

Pengembangan Media Realia Berbasis Potensi Lokal Kabupaten Lumajang pada Mata Pelajaran IPS Materi Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia

Faiqotul Himmah¹, Nasobi Niki Suma^{2*}, Noviana Mariatul Ulfa³

^{1,2)} Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, Jl. Mataram No. 1 Jember

³⁾ Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

^{*)} Email corresponding author: nasobi.nikisuma@uinkhas.ac.id

Submitted: 02/02/2025

Accepted: 19/02/2025

Published: 09/04/2025

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Untuk menjelaskan proses Pengembangan Media Realia Berbasis Potensi Lokal Kabupaten Lumajang Pada Mata Pelajaran IPS Materi Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia. 2) Untuk menjelaskan hasil belajar siswa menggunakan Media Realia Berbasis Potensi Lokal Kab. Lumajang Pada Mata Pelajaran IPS Materi Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga Research and Development (R&D). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Bustanul Ulum Krai. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, tes, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan adalah melakukan validasi kepada ahli materi rata-rata 4,69 (sangat baik), hasil validasi ahli media 4,56 (kriteria sangat baik), validasi bahasa 4,50 (sangat baik). validasi guru IPS 4,50 (sangat baik). Hasil uji respon skala kecil 4,45 kategori (sangat baik). Uji coba skala besar 4,45 (sangat baik). Hasil belajar siswa berdasarkan tes sebesar 87%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media realia berbasis potensi lokal kab. Lumajang efektif digunakan.

Kata Kunci: Media realia, Potensi Lokal Kab. Lumajang, Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia

Abstract

The objectives of this study were to: 1) To explain the process of developing Realia Media Based on Local Potential of Lumajang Regency in Social Studies Subjects of Potential Natural Resources and Maritime Indonesia. 2) The type of research used is a research and development method or also called Research and Development (R&D). ADDIE development model consists of 5 steps, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The population of this study were seventh grade students of MTs Bustanul Ulum Krai. The data collection techniques used in the study were observation, tests, questionnaires, interviews and documentation. Data analysis was carried out quantitatively and qualitatively. The results of research and development are validating material experts on average 4.69 (very good), the results of media expert validation 4,56 (very good criteria), language validation 4.50 (very good). social studies teacher validation 4.50 (very good). The results of the small-scale response test 4.45 category (very good). Large-scale trial 4.45 (very good). Student learning outcomes based on tests amounted to 87%. It can be concluded that realia media based on local potential kab. Lumajang effectively used.

Keywords: Realia media, Local Potential of Lumajang Regency, Natural Resources and Maritime of Indonesia

Copyright © 2025, Journal of Education and Pedagogy

How to cite: Himmah, F., Suma, N.K., & Ulfa, N.M. (2025). Pengembangan Media Realia Berbasis Potensi Lokal Kabupaten Lumajang pada Mata Pelajaran IPS Materi Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman Indonesia. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 1-26. <https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.33>

Publisher: Rena Cipta Mandiri, Malang, Indonesia



PENDAHULUAN

Media pembelajaran IPS merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran IPS dengan tujuan memiliki daya tarik minat belajar IPS peserta didik dalam menerima transfer ilmu dari pendidik sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. media pembelajaran IPS yaitu media cetak, media pameran, media audio, media gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web/ internet sebagai media pembelajaran IPS (Nasution & Arafat, 2018).

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS hingga kini masih menjadi tantangan bagi Guru IPS. IPS menjadi mata pelajaran yang kurang diminati, atau disukai karena terkesan sebagai mata pelajaran hapalan dan pelajaran yang membosankan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS yang ada di sekolah belum maksimal dalam hal membiasakan pengalaman nilai-nilai sosial kemasyarakatan, kehidupan demokratis dengan cara siswa dilibatkan dalam berbagai macam aktivitas kelas dan sekolah. Hal lain yang menjadi problematika dalam pembelajaran IPS adalah lebih menekankan pada konsep-konsep yang bersifat hafalan belaka untuk mencapai aspek pengetahuan siswa. Penggunaan konsep hafalan dalam pembelajaran IPS dianggap sebagai kelemahan yang dapat mengakibatkan kegagalan dalam pembelajaran IPS di sekolah/madrasah di Indonesia (Kaulan, 2018). Anggapan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan menjadi tantangan bagi seorang guru IPS untuk mengolah pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan menerapkan metode pembelajaran, model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa yang berperan aktif dan guru hanya menjadi fasilitator bagi siswa (*Student Centre*). Selain metode, model dan strategi pembelajaran, yang tidak kalah pentingnya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai penyampaian materi kepada siswa.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di MTs Bustanul Ulum Krai, yaitu terdapat keterbatasan media yang dimiliki oleh sekolah. Keterbatasan media pembelajaran pada pelajaran IPS materi potensi Sumber daya alam dan kemaritiman di Indonesia membuat guru kesulitan memunculkan contoh kongkrit dan pengalaman langsung kepada siswa, guru menggunakan media gambar yang terdapat di buku paket (Obeservasi, 2023). Untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa, lingkungan sekitar bisa dijadikan sebagai media belajar IPS salah satunya dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan potensi lokal yang ada di Kabupaten Lumajang. peneliti memberikan solusi untuk menggunakan Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah media realia. Media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata dan melibatkan lingkungan sekitar, pengalaman nyata yang pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Arsyad menjelaskan bahwa media realia adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh siswa sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka (Arsyad, 2010).

Media realia adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Media realia adalah media atau barang yang bisa dilihat, dirasakan, atau hal-hal atau pengalaman yang dialami oleh siswa sendiri. Realia adalah salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggunakan objek konkret dalam kegiatan pembelajaran. Amumpuni & Rahmasari menjelaskan bahwa realia merupakan objek yang berasal dari kehidupan nyata dan sering ditemukan di lingkungan sekitar siswa untuk digunakan di kelas maupun dalam kegiatan pembelajaran (Revia, 2021). Terdapat 3 (tiga) macam media realia, yakni: *Unmodified real thing* (benda nyata yang tidak dimodifikasi), *Modified real things* (benda nyata yang telah dimodifikasi) dan *Specimen* (sampel), penelitian ini menggunakan media realia model *Modified real things* (benda nyata yang telah dimodifikasi). *Mock-up* adalah benda asli versi yang disederhanakan, yang dibuat hanya bagian penting yang dibutuhkan (tidak seutuhnya). *Mock-up* sangat efektif untuk belajar, karena disamping dapat mnegkongkritkan yang abstrak juga dapat menarik perhatian . sifatnya

