengan populasi 32 siswa. Pada penelitian ini sampel sebanyak 192 peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reabilitas pada instrument angket. Hasil uji coba instrument angket yang di uji cobakan adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Pengujian validitas pada instrument in dilakukan dengan cara pengujian oleh ahli. Dalam pengujian ini peneliti meminta ahli untuk memvalidasi butir soal angket yang terdapat dalam instrument tersebut. Pengujian validitas dengan instrument tes yang mengujikan angket kepada seorang ahli menghasilkan validnya keseluruhan tersebut dapat digunakan untuk kepentingan pengambilan data peneliti.

b. Uji Reabilitas

Langkah yang digunakan untuk mengetahui realibilitas instrument pada penelitian ini dilakukan melalui persetujuan para ahli. Berdasarkan hasil koreksi para ahli maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut merupakan instrument yang reliable.

B. HASIL ANALISIS DATA

1. Hasil Uji Statistik Deskripsi

Pada penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas *pretest* sebelum diberi perlakuan dan kelas *Posttest* sesudah diberi perlakuan . Uji statistik ini untuk mengetahui nilai maksimum, minimum, standar deviasi dan rata-rata pada setiap kelasnya. Uji statistic dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik

		Descriptives		
	Kelas		Statistic	Std. Error
minat belajar	pretest	Mean	62.28	1.077
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	60.08	
		Upper Bound	64.48	
		5% Trimmed Mean	62.06	
		Median	62.50	
		Variance	37.112	
		Std. Deviation	6.092	
		Minimum	53	

	Maximum	77	
	Range	24	
	Interquartile Range	9	
	Skewness	.421	.414
	Kurtosis	-.213	.809
posttest	Mean	88.72	.705
	95% Confidence Interval for Lower Bound	87.28	
	Mean Upper Bound	90.16	
	5% Trimmed Mean	88.85	
	Median	89.00	
	Variance	15.886	
	Std. Deviation	3.986	
	Minimum	80	
	Maximum	95	
	Range	15	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	-.483	.414
	Kurtosis	-.308	.809

Pada kelas pretest eksperimen diperoleh data minimum 53,00 , maximum 77,00 , rata-rata 62,50 dan standar deviasi 6,092. Pada kelas post test eksperimen diperoleh data minimum 80,00 , maximum 95,00 , rata-rata 89,00 dan standar deviasi 3,98. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata sesudah perlakuan memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum mendapatkan hasil pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis uji persyaratan berikut ini:

a. Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji liliefors seperti bab III sebelumnya telah dijelaskan bahwa kriteria suatu data (sampel) dikatakan normal apabila berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0.05$ maka dikatakan normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Dari uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
minat	pretest	.109	32	.200*	.966	32	.389
belajar	posttest	.139	32	.122	.949	32	.131

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Hasil	Kesimpulan
Pretest	0,389 > 0,05	Tedistribusi normal
Posttest	0,131 > 0,05	Tedistribusi normal

Dari tabel diatas terdapat dua kelas yang diujikan dan diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut :

- Pada kelas Pretest nilai sig. 0,389 > 0,05 , sehingga dapat di simpulkan bahwa data terdistribusi normal.
- Pada kelas posttest nilai sig. 0,131 > 0,05 , sehingga dapat di simpulkan bahwa data post test eksperimen terdistribusi normal

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel adalah data yang homogen. Cara menganalisis outputnya, yaitu dengan melihat nilai signifikansi yang diperoleh jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka data tersebut homogen dan jika signifikansinya kurang dari 0,05 maka data tidak homogen. Dari hasil pengolahan data menggunakan SPSS v 25 diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
minat belajar	Based on Mean	3.937	1	62	.052
	Based on Median	3.909	1	62	.052
	Based on Median and with adjusted df	3.909	1	50.668	.053
	Based on trimmed mean	3.923	1	62	.052

Berdasarkan tabel diatas diperoleh Sig. 0,052 > 0.05 dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel adalah data yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap tindakan perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1. Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan uji-t untuk dianalisis. Hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4. Hasil Uji Hipotesis Uji-t

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretesteks – posttesteks	-37.35625	3.58012	.89503	39.26396	35.44854	41.737	15	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai 0,05 signifikan level karena selang kepercayaan yang di kehendaki adalah 95% maka signifikan levelnya adalah 100-95 = 5% (0,05).

