

012/S/PGSD.KCBR/PK.03.08/2022/9 Desember 2021

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS SD**

(Penelitian Design and Development pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Penyusunan Skripsi pada
Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Fiqi Mitria Gistarida

1702928

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
2021**

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS SD**

Oleh

Fiqi Mitria Gistarida

1702928

Diajukan untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fiqi Mitria Gistarida

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

FIQI MITRIA GISTARIDA

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL KEBERAGAMAN
BUDAYA INDONESIA BERBASIS EDUTAINMENT
PADA PEMBELAJARAN IPS SD**

(Penelitian Design and Development pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Yunus Abidin M.Pd.

NIP. 197908172008011019

Pembimbing II



Muh. Husen Arifin M.Pd.

NIP. 920200419890128101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD Kampus UPI Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd

NIP.197001172008122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran IPS SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Tungku Jaya, September 2021

Yang membuat pernyataan



Fiqi Mitria Gistarida
(1704192)

MOTTO

“私はただの乾燥した葉です、私は壊れやすいです、しかし私はパン粉に
押しつぶされるまで私は耐えることができます”

·
·
·
·
·

-过去是梦，现在我醒了-

-Setiap Orang Berlari Dengan Tempo Yang Berbeda-

-Life is indeed not fair, So get used to it-

-人生はいつも美しく終わります,美しくなければ,終わりではありません-

·
·
·
·
·

“Hidup itu mudah, jika kau senang tersenyumlah, jika kau sedih, tertawalah”

KATA PENGANTAR

Segala puji beserta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karna berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat juga menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat-syarat untuk bisa mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Penulis menyadari mengenai penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa pihak-pihak yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Kepada bapak Dr. Yunus Abidin M.Pd, selaku dosen Pembimbing I yang sudah berkenan memberikan Ilmu dan juga solusi untuk setiap permasalahan atau kesulitan dalam pembuatan dan penulisan skripsi ini.
2. Kepada bapak Muh. Husen Arifin M.Pd, selaku dosen Pembimbing Skripsi II yang sudah bersedia memberi saran, memberi tambahan ilmu juga solusi atas permasalahan dan kesulitan skripsi serta membimbing penulis selama penyusunan skripsi.
3. Kepada bapak Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia kampus Cibiru.
4. Kepada bapak Dr. Dede Margo Irianto, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia kampus Cibiru.
5. Kepada ibu Dr. Yeni Yuniarti M.Pd. selaku Kepala Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia kampus Cibiru.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta doa yang dipanjatkan kepada Tuhan.
7. Kepada diri penulis sendiri mitace si daun kering, yang telah mampu melalui semuanya dan menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada husbu, yayoui, ongaku, dan dangei, berkatnya penulis masih bisa menjalani hidup sampai sekarang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada geng wong gilo galo, yang telah saling menguatkan dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis buat ini masih jauh dari sempurna hal ini karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya saran dan masukan bahkan kritik membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak khususnya dalam Pendidikan.

**RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL KEBERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA BERBASIS EDUTAINMENT
PADA PEMBELAJARAN IPS SD**

FIQI MITRIA GISTARIDA

1702928

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya sarana untuk melakukan studi langsung ke lapangan dan ditambah kondisi yang kurang mendukung untuk berpergian akibat dari dampak covid-19. Setelah melakukan observasi ke sekolah dan mengulik permasalahan seputar pembelajaran IPS di SD khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas IV didapati bahwa guru di masa pandemi ini hanya memberikan media berupa video pembelajaran untuk digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran IPS. Lalu, diketahui juga bahwa di daerah tempat sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian tidak banyak terdapat sarana yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk belajar khususnya untuk pembelajaran IPS contohnya yaitu museum. Penelitian ini difokuskan kepada Rancang Bangun Media pembelajaran IPS di SD pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mendesain sebuah media pembelajaran museum dalam bentuk virtual yang berbasis edutainment untuk pembelajaran IPS. Desain penelitian ini menggunakan Design and Development (D&D) dengan metode penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan model penelitian N.J Manson. Penelitian ini melibatkan partisipan yang meliputi ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik kelas 4 sekolah dasar. Dari hasil expert judgment dari ahli media, rancangan dan desain media pembelajaran ini mendapat persentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Dan dari ahli materi mendapat persentase 78% dengan kategori “Baik”. Lalu, dari hasil penilaian guru mendapat persentase 93,35% dan hasil penilaian peserta didik mendapat persentase 96,95%, keduanya dikategorikan “Sangat Baik”.