yang mendekati pada realitas memberi pengertian yang lebih baik (Munadi, 2018). Ketika benda asli digunakan dalam proses pembelajaran hasilnya dapat menjadi dua kali lipat. Yang pertama adalah dapat merangsang minat siswa dan yang kedua adalah ide dan konsep dapat dihadirkan dengan jelas.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media realia berbasis potensi lokal Lumajang pada pembelajaran IPS materi potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia. Peneliti memilih materi potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia karena materi tersebut cocok jika menggunakan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media realia. Peneliti berharap dengan pengembangan media realia untuk kelas VII di MTs Bustanul Ulum Krai dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan menghilangkan asumsi siswa bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga Research and Development (R&D). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan guna mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiono.2019). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Bustanul Ulum Krai. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, tes, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Uji coba produk dilakukan 3 kali, yaitu uji validasi kepada 3 validator yang telah ditentukan. Validator ahli materi, ahli media, ahli Bahasa dan guru IPS. Uji coba selanjutnya adalah uji coba skala kecil dilakukan pada 9 siswa kelas VII di MTs Bustanul Ulum Krai. Uji coba skala besar dilakukan kepada 30 siswa kelas VII di MTs Bustanul Ulum Krai. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah validator yang merupakan Dosen ahli dalam bidangnya masing-masing. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun analisis pengumpulan data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan cara diratakan. Teknik analisis kelayakan media dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus yaitu:

$$xi = \frac{\sum x}{nx}$$

Keterangan:

xi = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah aspek

Skor tersebut kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, berikut adalah Tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima.

Tabel 1. Konversi Nilai Skala Lima Menurut Sukarjo

Interval skor	Kategori
$X > \bar{X}_1 + 1,80 S_{bi}$	Sangat baik
$\bar{X}_1 + 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_1 + 1,80 S_{bi}$	Baik
$\bar{X}_1 - 0,60 S_{bi} < X \leq \bar{X}_1 + 0,60 S_{bi}$	Cukup
$\bar{X}_1 - 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X}_1 - 0,60 S_{bi}$	Kurang baik
$X > \bar{X}_1 - 1,80 S_{bi}$	Sangat kurang baik

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif

Interval skor	Kategori
4,22 – 5	Sangat baik
3,5 – 4,21	Baik
2,7 – 3,4	Cukup
1,80 – 2.6	Kurang baik
$\leq 1,79$	Sangat kurang baik

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik menjadi ukuran dalam melihat hasil belajar siswa menggunakan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang yang telah dikembangkan. Keefektifan media realia dilihat dari tes hasil belajar peserta didik. Indikator rata-rata skor hasil jawaban peserta didik yang memenuhi ketuntasan klasikal sebesar 75% dari keseluruhan peserta didik mendapat skor yang sama atau lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas ketika nilai yang diperoleh mencapai >70 dari skor maksimal yakni 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik dikelas mencapai skor >70 . Ketuntasan klasikal dapat ditentukan dengan membagi jumlah peserta didik yang tuntas KKM dengan jumlah keseluruhan peserta didik kemudian dikalikan 100% (Weri Diana, 2021).

Rumus ketuntasan klasikal dapat dilihat sebagai berikut:

$$KK (100\%) = \frac{\sum ST}{T} \times 100\%$$

Keterangan

KK 100% = Presentase Ketuntasan Klasikal

ST = Total peserta didik yang tuntas KKM

N = Total seluruh peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implemetation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwasannya dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru cenderung menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku pakrt, serta mengerjakan soal-soal yang ada pada lks sebagai sumber belajar peserta didik, untuk itu dari hasil analisis dapat dijelaskan bahwa dibutuhkan media pembelajaran sebagai bahan penyaluran materi yang menyenangkan dan tidak membosankan peserta didik, sehingga peneliti disini akan

mengembangkan media realia berbasis potensi lokal pada pelajaran IPS materi potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia di MTs Bustanul Ulum Krai Kabupaten Lumajang.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti merancang konsep produk Media Realia yang akan dikembangkan, yaitu Media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang pada materi potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia. Desain awal disusun dalam bentuk tabel yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan media realia.

Tabel 3. *Storyboard* Media Realia

Icon	Keterangan
Mata angin	Arah mata angin digunakan untuk mempermudah menentukan peletakan ikon dalam media sehingga sesuai dengan letak asli.
Alas	Alas dari media yang terbuat dari triplek yang dilapis oleh kawat untuk penguat media realia.
Akrilik	Akrilik yang direkatkan sebagai pembatas media realia yang menyerupai aquarium.
Sketsa gunung semeru	Gunung semeru sebagai ikonik dari Kabupaten Lumajang juga sebagai penyumbang sumber daya tambang yang ada di Kabupaten Lumajang yaitu pasir besi dan batu kali.
Sungai rejali	Sungai rejali adalah bentuk visualisasi dari sungai aliran lahar material vulkanik gunung semeru yang digunakan untuk penambangan.
Ilustrasi rumah tertimbun pasir	Rumah-rumah warga yang terdampak lahar semeru didesa kamar kanjang.
Ilustrasi hutan pinus	Ilustrasi hutan pinus yang di desa Penanggal sebagai bentuk dari SDA hutan pinus yang ada di Desa Penanggal.
Ilustrasi jati	Ilustrasi hutan jati yang di gunung Tambuh sebagai bentuk dari SDA hutan pinus yang ada di Desa Penanggal.
Laut	Bentuk visualisasi dari kemaritiman yang ada di Kab. Lumajang yaitu berupa laut.
Mangrove	Bentuk visualisasi dari hutan mangrove sebagai kekayaan dari kemaritiman yang ada di Kab. Lumajang.
Cemara	Visualisasi dari salah satu cemara laut yang ada di Kabupaten Lumajang sebagai bentuk dari kekayaan kemaritiman.