Dalam penelitian ini signifikannya adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan.

Dengan hal ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa.

4. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah diperoleh oleh hasil penelitian menunjukkan bahwa benar terdapat pengaruh media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1.

Terdapat penerapan media pembelajaran *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest sebesar 62,28 dan posttest sebesar 88,72 yang memiliki perbedaan ketika menggunakan media pembelajaran *EtnoCode*.

Proses pembelajaran dikelas eksperimen peserta didik dilihat minat belajarnya dengan menjawab pertanyaan pada soal yang diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran *EtnoCode* ini diharapkan peserta didik mampu mengisi angket dengan jawaban yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Dan juga

pembelajaran tidak hanya monoton saja maka di perlukan nya media pembelajaran ini sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

Tabel 4.5. Hasil Perbandingan Kelas Prettest dan Posttest

Statistik	Kelas Prettest	Kelas Posttest
Jumlah Peserta didik	32	32
Rata-rata	62,50	89,00
Liliefors Hitung	2,934	6,874
Varians	37,112	15,886
Dk penyebut/pembilang	15	15
Standard Deviasi	4,57	3,090
Nilai Minimum	53,00	80,00
Nilai Maksimum	77,00	95,00
Nilai Ideal	100	100

Jika dilihat perbedaan antara kelas prettest dan kelas posttest dalam penerapan media pembelajar *EtnoCode* terhadap minat belajar siswa pada materi keberagaman budaya bangsaku diperoleh hasil dengan rata-rata pada kelas posttest lebih besar dari pada kelas prettest. Pada kelas posttest diperoleh rata-rata sebesar 89,00 dan pada kelas prettest diperoleh rata-rata 62,50.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar siswa pada materi keberagaman budaya bangsa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *EtnoCode*. Hal ini terlihat dari deksripsi data pada pretest dan post test setelah perlakuan yang diberikan kepada siswa.

Besarnya pengaruh pengaplikasian media *EtnoCode* dapat dibuktikan pada hasil kelas pretest dengan perolehan rata-rata sebesar 62,50 sedangkan pada kelas posttest perolehan nilai rata-rata sebesar 89,00 berarti terdapat perbedaan yang signifikan . hal ini di buktikan dengan uji hipotesis uji t yang diperoleh hasil sig 0,000 < 0.050 yang menunjukkan terjadi perbedaan signifikan rerata sebelum dan sesudah perlakuan. .

Para guru di MI Muhammadiyah Lebaksiuh 1 menjadi terpacu untuk menggunakan media pembelajaran *EtnoCode* ini, Dengan menggunakan media pembelajaran *EtnoCode* minat belajar siswa

pada materi keberagaman budaya bangsa menjadi meningkat, peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Pembelajaran menjadi bermakna dan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mutu pendidikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang diajukan, yaitu:

1. Media pembelajaran *EtnoCode* dapat dijadikan alternatif untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik
2. Penelitian ini ditujukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keberagaman budaya bangsa, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh yang diberikan dengan perlakuan yang sama
3. Pada penerapan media pembelajaran *EtnoCode* diperlukan suasana belajar yang kondusif agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru

4. Mengingat dari hasil penelitian ini menghasilkan pengaruh yang cukup baik terhadap minat belajar peserta didik maka peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, dengan mempertimbangkan segala kemungkinan adanya variabel, variabel yang mempengaruhi proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Putu. A. dkk. 2018. *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 79-95.
- Anderson, L,W dan Krathwohl. 2010. Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Minat belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Educational Technologia*, 2(1), 35-44.
- Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144-152.
- Ginanjari, Gilang Cahya. 2020. Etnomatematika : Filosofi dan Konsep Matematis pada Kalender Sunda. Sarjana thesis, Universitas Siliwangi
- Hardiarti, Sylviani. 2017. Etnomatematika: Aplikasi Bangun Segiempat Pada Candi Muaro Jambi. Vol.8, 2, No. 2, November 2017, e-ISSN 2579-7646.
- Hasan, M, Dkk. 2021. Media Pembelajaran. Sukoharjo: CV TAHTA MEDIA GROUP
- Januszewski & M. Molenda. 2008. Educational Technology. New York: Routledge
- Kusaeri dan Suprananto. 2012. Pengukuran dan Penilaian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Mikha Agus W. 2013. *Statistika Terapan*. Jakarta: Elex Media Komputanda
- Prajnaparamita, A. 2020. Penggunaan Model Inquiri Learnig Dalam Pembelajaran. Malang: Ahlimedia Press
- Rudi, M. 2017. Media Pembelajaran. Jember:CV PUSTAKA ABADI
- Sadiman, Arief. Dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, W, Budimanjaya. 2017. Paradigma Baru Mengajar. Jakarta:KENCANA
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Sari, E., Sumarno, S., & Putri, A. D. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150-157.
- Sudjana, N., Rivai. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta
- Sugiono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta, CV.
- Sumartini, T. S. (2017). Pembelajaran Mood, Understand, Recall, Detect, Elaborate, and Review (MURDER) Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 397-406.
- Suryabrata, Sumandi. 2011. Metode penelitian. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrument Angket Awal

ANGKET AWAL MINAT BELAJAR SISWA

I. IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :
Kelas :
No. Absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya terpengaruh hal-hal lain
3. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

S : Selalu
TP : Tidak Pernah
KK : Kadang-Kadang
P : Pernah

No	PERNYATAAN	TANGGAPAN				TOTAL
		S	KK	P	TP	
1	Apakah anda selalu dapat menerima mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
2	Apakah anda selalu mempunyai rasa ingin tau dalam setiap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
3	Apakah anda merasa bosan dengan pembelajaran yang metode nya hanya itu saja?					
4	Apakah anda bisa merespon tentang pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
5	Apakah anda selalu semangat untuk belajar IPS materi keberagaman budaya?					
6	Apakah anda selalu tertarik dalam mengikuti pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					

7	Apakah anda memperhatikan pelajaran hanya karena takut pada guru?					
8	Apakah anda selalu antusias untuk menguasai pelajaran IPS keberagaman budaya?					
9	Apakah anda selalu berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
10	Apakah kamu tidak semangat belajar karena materinya tidak menyenangkan?					
11	Apakah anda berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
12	Apakah anda memahami mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
13	Apakah kamu merasa kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung?					
14	Apakah anda selalu berminat mengerjakan tugas IPS materi keberagaman budaya yang diberikan Bapak/Ibu guru?					
15	Apakah anda belajar hanya ketika di suruh?					
JUMLAH						

Lampiran 2 Instrument Angket Akhir

ANGKET AKHIR MINAT BELAJAR SISWA

III. IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

Kelas :

No. Absen :

IV. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

4. Isilah identitas responden yang telah disediakan
5. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya terpengaruh hal-hal lain
6. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

S : Selalu

KK : Kadang-Kadang

TP : Tidak Pernah

P : Pernah

No	PERNYATAAN	TANGGAPAN				TOTAL
		S	KK	P	TP	
1	Apakah anda selalu dapat menerima mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
2	Apakah anda selalu mempunyai rasa ingin tau dalam setiap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
3	Apakah anda merasa bosan dengan pembelajaran yang metode nya hanya itu saja?					
4	Apakah anda bisa merespon tentang pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
5	Apakah anda selalu semangat untuk belajar IPS materi keberagaman budaya?					
6	Apakah anda selalu tertarik dalam mengikuti pelajaran					