Kata kunci: Design and development, Museum Virtual, Edutainment, Keberagaman Budaya Indonesia.

**DESIGN AND BUILD OF EDUTAINMET-BASED MEDIA VIRTUAL MUSEUM
OF INDONESIA CULTURAL DIVERSITY IN SOCIAL SCIENCE SUBJECTS
FOR ELEMENTARY SCHOOL**

FIQI MITRIA GISTARIDA

1702928

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of facilities to carry out direct studies in the field and the added conditions that were not conducive to traveling as a result of the impact of covid-19. After making observations to schools and exploring the problems surrounding social studies learning in elementary schools, especially the material on Indonesian Cultural Diversity in grade IV, it was found that teachers during this pandemic only provided media in the form of learning videos to be used as one of the learning supports, especially in social studies subjects. Then, it is also known that in the area where the school will be used as a place of research, there are not many facilities that can be used as a place for learning, especially for social studies learning, for example, a museum. This research is focused on the design of social studies learning media in elementary schools on the material of Indonesian cultural diversity using PowerPoint learning media. The purpose of this research is to design a museum learning media in a virtual form based on edutainment for social studies learning. This research design uses Design and Development (D&D) with descriptive qualitative research methods and uses NJ Manson's research model. This study involved participants including media experts, material experts, teachers and fourth grade elementary school students. From the results of expert judgment from media experts, the design of this learning media got a percentage of 90% with the "Very Good" category. And from material experts got 78% in the "Good" category. Then, from the results of the assessment, from the teacher got a percentage of 93.35% and the results of the assessment from the students got a percentage of 96.95%, both of which were categorized as "Very Good".

Key word: Design and development, Virtual Museum, Edutainment, Cultural Diversity of Indonesia.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN	
MOTTO	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Struktur Alur Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Pembelajaran IPS SD	11
2.1.1 Hakikat Pembelajaran IPS SD	11
2.1.2 Tujuan IPS di SD	11
2.1.3 Ruang Lingkup IPS di SD.....	13
2.1.4 Karakteristik IPS di SD.....	14
2.2 Materi Keberagaman Budaya Indonesia.....	15
2.2.1 Rumah Adat	15
2.2.2 Pakaian Adat	29
2.2.3 Tarian Tradisional	40
2.2.4 Alat Musik	52
2.3 Media Pembelajaran PowerPoint (PPT).....	53

2.3.1 Media Pembelajaran	63
2.3.2 Pengertian PowerPoint	64
2.3.3 Kelebihan Powerpoint	65
2.3.4 Menu-menu Pendukung pada PowerPoint dan Fungsinya.....	65
2.4 Museum Virtual	69
2.4.1 Pengertian Museum	69
2.4.2 Pengertian Museum Virtual	69
2.4.3 Kategori Museum Virtual	70
2.4.4 Museum Virtual Sebagai Media Penunjang Pembelajaran	71
2.5 Edutainment	72
2.5.1 Pengertian Edutainment.....	72
2.5.2 Prinsip Edutainment.....	73
2.5.3 Pendekatan Belajar Edutainment	74
2.6 Rancang Bangun Museum Virtual Berbasis Edutainment dalam Konsep Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)	75
2.7 Penelitian Relevan.....	77
2.8 Kerangka Berfikir.....	78
BAB III METODE PENELITIAN.....	79
3.1 Jenis Penelitian.....	79
3.2 Desain Penelitian.....	80
3.3 Subjek Penelitian	82
3.4 Definisi Operasional.....	83
3.5 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	84
3.6 Teknik Analisis.....	89
3.6.1 Reduksi Data.....	90