Tabel 4. *Storyboard* Buku Pedoman Media Realia

Halaman		Keterangan
Bagian awal	Cover	1. Judul 2. Gambar yang relevan Sengansi buku 3. Identitas penulis 4. Logo lembaga
	Redaksi Pedoman	1. Nama penulis 2. Nama dosen pembimbing 3. Nama validator 4. Nama lembaga
	Kata pengantar	1. Judul kata pengantar

		2. Rincian kata pengantar
	Daftar isi	1. Daftar isi buku pedoman
	Daftar gambar	1. Daftar isi buku pedoman
	Petunjuk penggunaan buku panduan	1. Judul petunjuk penggunaan 2. Rincian petunjuk penggunaan
	KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	1. Judul KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran 2. Rincian KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran
	Peta konsep	1. Judul peta konsep 2. Rincian peta konsep dalam bentuk bagan
Isi	Materi (potensi SDA dan kemaritiman Kab. Lumajang)	Terdiri atas 1. SDA berupa hutan di Kab. Lumajang 2. SDA berupa tambang di Kab. Lumajang 3. Ketamritiman di Kab. Lumajang 4. Tugas kelompok
Penutup	Daftar Pustaka	1. Judul daftar pustaka 2. Rincian daftar pustaka

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS di MTs Bustanul Ulum Krai, kurikulum yang digunakan disekolah adalah kurikulum 13 (Wawancara, 2022). kurikulum digunakan untuk menyesuaikan media yang akan dikembangkan dengan kurikulum yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai dan sesuai. Peneliti melakukan perumusan KI dan KD serta merumuskan indikator serta tujuan pembelajaran untuk media yang akan dikembangkan.

Tabel 5. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Mehami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.1 memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan
4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.1 menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, lora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan

Tabel 6. Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
Menjelaskan tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman yang ada di Indonesia	Siswa mampu menjelaskan tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman yang ada di Indonesia
Menganalisis potensi lokal sumber daya alam berupa sumber daya hutan dan tambang yang ada di Kabupaten Lumajang	Siswa mampu menganalisis potensi lokal sumber daya alam berupa sumber daya hutan dan tambang yang ada di Kabupaten Lumajang
Menganalisis potensi lokal kemaritiman yang ada di Kabupaten Lumajang	Siswa mampu menganalisis potensi lokal kemaritiman yang ada di Kabupaten Lumajang

3. Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan produk media realia dan dilanjutkan dengan proses validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Ahli validitas bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran mengenai kelayakan Media Realia yang telah dikembangkan untuk direvisi kembali. Adapun hasil dari tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Realia

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang yang telah ditentukan pada tahap desain. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang adalah sebagai berikut:

Alat dan Bahan:

- | | |
|--|--------------------------------|
| 1. Triplek | 10. Triplek |
| 2. Akrilik ukuran p : 161 cm. L: 94 cm, T: 25 cm dan Tebal: 5 mm | 11. Cat biru dan putih |
| 3. Semen | 12. potongan ranting pinus |
| 4. Pasir | 13. Potongan ranting jati |
| 5. Lem rajawali | 14. potongan ranting cemara |
| 6. Paku | 15. potongan mangrove |
| 7. Floral Foam | 16. pasir besi dan krikil |
| 8. Cat biru dan putih | 17. pkertas dan stik ice cream |
| 9. Pensil | 18. Palu |

Adapun Langkah-Langkah pembuatan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang adalah sebagai berikut:

1. Gambar pola media di triplek yang sudah disediakan sesuai letak sebenarnya didalam peta.
2. Pola yang sudah digambar kemudian dilapisi dengan mortar dan dibentuk sesuai pola, lubang kecil untuk menempelkan ranting dan papan Qrcode.
3. Setelah mortar kering, cat keseluruhan dengan warna hitam sebagai warna dasar kemudian oleskan lem dan taburi dengan floral foam yang telah dihaluskan pada area-area yang diinginkan. Tambahkan warna biru dan putih pada pola pantai dan warna hitam pada pola jalan.
4. Bagian samping media realia diberi pembatas menggunakan akrilik.
5. Tempelkan ranting-ranting pohon, papan QRcode, pasir besi dan krikil sesuai tempatnya.



Gambar 1. Gambar Pola Media Realia

Hasil produk awal media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang

Tabel 7. Media Realia Berbasis Potensi Lokal Kab. Lumajang

Tampilan	Keterangan
	<p>Penampakan dari media realia berbasis potensi Lokal Kab. Lumajang secara keseluruhan. Pada bagian kanan atas terdapat arah mata angin dan barcode soal tes. Pada bagian kanan bawah terdapat PPI meleman, mangrove dan tambak udang. Pada bagian tengah terdapat hutan pinus, hutan jati, camera laut dan pantai wotgalih. Pada bagian kiri terdapat gunung semeru, sungai aliran lahar dan rumah warga yang terdampak banjir lahar semeru.</p>
	<p>Arah mata angin berfungsi sebagai penentu letak setiap <i>icon</i> yang terdapat pada media realia agar sesuai dengan letak dalam keadaan nyata.</p> <p>Scan barcode tes berisi soal-soal tes sebagai evaluasi pembelajaran siswa setelah menggunakan media realia. Terdapat 10 soal tes yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal esay.</p>
	<p>Potongan-potongan pohon pinus sebagai bentuk materi tentang sumber daya hutan. Salah satu sumber daya hutan yang ada di Lumajang adalah hutan pinus yang terletak di Penanggal.</p> <p>Selain potongan pohon pinus juga ada papan nama untuk mempermudah pemahaman siswa dan barcode yang berisi keterangan singkat tentang pohon pinus yang ada di Lumajang</p>



Potongan-potongan pohon jati sebagai bentuk materi tentang sumber daya hutan. Salah satu sumber daya hutan yang ada di Lumajang adalah hutan jati yang terletak di gunung Tambuh Pasirian.

Selain potongan pohon jati juga ada papan nama sebagai penjelas dan barcode yang berisi keterangan singkat tentang pohon jati yang ada di Lumajang



Materi tentang sumber daya tambang ditunjukkan dengan salah satu tempat penambangan pasir besi yang berasal dari material vulkanik gunung semeru yang berada di aliran sungai rejali pasirian.

Terdapat rumah rumah warga terdampak banjir lahar semeru yang rusak dan dipenuhi oleh pasir. Papan nama sebagai penjelas dan barcode yang berisi keterangan singkat tentang tambang pasir di Lumajang.



Materi tentang kemaritiman ditunjukkan dengan wilayah perairan yaitu laut. Laut yang ada di Kab. Lumajang adalah laut selatan. Ikan-ikan kecil merupakan bentuk materi perikanan yang ada di Kab. Lumajang.