	IPS materi keberagaman budaya?					
7	Apakah anda memperhatikan pelajaran hanya karena takut pada guru?					
8	Apakah anda selalu antusias untuk menguasai pelajaran IPS keberagaman budaya?					
9	Apakah anda selalu berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
10	Apakah kamu tidak semangat belajar karena materinya tidak menyenangkan?					
11	Apakah anda berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
12	Apakah anda memahami mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?					
13	Apakah kamu merasa kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung?					
14	Apakah anda selalu berminat mengerjakan tugas IPS materi keberagaman budaya yang diberikan Bapak/Ibu guru?					
15	Apakah anda belajar hanya ketika di suruh?					
JUMLAH						

Kriteria Pedoman dalam penilaian Angket

Opsi Pilihan Item	Skor
S (selalu)	4
KK (Kadang-Kadang)	3
P (Pernah)	2

TP (Tidak Pernah)	1
-------------------	---

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah Lebaksiuh 01

Kelas/Semester 1 : 4/1

Tema : Tema 1 Indah nya Kebersamaan

Sub Tema : Sub Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsa ku

Pembelajaran ke- : 1

Alokasi Waktu : 60 menit (1 hari)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar (KD)

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

C. Indikator

Mengidentifikasi keragaman budaya di berbagai provinsi sebagai identitas bangsa Indonesia.

D. Tujuan

Peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa dengan dipimpin oleh ketua kelas • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk • Menginformasikan tema yang akan diulang yaitu tentang “Indahnya Kebersamaan” 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • guru menyampaikan bahwa Indonesia memiliki 34 provinsi dengan keragaman budaya yang berbeda-beda • guru menanyakan kepada siswa apa yang diketahuinya tentang budaya • guru dan siswa bersama-sama menyebutkan apa saja yang termasuk budaya • guru mulai memperkenalkan buku <i>EtnoCode</i>, apa artinya dan isi materi yang di dalamnya • guru menunjukkan kepada siswa cara 	45 menit

	<p><i>scan QR Code</i> yang tertera di <i>EtnoCode</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencobanya sendiri • setiap siswa memiliki giliran untuk melihat <i>EtnoCode</i> 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • tanya jawab antar guru dan siswa • guru menanyakan kembali apa yang diketahuinya tentang keragaman budaya Indonesia • mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran 	10 menit

F. Sumber dan media pembelajaran

1. Buku pedoman guru tema : Indahnya Kebersamaan kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
2. Buku siswa tema : Indahnya Kebersamaan kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013)
3. *EtnoCode*

Sukabumi, 24 Januari 2022

Riski Nur Rahma

Lampiran 4 Penilaian Prettest dan Posttest

DAFTAR PENILAIAN KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Hasil Prettest	Hasil Posttest
1	Afrizal	65	91,66667
2	Aisky	58,33333	83,33333
3	Aldira	73,33333	86,66667
4	Azwan	55	91,66667
5	Deva	66,66667	90
6	Gabriel	53,33333	91,66667
7	Hanifa	76,66667	83,33333
8	Kania	53,33333	85
9	Marsha	70	93,33333
10	Pirda	53,33333	86,66667
11	Putri	65	88,33333
12	Rifza	55	93,33333
13	Riza	63,33333	86,66667
14	Saifa	60	85
15	Vanesa	61,66667	80
16	Rafangga	63,33333	90
17	Alwi	63,33333	90
18	Dafa	65	91,66667
19	Saima	58,33333	86,66667
20	Meyda	66,66667	91,66667
21	Ajiz	56,66667	86,66667
22	Syahril	63,33333	85
23	Salju	63,33333	95
24	Selti	70	93,33333
25	Nazhar	66,66667	90
26	Bilqis	58,33333	86,66667
27	Rafka	61,66667	90
28	Repan	56,66667	95
29	Anjani	71,66667	93,33333
30	Razwa	60	88,33333
31	Arfa	61,66667	88,33333
32	Riski	56,66667	80
		65	