3.6.2 Penyajian Data	90
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	91
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	92
4.1 Hasil Temuan	92
4.1.1 Menyadari adanya masalah pengembangan (<i>Awareness of Problem</i>)	92
4.1.2 Memberi saran (<i>Suggestion</i>)	92
4.1.3 Mengembangkan produk (<i>Development</i>)	93
4.1.4 Melakukan evaluasi (<i>Evaluation</i>)	94
4.1.4.1 Penilaian Ahli Media Terhadap Rancang Bangun Media Museum Virtual	95
4.1.4.2 Penilaian Ahli Materi Terhadap Rancang Bangun Media Museum Virtual	97
4.1.4.3 Penilaian Guru Terhadap Rancang Bangun Media Museum Virtual	99
4.1.4.4 Penilaian Peserta Didik Terhadap Rancang Bangun Media Museum Virtual	102
4.1.5 Menyimpulkan (<i>Conclusion</i>)	105
4.2 Pembahasan.....	105
4.2.1 Desain Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia	106
4.2.2 Pengembangan Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia.....	108
4.2.3 Kelayakan Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia.....	115
4.2.4 Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media Museum Virtual Keberagaman Budaya Indonesia	115
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	117

5.1 Simpulan	117
5.2 Implikasi	118
5.3 Rekomendasi	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	125
Lampiran 1 Surat SK Dosen Pembimbing	126
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian Sekolah	127
Lampiran 3 Surat persetujuan menjadi validator media	128
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	129
Lampiran 5 Surat persetujuan menjadi validator materi	133
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Ahli Materi	134
Lampiran 7 Angket Respon Pengguna dan Ahli.....	138
Lampiran 8 Lembar RPP.....	154
Lampiran 9 Lembar GBPM	162
Lampiran 11 Proses Perancangan Desain Produk.....	170
1. Analisis SWOT Perancangan Desain Produk.....	170
2. Perangkat Pendukung Rancang Bangun.....	171
Lampiran 12 Buku Bimbingan.....	176
Lampiran 13 Form Perbaikan Skripsi.....	182
Riwayat Hidup Penulis.....	183

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rumah Adat di Indonesia.....	16
Tabel 2.2 Pakaian Adat di Indonesia	29
Tabel 2.3 Tarian Adat di Indonesia.....	40
Tabel 2.4 Alat Musik Tradisional	522
Tabel 3.1 Instrumen wawancara media pelajaran kepada siswa.....	844
Tabel 3.2 Instrumen wawancara media pelajaran kepada guru	855
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media	86
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	87
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Guru	88
Tabel 3.6 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Oleh Siswa.....	89
Tabel 3.7 Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert.....	90
Tabel 4.1 Tabel Interpretasi Skor Skala Likert Ahli Media	955
Tabel 4.2 Tabel Interpretasi Skor Skala Likert Ahli Materi	977
Tabel 4.3 Tabel Interpretasi Skor Skala Likert Guru.....	100
Tabel 4.3 Tabel Interpretasi Skor Skala Likert Peserta Didik	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Rumah Krong Bade - Aceh	17
Gambar 2.2 Ilustrasi Rumah Gadang – Sumatera Barat	18
Gambar 2.3 Ilustrasi Rumah Balai Batak Toba – Sumatera Utara	18
Gambar 2.4 Ilustrasi Rumah Limas – Sumatera Selatan.....	19
Gambar 2.5 Ilustrasi rumah kebaya – DKI Jakarta	19
Gambar 2.6 Ilustrasi Rumah Jolopong – Jawa Barat	20
Gambar 2.7 Ilustrasi Rumah Joglo – Jawa Timur.....	20
Gambar 2.8 Ilustrasi rumah joglo - jawa timur	21
Gambar 2.9 Ilustrasi Rumah Betang - Kalimantan Tengah	21
Gambar 2.10 Ilustrasi Rumah Baanjung – Kalimantan Selatan.....	22
Gambar 2.11 Ilustrasi Rumah Panjang – Kalimantan Barat	22
Gambar 2.12 Ilustrasi Rumah Lamin - Kalimantan Timur	23
Gambar 2.13 Ilustrasi Rumah Tambi - Sulawesi Tengah	23
Gambar 2.14 Ilustrasi Rumah Dulohupa - Gorontalo	24
Gambar 2.15 Ilustrasi Rumah Tongkonan - Sulawesi Selatan.....	24
Gambar 2.16 Ilustrasi Rumah Walawengko - Sulawesi Utara.....	25
Gambar 2.17 Ilustrasi Rumah Adat Bali - Bali	25
Gambar 2.18 Ilustrasi Rumah Dalam Loka - Nusa Tenggara Barat	26
Gambar 2.19 Ilustrasi Rumah Musalaki - Nusa Tenggara Timur	26
Gambar 2.20 Ilustrasi Rumah Baileo - Maluku	27
Gambar 2.21 Ilustrasi Rumah Sasadu - Maluku Utara	27
Gambar 2.22 Ilustrasi Rumah Honai Papua.....	28
Gambar 2.23 Ilustrasi Mod Aki Aksa - Papua Barat	28
Gambar 2.24 Ilustrasi Baju Meukeusah - Aceh	31
Gambar 2.25 Ilustrasi Baju Bundo Kanduang - Sumatera Barat	31
Gambar 2.26 Ilustrasi Kain Ulos - Sumatera Utara	32
Gambar 2.27 Baju Aesan Gede - Sumatera Selatan.....	32
Gambar 2.28 Ilustrasi Baju Sadariah dan Baju Kurung - DKI Jakarta	32
Gambar 2.29 Ilustrasi Baju Kebaya Sunda - Jawa Barat	33
Gambar 2.30 Ilustrasi Baju Jawi dan Kebaya - Jawa Tengah.....	33
Gambar 2.31 Ilustrasi Baju Pe'saan - Jawa Timur	34