PPI (pangkalan pelelangan ikan) yang ada dalam media realia adalah salah satu dari 5 PPI yang ada di Lumajang.



Potongan-potongan cemara laut sebagai bentuk materi tentang kemaritiman. Salah satu potensi kemaritiman yang ada di Lumajang adalah cemara laut yang terletak di daerah pantai Wotgalih Yosowilangun.

Selain potongan cemara laut juga ada papan nama sebagai penjelas dan barcode yang berisi keterangan singkat tentang cemara laut di Lumajang.



Potongan-potongan pohon mangrove sebagai bentuk materi tentang kemaritiman. Salah satu potensi kemaritiman yang ada di Lumajang yaitu hutan mangrove yang terletak di daerah pantai Wotgalih Yosowilangun tepatnya didekat tambak udang. Selain potongan cemara laut juga ada papan nama sebagai penjelasa dan barcode yang berisi keterangan singkat tentang cemara laut di Lumajang.



Gambar 2. Media Realia

Media realia yang dikembangkan dilengkapi dengan buku pedoman untuk mempermudah penggunaan media realia. Pembuatan buku pedoman media realia didesain menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Office Word 2010. Sedangkan isi materi dalam buku pedoman media realia di dapatkan dari buku dan sumber lainnya yang relevan. Hasil awal dari Buku pedoman media realia di sajikan dalam tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Buku Pedoman Media Realia

Tampilan Halaman	Keterangan
	<p>Cover buku panduan media realia di desain dengan menggambarkan ilustrasi dari isi buku panduan yaitu potensi SDA dan Kemaritiman Kab. Lumajang. Cover depan buku panduan berisi judul buku panduan, gambar yang relevan dengan isi materi yaitu potensi SDA dan Kemaritiman Kab. Lumajang, identitas penulis dan logo lembaga</p>



Redaksi buku pedoman media realia berisi nama penulis, nama dosen pembimbing, nama validator dan nama lembaga.



Daftar isi memuat urutan isi buku pedoman yang berfungsi untuk mempermudah pembaca menunjukkan letak halaman saat menggunakan buku pedoman media realia



Daftar gambar berisi rincian khusus yang menguraikan nama-nama gambar dalam buku panduan media realia yang disertai dengan nomor halaman.



Petunjuk penggunaan berisi penjelasan mengenai langkah-langkah menggunakan buku panduan media realia secara benar.



Penyajian isi yaitu meteri tentang potensi kemaritiman berupa hasil laut di Kab. Lumajng.



Penyajian isi yaitu meteri tentang potensi kemaritiman berupa hutan mangrove dan cemara di Kab. Lumajng.



Halaman terakhir berisi tugas kelompok siswa.

a. Validasi Kelayakan Produk

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Asyroful Mujib, S.Pd. M.Sc selaku validator ahli materi. Hasil validasi materi dapat dilihat pada lampiran. Adapun nilai validasi maerti dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 9. Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Skor	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4
Jumlah	61												
Rata-rata	4,69												
Kriteria	Sangat baik												

Tabel 10. Komentar dan Saran Ahli Media

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Validator materi	<ol style="list-style-type: none">1. Judul di halaman sampul, untuk singkatan SDA ketika pertama kali muncul dalam teks perlu dijelaskan kepanjangannya, jadi SDA ditulis lengkap menjadi ‘Sumber Daya Alam’, Judul agar sesuai maka ditulis “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman di Kabupaten Lumajang, untuk SMP/MTs Kelas VII”2. Mohon kata-kata Typo perlu dicermati kembali, hal sederhana seperti Daftar Isi, tertulis ‘Datar Isi’. Tulisan Typo di dalam teks buku juga masih banyak, sekiranya mohon berkenan untuk dibaca dan diperbaiki lagi.3. Halaman 5 = Petunjuk Penggunaan Media Realia. Point 3 tentang Visualisasi <i>Icon</i> dan deskripsi materi, lebih baik ini dipisah. Misalkan ketika sudah dipisah seperti ini:<ul style="list-style-type: none">• Point 3 (menemukan informasi lebih lanjut tentang sumberdaya alam dan kemaritiman melalui QR Code di Media Realia). Pada Point 3 ini tambahkan Gambar QR Code dan scan HP sebagai bentuk langkah kerja dalam menuntun siswa untuk mencari informasi lebih lanjut ke dalam materi.• Point 4 (memahami materi yang disajikan dalam media realia tentang potensi sumberdaya alam dan kemaritiman di Kabupaten Lumajang). Pada Point 4 ini sudah sesuai deskripsi dan gambar yang ada di halaman 5 tahap terakhir4. Deskripsi legenda dibawah Gambar 1, ada tulisan Gunung, Pinus, jati, Pasir, dst. Jika tidak diberi nomor pada gambar 1 juga pembaca tidak akan memahami, di sebelah mana yang Gunung, sebelah mana yang psir, jati, dan sebagainya, sehingga pada halaman ini Gambar bisa diperbesar. Judul Gambarnya perlu ditambahkan, seperti “Gambar 1. Media Realia Kabupaten Lumajang”5. Materi tentang hutan, tambang pasir, potensi maritim sudah sesuai, tinggal penataan kalimat yang baku dan sesuai SPOK saja, masih ada beberapa yang ditemukan kata sambung “dalam, dengan, dari, dan seterusnya” yang diletakkan di awal kalimat, karena hal ini tidak boleh.6. Daftar Pustaka perlu ditambahkan

2) Validasi Ahli Media

Validasi materi dilakukan oleh Dr. Moh Sutomo, M.Pd selaku validator ahli media. Hasil validasi media dapat dilihat pada lampiran. Adapun nilai validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Validasi Media

Poin Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Skor	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
Jumlah	82																	
Rata-rata	4,56																	
Kriteria	Sangat Baik																	

Adapun komentar dan saran validator ahli media disajikan pada tabel (nomor tabel) berikut:

Tabel 12. Komentar dan Saran Ahli Media

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Validator Media	<ol style="list-style-type: none"> Layak untuk dijadikan bahan pengembangan Perlu pertimbangan bentuk media antara peta topografi dan media realia

3) Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh Erisy Syawiril Ammah, M.Pd selaku validator ahli bahasa. Hasil validasi bahasa dapat dilihat pada lampiran. Adapun nilai validasi bahasa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13. Hasil Validasi Bahasa