Perbandingan Minat Belajar Siswa

Data	Prettest	Posttest
Nilai Terendah	53	80
Nilai Tertinggi	77	95
Rata-rata	62,28	88,72
Varians	37,112	15,886
Simpanan Baku	6,092	3,986

Lampiran 5 hasil angket Pretest siswa

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	Nilai
Afrizal	2	2	3	2	4	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	39	65
Aisky	3	1	2	2	3	2	2	3	1	3	3	1	3	2	4	35	58,33333
Aldira	4	3	2	3	3	2	4	4	3	2	4	3	2	3	2	44	73,33333
Azwan	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	1	3	33	55
Deva	2	2	3	2	2	3	2	4	4	3	2	2	3	2	4	40	66,66667
Gabriel	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	3	1	2	2	3	32	53,33333
Hanifa	3	2	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3	2	3	3	46	76,66667
Kania	2	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	3	1	2	32	53,33333
Marsha	2	3	3	2	4	4	2	3	3	2	2	4	4	2	2	42	70
Pirda	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	32	53,33333
Putri	2	4	4	4	3	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	39	65
Rifza	2	3	2	2	2	3	1	2	3	1	2	3	2	2	3	33	55
Riza	3	3	2	2	4	4	2	4	3	2	1	2	2	3	1	38	63,33333
Saifa	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	4	3	2	36	60
Vanesa	2	2	3	2	3	1	2	2	4	4	2	3	2	2	3	37	61,66667
Rafangga	2	3	1	2	3	2	2	3	2	4	2	2	4	4	2	38	63,33333
Alwi	4	3	2	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2	4	4	38	63,33333
Dafa	2	2	3	2	4	4	3	2	3	3	3	1	2	3	2	39	65
Saima	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	35	58,33333
Meyda	4	4	2	3	3	2	2	4	4	2	2	3	1	2	2	40	66,66667
Ajiz	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	4	2	2	3	34	56,66667
Syahril	3	2	4	4	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	1	38	63,33333
Salju	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	2	3	2	38	63,33333
Selti	4	4	2	2	4	4	2	3	1	2	3	2	3	3	3	42	70
Nazhar	3	2	2	2	3	2	4	4	2	3	3	2	3	2	3	40	66,66667
Bilqis	3	1	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	4	2	2	35	58,33333
Rafka	3	2	1	2	3	2	3	2	4	4	3	2	2	2	2	37	61,66667
Repan	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	34	56,66667
Anjani	2	3	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	3	2	3	43	71,66667
Razwa	3	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	36	60
Arfa	3	2	3	3	3	1	3	1	3	2	3	2	3	2	3	37	61,66667
Riski	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	1	2	3	34	56,66667

Lampiran 6 hasil angket Posttest siswa

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	total	
Afrizal	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	55	91,66667
Aisky	4	4	4	4	4	3	4	2	1	2	4	2	4	4	4	50	83,33333
Aldira	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	3	52	86,66667
Azwan	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	55	91,66667
Deva	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	54	90
Gabriel	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	55	91,66667
Hanifa	4	4	3	4	4	4	3	1	3	4	4	4	3	2	3	50	83,33333
Kania	4	3	4	4	3	1	3	4	4	3	4	3	3	4	4	51	85
Marsha	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	56	93,33333
Pirda	4	4	3	4	4	3	2	4	1	4	4	4	4	4	3	52	86,66667
Putri	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	53	88,33333
Rifza	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	56	93,33333
Riza	4	4	3	3	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	52	86,66667
Saifa	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	51	85
Vanesa	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	48	80
Rafangga	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	54	90
Alwi	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	54	90
Dafa	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	55	91,66667
Saima	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	52	86,66667
Meyda	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	55	91,66667
Ajiz	2	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	52	86,66667
Syahril	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	51	85
Salju	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95
Selti	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	56	93,33333
Nazhar	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	54	90
Bilqis	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	52	86,66667
Rafka	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	54	90
Repan	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	95
Anjani	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	56	93,33333
Razwa	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	1	53	88,33333
Arfa	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	1	53	88,33333
Riski	2	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	3	2	48	80