Gambar 2.32 Ilustrasi Baju Sangkarut - Kalimantan Tengah	34
Gambar 2.33 Ilustrasi Baju Bagajah Gamuling Baular Lulut - Kalimantan Selatan.....	34
Gambar 2.34 Ilustrasi Baju King Tompang - Kalimantan Barat	35
Gambar 2.35 Ilustrasi Baju Kustin - Kalimantan Timur.....	35
Gambar 2.36 Ilustrasi Baju Koje - Sulawesi Tengah.....	36
Gambar 2.37 Ilustrasi Baju Biliu dan Makuta - Gorontalo.....	36
Gambar 2.38 Ilustrasi Baju Bodo - Sulawesi Selatan	36
Gambar 2.39 Ilustrasi Baju Laku Tepu - Sulawesi Utara	37
Gambar 2.40 Ilustrasi Baju Safari dan Kebaya - Bali.....	37
Gambar 2.41 Ilustrasi Baju Rimpu - Nusa Tenggara Barat	38
Gambar 2.42 Ilustrasi Baju Rote - Nusa Tenggara Timur	38
Gambar 2.43 Ilustrasi Baju Cele - Maluku	38
Gambar 2.44 Ilustrasi Baju Manteren Lamo - Maluku Utara	39
Gambar 2.45 Ilustrasi Koteka dan Rok Rumbai - Papua	39
Gambar 2.46 Ilustrasi Baju Ewer - Papua Barat	40
Gambar 2.47 Ilustrasi Tari Saman – Aceh.....	42
Gambar 2.48 Ilustrasi Tari Piring – Sumatera Barat.....	42
Gambar 2.49 Ilustrasi Tari Tor-Tor – Sumatera Utara	43
Gambar 2.50 Ilustrasi Tari Tanggai – Sumatera Selatan	43
Gambar 2.51 Ilustrasi Tari Nyai Kembang – DKI Jakarta.....	44
Gambar 2.52 Ilustrasi Tari Jaipong – Jawa Barat	44
Gambar 2.53 Ilustrasi Tari Serimpi – Jawa Tengah.....	45
Gambar 2.54 Ilustrasi Tari Reog Ponorogo – Jawa Timur	45
Gambar 2.55 Ilustrasi Tari Tambun Bungai – Kalimantan Tengah	46
Gambar 2.56 Ilustrasi Tari Baksa Kembang – Kalimantan Selatan.....	46
Gambar 2.57 Ilustrasi Tari Dayak Pingan – Kalimantan Barat	46
Gambar 2.58 Ilustrasi Tari Gong – Kalimantan Timur.....	47
Gambar 2.59 Ilustrasi Tari Lumense – Sulawesi Tengah	47
Gambar 2.60 Ilustrasi Tari Saronde – Gorontalo.....	48
Gambar 2.61 Ilustrasi Tari Kipas Pakarena – Sulawesi Selatan	48
Gambar 2.62 Ilustrasi Tari Maengket – Sulawesi Utara	49