Aspek Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skor	4	3	4	4	3	3	3	4	4	5
Jumlah	37									
Rata-rata	3,70									
Kriteria	Baik									

Adapun komentar dan saran validator ahli bahasa disajikan pada tabel (nomor tabel) berikut:

Tabel 14. Komentar dan Saran Ahli Bahasa

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Validator Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> Buat perparagraf 5 – 7 kalimat saja untuk siswa SMP. Tambahkan sumber dalam setiap foto Susunan kalimat jangan terlalu panjang, minimal terdapat susunan subjek dan predikat Spasi samakan dengan penulisan skripsi 2 Cek ejaan Tambahkan Bahasa yang memotifasi siswa, bisa dengan menambahkan gambar atau ilustrasi

Setelah dilakukan Revisi pada buku panduan media realia, dilakukan penilaian kembali oleh ahli Bahasa. Penilaian oleh ahli Bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 15. Penilaian Tahap II Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Skor	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
Jumlah	45									
Rata-rata	4,50									
Kriteria	Sangat Baik									

4) Validasi Guru IPS

Validasi guru IPS dilakukan oleh Imam Baidowi, S.Pd selaku guru IPS di MTs Bustanul Ulum Krai. Hasil validasi guru IPS dapat dilihat pada lampiran. Adapun nilai validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Validasi Guru IPS

Poin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
Penilaian										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Skor	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4
Jumlah											90									
Rata-rata											4,50									
Kriteria											Sangat Baik									

Adapun komentar dan saran validator ahli bahasa disajikan pada tabel (nomor tabel) berikut:

Tabel 17. Komentar dan Saran Guru IPS

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Guru IPS	Materi pengembangan media realita berbasis potensi lokal Kab. Lumajang, disampaikan dengan jelas kepada peserta didik, terus tingkatkan pengembangan metodologi pembelajarannya agar menjadi guru yang professional.

4. Tahap Implementasi

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media realita berbasis potensi lokal. Brancs menyatakan bahwa jumlah subjek pada tahap ini berjumlah 9-20 siswa (Brence, 2009). Pada penelitian ini uji coba skala kecil dilakukan pada 9 siswa yang mana pemilihan sample dilakukan secara acak.

Berdasarkan tabel dapat diketahui hasil uji coba skala kecil diperoleh rata-rata sebesar 4,47 kemudian diinterpretasikan, maka nilai tersebut termasuk kategori sangat baik, setelah dilakukan uji skala kecil, dilanjutkan dengan uji skala besar. hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 18. Hasil Uji Respon Siswa Skala Kecil

No	Nama	Aspek penilaian												Jml	Rata-rata	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Huzai	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	56	4,67	Sangat baik
2	Sabr	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	53	4,40	Sangat baik
3	Qurro	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	54	4,50	Sangat baik
4	Dami	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	5	55	4,58	Sangat baik
5	Achm	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	53	4,40	Sangat baik
6	Muh	5	4	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	53	4,40	Sangat baik
7	Muh Zak	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	52	4,33	Sangat baik
8	Ivan	5	5	4	5	3	4	5	4	3	4	5	5	52	4,33	Baik
9	Ahmad K	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	55	4,58	Sangat baik
Jumlah		43	38	40	43	41	40	42	37	35	43	39	42	483	40,25	Sangat baik
Rata-rata		4,78	4,22	4,44	4,78	4,56	4,44	4,67	4,11	3,89	4,78	4,33	4,67	53,67	4,47	Sangat baik

b. Uji skala besar

Setelah uji kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan Uji skala besar kepada 31 siswa kelas VII. Siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang. Adapun hasil dari uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 4.16 sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Uji Respon Siswa Skala Besar

No	Nama	Poin penilaian												Jml	Rata-rata	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Huzai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	5	Sangat baik
2	Sabr	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	54	4,50	Sangat baik
3	Qurro	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	55	4,5833	Sangat baik
4	Dami	5	4	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	53	4,41	Sangat baik
5	Sals	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	55	4,5833	Sangat baik
6	Aniat	5	4	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	53	4,41	Sangat baik
7	Oliv	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	56	4,6666	Sangat baik
8	Aini	5	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	4	49	4,08	baik
9	Puput	5	4	4	5	5	4	5	4	3	5	4	5	53	4,41	Sangat baik
10	Rosid	3	4	5	4	5	5	5	3	3	5	5	5	52	4,33	Sangat baik
11	Ghazi	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	54	4,50	Sangat baik
12	Karim	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	54	4,50	Sangat baik
13	Mesy	5	3	5	4	5	4	5	3	3	5	5	5	52	4,33	Sangat baik

14	Ghays	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	58	4,83	Sangat baik
15	Syifa	5	3	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	52	4,33	Sangat baik
16	Chik	5	3	5	5	5	4	5	3	3	5	4	4	51	4,25	Sangat baik
17	Kayl	4	5	4	5	4	4	5	3	5	4	5	5	53	4,41	Sangat baik
18	Achm	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	53	4,41	Sangat baik
19	Muh	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	54	4,50	Sangat baik
20	Muha	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	55	4,58	Sangat baik
21	Iva	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	55	4,58	Sangat baik
22	Ahma	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	54	4,50	Sangat baik
23	Rizk	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	55	4,58	Sangat baik
24	Achma	5	3	4	5	4	5	3	3	5	4	4	5	55	4,58	sangat baik
25	Deri	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	51	4,25	Sangat baik
26	Farid	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	50	4,16	baik
27	Irfan	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	58	4,83	Sangat baik
28	Feri	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	51	4,25	Sangat baik
29	Alvia	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	56	4,66	Sangat baik
30	Muhamad	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	52	4,33	Sangat baik
31	Muhammad	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	51	4,25	Sangat baik
Jumlah		146	131	139	140	142	132	149	126	128	143	137	142	1655	137,917	Sangat baik
Rata-rata		4,71	4,23	4,48	4,52	4,58	4,26	4,81	4,06	4,13	4,61	4,42	4,58	53,39	4,45	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase rata-rata sebesar 4,45 kemudian diinterpretasikan, maka nilai tersebut termasuk kategori sangat baik.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang. Produk yang dikembangkan dan diujicobakan kemudian direvisi sesuai dengan hasil penilaian kebutuhan media pembelajaran. Dengan kata lain menentukan keberhasilan seorang siswa dalam menguasai materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Tujuan evaluasi adalah untuk menerima umpan balik keberhasilan pengembangan dan implementasi media pembelajaran. Setelah validator mengevaluasi media pembelajaran dan hasilnya dikoreksi dengan soal-soal tes yang terkait dengan materi. Di bawah ini adalah hasil belajar dari kelompok kecil dan kelompok besar:

Tabel 20. Data Hasil Belajar Skala Kecil

No	Responden	KKM	Hasil Belajar	Kriteria
1	R1	70	80	Tuntas
2	R2	70	95	Tuntas
3	R3	70	70	Tuntas
4	R4	70	95	Tuntas
5	R5	70	100	Tuntas
6	R6	70	80	Tuntas
7	R7	70	85	Tuntas
8	R8	70	85	Tuntas
9	R9	70	86	Tuntas

Tabel 21. Data Hasil Belajar Skala Besar

No	Responden	KKM	Hasil Belajar	Kriteria
1	R1	70	95	Tuntas
2	R2	70	95	Tuntas
3	R3	70	85	Tuntas
4	R4	70	95	Tuntas
5	R5	70	100	Tuntas
6	R6	70	95	Tuntas
7	R7	70	85	Tuntas
8	R8	70	95	Tuntas
9	R9	70	100	Tuntas
10	R10	70	95	Tuntas
11	R11	70	60	Tidak Tuntas
12	R12	70	85	Tuntas
13	R13	70	90	Tuntas
14	R14	70	100	Tuntas
15	R15	70	95	Tuntas
16	R16	70	90	Tuntas
17	R17	70	65	Tidak Tuntas
18	R18	70	85	Tuntas
19	R19	70	88	Tuntas
20	R20	70	65	Tidak Tuntas
21	R21	70	80	Tuntas
22	R22	70	86	Tuntas
23	R23	70	75	Tuntas
24	R24	70	65	Tidak Tuntas
25	R25	70	95	Tuntas
26	R26	70	75	Tuntas
27	R27	70	85	Tuntas
28	R28	70	75	Tuntas
29	R29	70	84	Tuntas
30	R30	70	92	Tuntas
31	R31	70	85	Tuntas

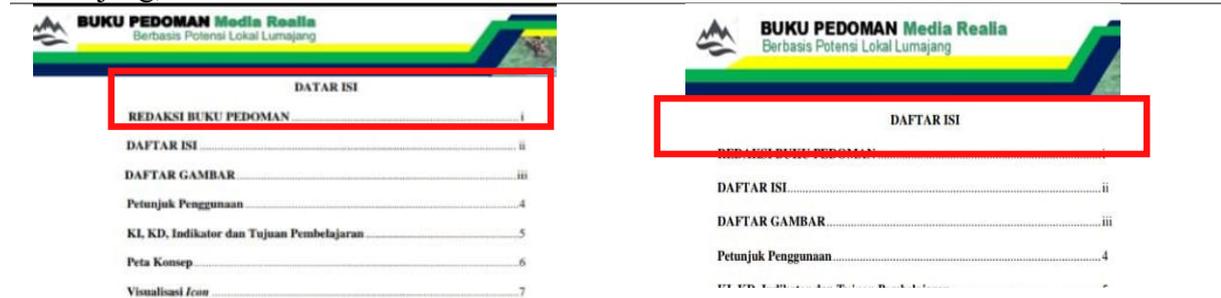
Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan jika telah selesai melalui tahap validasi oleh ahli bahasa, media, materi dan guru IPS terhadap media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang. Selanjutnya memperbaiki media realia berdasarkan saran dan komentar agar menghasilkan produk maksimal.

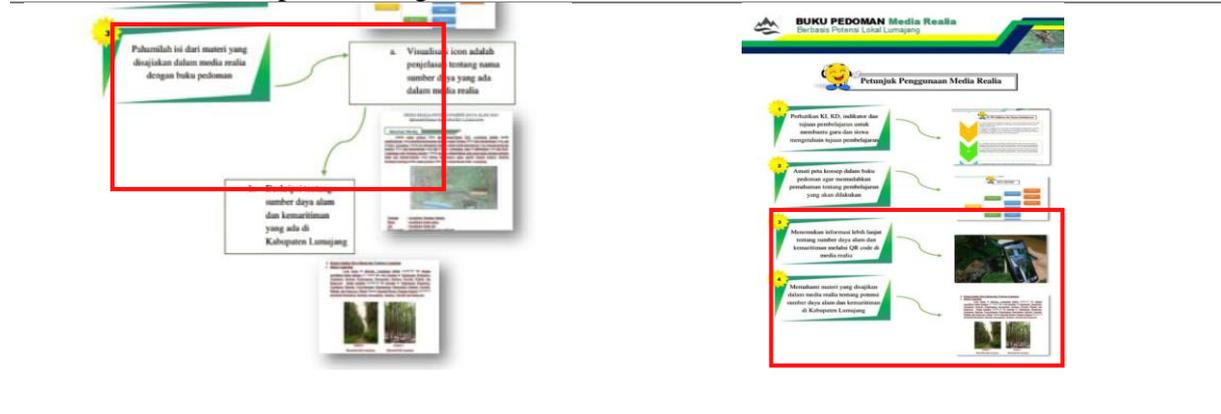
Tabel 22. Revisi Buku Pedoman oleh Ahli Materi



Judul di halaman sampul, untuk singkatan SDA ketika pertama kali muncul dalam teks perlu dijelaskan kepanjangannya, jadi SDA ditulis lengkap menjadi ‘Sumber Daya Alam’, Judul agar sesuai maka ditulis “Potensi Sumber Daya Alam dan Kemaritiman di Kabupaten Lumajang, untuk SMP/MTs Kelas VII”



Mohon kata-kata Typo perlu dicermati kembali, hal sederhana seperti Daftar Isi, tertulis ‘Datar Isi’. Tulisan Typo di dalam teks buku juga masih banyak, sekiranya mohon berkenan untuk dibaca dan diperbaiki lagi.



Halaman 5 = Petunjuk Penggunaan Media Realia. Point 3 tentang Visualisasi *Icon* dan deskripsi materi, lebih baik ini dipisah. Misalkan ketika sudah dipisah seperti ini:

- Point 3 (menemukan informasi lebih lanjut tentang sumberdaya alam dan kemaritiman melalui QR Code di Media Realia). Pada Point 3 ini tambahkan Gambar QR Code dan scan HP sebagai bentuk langkah kerja dalam menuntun siswa untuk mencari informasi lebih lanjut ke dalam materi.