Lampiran 7 Hasil Uji Angket Awal Siswa

ANGKET AWAL MINAT BELAJAR SISWA

I. IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Afriza
 Kelas : 4
 No. Absen : 1

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain
3. Berilah tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

S : Selalu

TP : Tidak Pernah

KK : Kadang-Kadang

P : Pernah

No	PERNYATAAN	TANGGAPAN				TOTAL
		S	TP	KK	P	
1	Apakah anda selalu dapat menerima mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?			✓		2
2	Apakah anda selalu mempunyai rasa ingin tau dalam setiap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya?			✓		2
3	Apakah anda merasa bosan dengan pembelajaran yang metode nya hanya itu saja?				✓	3
4	Apakah anda bisa merespon tentang pelajaran IPS materi keberagaman budaya?			✓		2
5	Apakah anda selalu semangat untuk belajar IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
6	Apakah anda selalu tertarik dalam mengikuti pelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
7	Apakah anda memperhatikan pelajaran hanya karena takut pada guru?				✓	3

8	Apakah anda selalu antusias untuk menguasai pelajaran IPS keberagaman budaya?			✓		2
9	Apakah anda selalu berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?				✓	3
10	Apakah kamu tidak semangat belajar karena materinya tidak menyenangkan?			✓		2
11	Apakah anda berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?			✓		2
12	Apakah anda memahami mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?				✓	3
13	Apakah kamu merasa kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung?			✓		2
14	Apakah anda selalu berminat mengerjakan tugas IPS materi keberagaman budaya yang diberikan Bapak/Ibu guru?			✓		2
15	Apakah anda belajar hanya ketika di suruh?				✓	3
JUMLAH		2	-	8	5	39

Lampiran 8 Hasil Uji Angket Akhir Siswa

ANGKET AKHIR MINAT BELAJAR SISWA

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Afrizal
 Kelas : 4
 No. Absen : 1

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Istilah identitas respondek yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut :

S : Selalu
 TP : Tidak Pernah
 KK : Kadang-Kadang
 P : Pernah

No	PERNYATAAN	TANGGAPAN				TOTAL
		S	TP	KK	P	
1	Apakah anda selalu dapat menerima mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
2	Apakah anda selalu mempunyai rasa ingin tau dalam setiap pembelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
3	Apakah anda merasa bosan dengan pembelajaran yang metodenya hanya itu saja?				✓	3
4	Apakah anda bisa merespon tentang pelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
5	Apakah anda selalu semangat untuk belajar IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
6	Apakah anda selalu tertarik dalam mengikuti pelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
7	Apakah anda memperhatikan pelajaran hanya karena takut				✓	3

	pada guru?					
8	Apakah anda selalu antusias untuk menguasai pelajaran IPS keberagaman budaya?	✓				4
9	Apakah anda selalu berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
10	Apakah kamu tidak semangat belajar karena materinya tidak menyenangkan?				✓	3
11	Apakah anda tidak berpartisipasi saat pelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
12	Apakah anda memahami mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya?	✓				4
13	Apakah kamu merasa kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung?	✓				4
14	Apakah anda selalu berminat mengerjakan tugas IPS materi keberagaman budaya yang diberikan Bapak/Ibu guru?				✓	3
15	Apakah anda belajar hanya ketika di suruh?				✓	3
JUMLAH		10	.	-	5	55

Lampiran 9 LEMBAR VALIDASI ANGKET

Nama : Riski Nur Rahma

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *EtnoCode* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah lebaksiuh 1

Validator : Hikmatul Haya, S.Pd.I

Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda cek(√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