Gambar 2.63 Ilustrasi Tari Kecak – Bali	49
Gambar 2.64 Ilustrasi Tari Gandrung Lombok – Nusa Tenggara Barat.....	49
Gambar 2.65 Ilustrasi Tari Perang ‘Caci’ – Nusa Tenggara Timur.....	50
Gambar 2.66 Ilustrasi Tari Lenso – Maluku	50
Gambar 2.67 Ilustrasi Tari Cakalele – Maluku Utara	51
Gambar 2.68 Ilustrasi Tari Selamat Datang – Papua	51
Gambar 2.69 Ilustrasi Tari Suanggi – Papua Barat.....	52
Gambar 2.70 Ilustrasi Serune Kale – Aceh.....	54
Gambar 2.71 Ilustrasi Rebab – Sumatera Barat	54
Gambar 2.72 Ilustrasi Aramba – Sumatera Utara	55
Gambar 2.73 Ilustrasi Akordeon – Sumatera Selatan	55
Gambar 2.74 Ilustrasi Tehyan – DKI Jakarta.....	56
Gambar 2.75 Ilustrasi Angklung – Jawa Barat	56
Gambar 2.76 Ilustrasi Sitar – Jawa Tengah	56
Gambar 2.77 Ilustrasi Gamelan – Jawa Timur.....	57
Gambar 2.78 Ilustrasi Japen – Kalimantan Tengah	57
Gambar 2.79 Ilustrasi Panting – Kalimantan Selatan	58
Gambar 2.80 Ilustrasi Tuma – Kalimantan Barat	58
Gambar 2.81 Sampek – Kalimantan Timur	58
Gambar 2.82 Ilustrasi Ganda – Sulawesi Tengah	59
Gambar 2.83 Ilustrasi Ganda – Gorontalo	59
Gambar 2.84 Ilustrasi Keso-keso – Sulawesi Selatan.....	59
Gambar 2.85 Ilustrasi Kolintang – Sulawesi Utara.....	60
Gambar 2.86 Ilustrasi Gamelan – Bali.....	60
Gambar 2.87 Ilustrasi Genggong – Nusa Tenggara Barat	61
Gambar 2.88 Ilustrasi Sasando – Nusa Tenggara Timur	61
Gambar 2.89 Ilustrasi Nafitri – Maluku.....	62
Gambar 2.90 Ilustrasi Fuu – Maluku Utara	62
Gambar 2.91 Ilustrasi Tifa – Papua.....	62
Gambar 2.92 Ilustrasi Guoto – Papua Barat	63
Gambar 2.93 Kerangka Berpikir	78

Gambar 3.1 Model N.J Manson	80
Gambar 4.1 Tampak bangunan depan museum virtual (kiri) dan ruang aula museum virtual (kanan).....	106
Gambar 4.2 Tampak buku kunjungan (kiri) dan cara penggunaan museum virtual (kanan)	107
Gambar 4.3 Tampak ruang 2 jika digabungkan	107
Gambar 4.4 Tampak ruang 1 (kiri) dan ruang utama (kanan).....	107
Gambar 4.5 Tampak ruang provinsi.....	108
Gambar 4.6 Tampak penjelasan materi untuk masing-masing sub materi	108
Gambar 4.7 Tampak Depan museum (kiri) dan fitur menu pada museum virtual (kiri)	109
Gambar 4.8 Petunjuk penggunaan museum (kiri) dan jadwal harian museum (kanan).....	109
Gambar 4.9 Aula utama museum (atas) dan isi buku kunjungan museum (bawah).....	110
Gambar 4.10 Ruangan 1 (atas) dan ruangan 2 (bawah)	110
Gambar 4.11 Tampilan ruang utama (kiri) dan tampilan menu pilihan (kanan)	111
Gambar 4.12 Dari atas kebawah adalah contoh tampilan ke-4 sub-materi beserta penjelasannya.....	112
Gambar 4.13 Tampilan fitur games	112
Gambar 4.14 Contoh pertanyaan dari masing-masing sub-materi.....	113
Gambar 4.15 Tampilan benar/salah setelah menjawab pertanyaan	113
Gambar 4.16 Tampilan pop-up setelah menyelesaikan permainan	114
Gambar 4.17 Tombol home (kiri) dan tombol back/next (kanan)	114
Gambar 4.18 Tombol search (kiri) dan tombol right/left (kanan)	114