Point 4 (memahami materi yang disajikan dalam media realia tentang potensi sumberdaya alam dan kemaritiman di Kabupaten Lumajang). Pada Point 4 ini sudah sesuai deskripsi dan gambar yang ada di halaman 5 tahap terakhir



Gunung	: visualisasi Gunung Semeru
Pinus	: visualisasi hutan pinus
Jati	: visualisasi hutan jati
Pasir sungai	: visualisasi tambang pasir vulkanik
Pasir pantai	: visualisasi pasir besi
Batu	: visualisasi batu material lahar Gunung Semeru
Sungai	: visualisasi sungai aliran lahar Gunung Semeru
Laut	: Visualisasi kemaritiman Kab. Lumajang
Mangrove	: visualisasi hutan mangrove
Cemara laut	: visualisasi cemara laut



Gambar 1. Penampakan media realia Kab. Lumajang
Sumber: Dokumentasi peneliti

- Keterangan:**
1. Gunung semeru : Visualisasi dari gunung Semeru sebagai icon Lumajang
 2. Pasir : Visualisasi dari material lahar gunung Semeru berupa pasir besi

Deskripsi legenda dibawah Gambar 1, ada tulisan Gunung, Pinus, jati, Pasir, dst. Jika tidak diberi nomor pada gambar 1 juga pembaca tidak akan memahami, di sebelah mana yang Gunung, sebelah mana yang pasir, jati, dan sebagainya, sehingga pada halaman ini Gambar bisa diperbesar. Judul Gambarnya perlu ditambahkan, seperti “Gambar 1. Media Realia Kabupaten Lumajang”

Dalam media realia terdapat visualisasi dari aliran sungai rejali yang terletak di Desa Sumberwuluh, sungai Damurejo Desa Gondoroso Kecamatan Pasirian yang nantinya bermuara pada pantai Bambang di Kecamatan Pasirian yang merupakan wilayah tambang pasir.

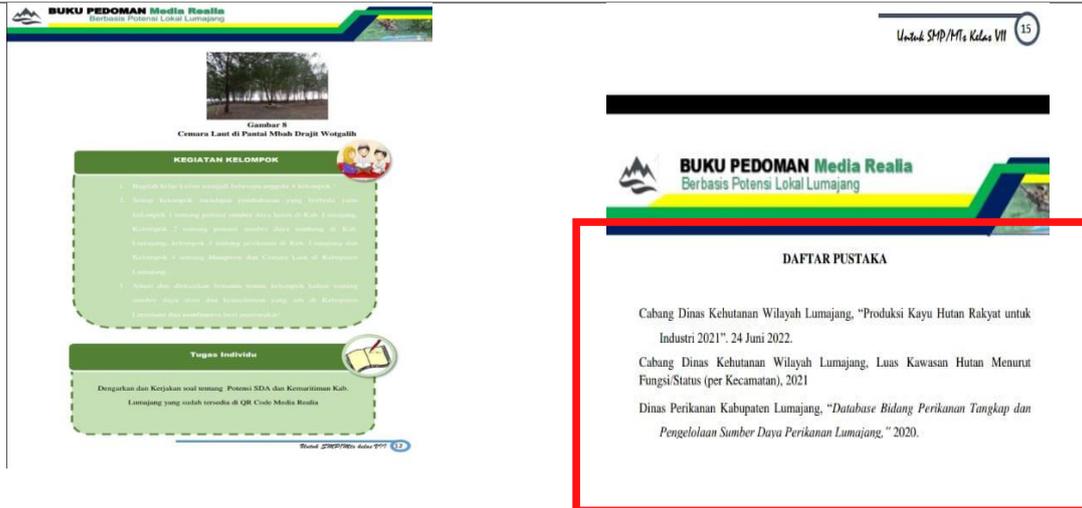
B. Perikanan, Hutan Mangrove dan Cemara Laut Lumajang
 1. Perikanan Lumajang

Kecamatan Tempeh, Pasirian, Candipuro, Pronojiwo, Tempursari dan Pasrujambe, pasir urug (batuan) yang hampir terdapat di seluruh wilayah Kabupaten Lumajang.

Aliran Sungai Rejali menjadi bentuk visualisasi dari potensi pertambangan di Kab. Lumajang yang terdapat pada media realia. Sungai rejali adalah salah satu sungai yang menjadi jalur lahar dingin Gunung Semeru. Visualisasi Sungai Rejali yang terdapat dalam media realia terletak di Desa Sumberwuluh yang mengalir ke Sungai Damurejo di Desa Gondoroso kemudian bermuara di Pantai Bambang Kecamatan Pasirian.

B. Perikanan, Hutan Mangrove dan Cemara Laut Lumajang
 1. Perikanan Lumajang

Materi tentang hutan, tambang pasir, potensi maritim sudah sesuai, tinggal penataan kalimat yang baku dan sesuai SPOK saja, masih ada beberapa yang ditemukan kata sambung “dalam, dengan, dari, dan seterusnya” yang diletakkan di awal kalimat, karena hal ini tidak boleh.

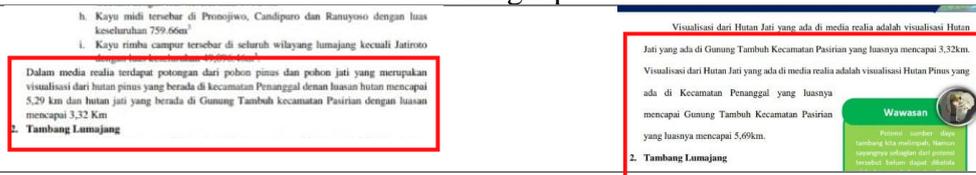


Daftar Pustaka perlu ditambahkan

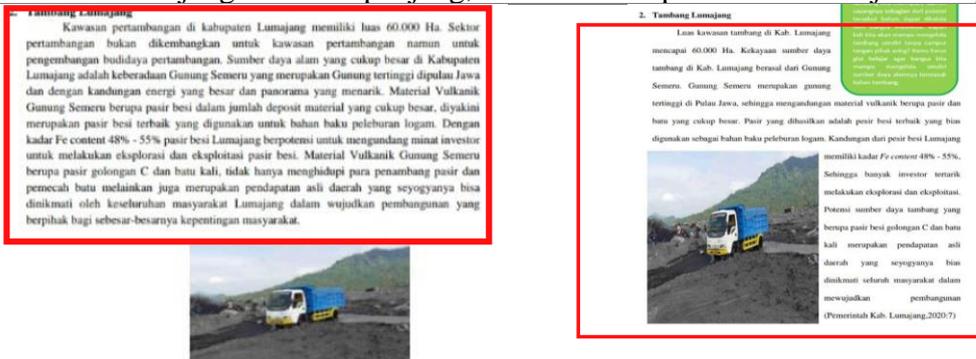
Tabel 23. Revisi Buku Pedoman oleh Ahli Media



Penulisan nama universitas pada redaksi buku pedoman jangan disingkat, tulis dengan lengkap



Susunan kalimat jangan terlalu panjang, minimal terdapat susunan subjek dan predikat



Buat paragraf 5 – 7 kalimat saja untuk siswa SMP.