1 = Tidak Sesuai

2 = Kurang Sesuai

3 = Sesuai

4 = Sangat Sesuai

- b) Bila menurut Bapak/Ibu Validator angket perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No.	Aspek yang Divalidasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk Penggunaan angket dinyatakan dengan jelas.				√
2.	Kalimat Pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			√	
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar				√
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator angket siswa			√	
5.	Pertanyaan yang digunakan dapat mengungkap pengaruh media terhadap minat baca siswa				√

Komentar dan Saran

Angket sudah bagus dan siap digunakan/diterapkan kepada siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas,
lembar angket respon siswa
dinyatakan:

- **Layak digunakan tanpa revisi**
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

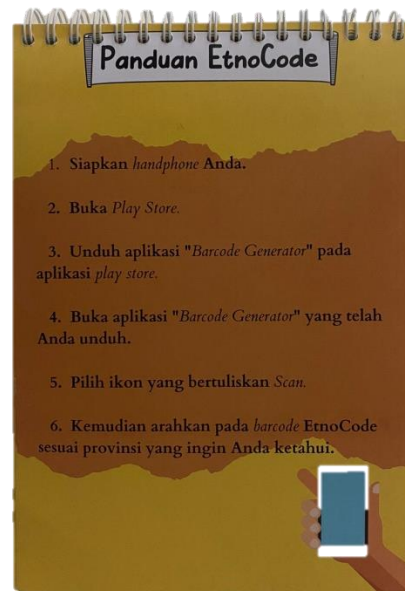
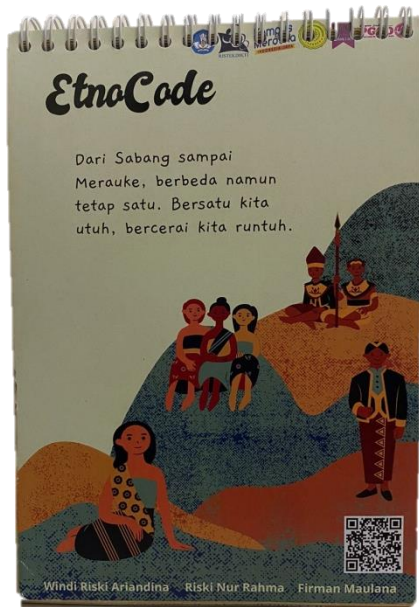
Lebaksiuh, 12 september 2022
Validator,




Hikmatul Haya, S.Pd.I

Lampiran 10 Media Pembelajaran EtnoCode

MEDIA PEMBELAJARAN ETNOCODE



Lampiran 11 Surat Hak Cipta


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202181639, 21 Desember 2021

Pencipta
 Nama : **Windi Riski Ariandina, Riski Nur Rahma dkk**
 Alamat : Komp. Puri Serpong 1 Blok E 1 No. 11 RT 007 RW 002, Kel. Setu Kec. Setu, Tangerang Selatan, BANTEN, 15314
 Kewarganegaraan : Indonesia

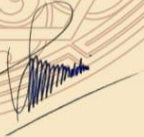
Pemegang Hak Cipta
 Nama : **Windi Riski Ariandina, Riski Nur Rahma dkk**
 Alamat : Komp. Puri Serpong 1 Blok E 1 No. 11 RT 007 RW 002, Kel. Setu Kec. Setu, Tangerang Selatan, BANTEN, 15314
 Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Flyer**
 Judul Ciptaan : **Flyer EtnoCode**
 Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 20 November 2021, di Sukabumi
 Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000306162

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
 Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
 Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
 u.b.
 Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


 Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.
 NIP.197112182002121001

Disclaimer:
 Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Lampiran 12 Dokumentasi

Dokumentasi





Lampiran 13 Identitas Penulis**PROFIL PENULIS**

Nama : Riski Nur Rahma

Tempat lahir : Tangerang

Tanggal lahir : 29 Desember 1999

Status : Mahasiswi

NIM :2018820026

Email : riskinrahma52@gmail.com

Alamat : Jl. Pd Kacang Gg. Bhakti RT 03/03 No. 163, KEL.
Tajur, KEC. Ciledug, Tangerang, Banten.