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L., & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Agustriana, N. (2013). *PENGARUH METODE EDUTAINMENT DAN KONSEP DIRI TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK*. 7(2), 267–286.
- Aksakal, N. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186(January), 1232–1239. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.081>
- Alamsyah, B. (2016). *PEMANFAATAN MUSEUM ISDIMAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR PEMBELAJARAN IPS SEJARAH BAGI SISWA KELAS VII MTs MA'ARIF NYATNYONO KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2015/2016*. 1–16.
- Ariesta, F. widya. (2018). *KARAKTERISTIK IPS DI SEKOLAH DASAR*. Binus University.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- H, A. B., Undari, S. R., Yahya, W. I., Sa, N., & Widowati, I. (2015). *POBUNDO (POP-UP BUDAYA INDONESIA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEBUDAYAAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Hadi, M. syamsul. (2008). *No Title*. Tiara Aksa.
- Hidayati. (2008). Konsep Pendidikan IPS dan Karakteristik Pendidikan IPS di SD. *Pengembangan IPS*, 73(12), 743–745. http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._SEJARAH/196110141986011-NANA_SUPRIATNA/MATTRI-KONSEP-DASAR-IPS.pdf
- Indriyanti, N. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis*

Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas Vb Sdn Karangayu 02 Kota Semarang.
1–146.

Ismaeel, D. A., & Al-Abdullatif, A. M. (2016). The impact of an interactive virtual museum on students' attitudes toward cultural heritage education in the region of Al Hassa, Saudi Arabia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(4), 32–39. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i04.5300>

Ivarsson, E. (2009). *Definition and prospects of the Virtual Museum*. Uppsala University.

Izzaty, R., Suardiman, S., Ayriza, Y., Hiryanto, P., & Kusmaryani, R. E. (2007). PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK Penulis. *Perkembangan Peserta Didik*, hlm.24. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr. Rita Eka Izzaty, S.Psi., M.Si./Buku PPD-revisi akhir.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dr._Rita_Eka_Izzaty,_S.Psi.,_M.Si./Buku_PPD-revisi_akhir.pdf)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Indahnya Keragaman Negeriku / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. --Edisi Revisi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2019). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 54 Tahun 2013 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Lembaran Negara RI*, 53(9), 1689–1699.

Kusmarni, Y. (2017). THE DEVELOPMENT OF EDUTAINMENT LEARNING MODEL IN SOCIAL SCIENCE EDUCATION/IPS Research and Development Study on IPS education at elementary level in Bandung and Cimahi. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 1(2), 170. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v1i2.4771>

Manson, N. J. (2006). *Is operations research really research ?* 22(2), 155–180.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Negeri, P. M. D. (2007). *Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 39 Tahun 2007 Tentang Pedoman Fasilitasi Organisasi Kemasyarakatan Bidangkebudayaan*,

Fiqi Mitria Gistarida, 2021.

RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS EDUTAINMENT PADA PEMBELAJARAN IPS SD.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keraton, Dan Lembaga Adat Dalam Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Daerah. 1–10. <https://jdih.bpk.go.id/wp-content/uploads/2011/03/Permendagri-No.39-2007.pdf>

Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA POSTER PADA MATA PELAJARAN KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS 4 SD NEGERI PINANG 1. 3*, 267–275.

Padmasari, A. C., Hernawan, A. H., Rostika, D., & Wahyuningsih, Y. (2021). Usability testing of digital map application using hand gesture recognition as a historical learning media for elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012010>

Presiden republik indonesia. (1985). *Peraturan Pemerintah (PP) Tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum, 1*, 1–5.

Rahmadi, I. F. (2019). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. 6*(1).

Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Pendidikan Dasar Madrasah. *Madrasah*, 5(1), 94–112.

Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin. 17*(33), 81–95.

Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajawali Pers.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61–68. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>

- Saraswati, U. (2009). *Buku Ajar: Permuseuman*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K., & Petros, P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4), 520–528. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2009.03.003>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group.
- Suyamto, J., & Masykuri, M. (2020). *ANALISIS KEMAMPUAN TPACK (TECHNOLGICAL , PEDAGOGICAL , AND CONTENT , KNOWLEDGE) GURU BIOLOGI SMA DALAM MENYUSUN PERANGKAT*. 9(1). <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i1.41381>
- Syarifah, N. A., & Sahid, F. (2014). *PEMBUATAN APLIKASI E-MUSEUM PADA MUSEUM BAHARI YGYAKARTA*. 1(hal 140), 43. <http://www.springer.com/series/15440%0Apapers://ae99785b-2213-416d-aa7e-3a12880cc9b9/Paper/p18311>
- Tafonao, T. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING*. 2(2).