1. Cemara Laut

1. Cemara Laut

Tambahkan sumber dalam setiap foto

Manfaat Media
 Media realia potensi SDA dan Kemaritiman Kab. Lumajang adalah media pembelajaran yang mendemonstrasikan tentang materi Potensi SDA dan kemaritiman yang ada di Kab. Lumajang. Media ini dilengkapi dengan objek-objek pendukung yang menggambarkan kondisi SDA dan kemaritiman yang ada di Kab. Lumajang, juga di tambahkan icon dari Kab. Lumajang yaitu Gunung Semeru. Media ini juga ditambahkan arah mata angin sebagai penentu letak dari tempat-tempat yang tertera didalamnya sama seperti tempat aslinya. Berikut deskripsi tentang media realia potensi SDA dan kemaritiman Kab. Lumajang:

Manfaat Media
 Media realia potensi SDA dan Kemaritiman Kab. Lumajang adalah media pembelajaran yang mendemonstrasikan tentang materi potensi SDA dan Kemaritiman yang ada di Kab. Lumajang. Media ini dilengkapi dengan objek-objek pendukung yang menggambarkan kondisi SDA dan kemaritiman yang ada di Kab. Lumajang, juga di tambahkan icon dari Kab. Lumajang yaitu Gunung Semeru. Media ini juga ditambahkan arah mata angin sebagai penentu letak dari tempat-tempat yang tertera didalamnya sama seperti tempat aslinya. Berikut deskripsi tentang media realia potensi SDA dan kemaritiman Kab. Lumajang:

Spasi samakan dengan penulisan skripsi yaitu 2,0

Jenis kayu yang dihasilkan hutan rakyat Lumajang adalah kayu jati, Mahoni, Pinus, Gmelina, Sengon, Sono, Damar dan Minda. Berikut ini adalah daerah sebaran dan luas jenis kayu hutan rakyat yang ada di Lumajang:

a. Kayu jati tersebar di Tempursari, Pronojiwo, Candipuro, Pasirian, Tempeh, Lumajang, Summersuko, Kunir, Yosowilangun, Rowokangkung, Jariroto, Randugung, Sukodono, Padang, Pasrujambe, Senduro, Gucialit, Kedungjajang, Klakah dan Ranuyoso dengan luas keseluruhan 33.925.00m²

b. Kayu mahoni tersebar di Tempursari, Pronojiwo, Candipuro, Pasirian, Tekung, Randugung, Padang, Pasrujambe, Senduro, Gucialit, Kedungjajang.



a. Kayu Jati, tersebar di Tempursari, Candipuro, Pasirian, Tempeh, Summersuko, Kunir, Pronojiwo, Lumajang, Yosowilangun, Rowokangkung, Jariroto, Randugung, Sukodono, Padang, Pasrujambe, Senduro, Gucialit, Kedungjajang, Klakah dan Ranuyoso dengan luas keseluruhan 33.925.00m²

Tambahkan Bahasa yang memotifasi siswa, bisa dengan menambahkan gambar atau ilustrasi

Pembahasan

Hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan terhadap pengembangan media realia berbasis potensi lokal pada pembelajaran IPS materi potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia diMTs Bustanul Ulum Krai Kabupaten Lumajang, diketahui sebagai berikut:

1. Proses pengembangan

Media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang dikembangkan menggunakan model ADDIE di uji coba pada kelas VII A dan B MTs Bustanul Ulum Krai. Terdapat 5 tahapan dalam mengembangkan media yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum mengembangkan produk yaitu menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap kedua yakni mendesain atau merancang produk yang akan dikembangkan. Setelah mendesain produk, langkah ketiga peneliti mengembangkan produk yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian pada tahap keempat peneliti menerapkan produk di sekolah MTs Bustanul Ulum Krai kelas VII A dan B. Langkah terakhir peneliti melakukan evaluasi terhadap media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang yang telah dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran validator dan dengan melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

2. Kevalidan Media

Media realia berbasis potensi lokal Kab Lumajang yang telah dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh 3 validator yaitu ahli media oleh Bapak Dr. Moh Sutomo, M.Pd. yang merupakan dosen FTIK UIN KHAS Jember. Ahli materi oleh Asyroful Mujib, S.Pd. yang merupakan dosen geografi FKIP Universitas Negeri Jember. Ahli bahasa oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. yang merupakan dosen bahasa Indonesia FTIK UIN KHAS Jember.

Validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,56 dengan kualifikasi sangat baik dan media tidak perlu direvisi. Validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4,69 dengan kualifikasi valid dan perlu direvisi. Validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 3,70 pada penilaian pertama dengan kualifikasi baik dan media perlu direvisi. Penilaian kedua mendapatkan rata-rata 4,50 dengan kualifikasi sangat valid.

3. Kepraktisan Media

Media realia berbasis potensi lokal Kab Lumajang yang telah dikembangkan, selanjutnya di uji kepraktisannya. Hasil uji kepraktisan melalui respon siswa yang meliputi uji respon siswa kelompok kecil dan besar. uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 9 siswa memperoleh rata-rata 4,47 dengan kategori sangat baik. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba skala besar yang dilakukan terhadap siswa kelas VII A dan B sebanyak 31 siswa memperoleh hasil rata-rata 4,45 dengan kategori sangat baik. Dari hasil angket siswa di atas pada uji coba skala kecil maupun skala besar, maka dapat disimpulkan bahwa media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPS kelas VII semester ganjil. Media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang dilengkapi dengan buku pedoman yang cukup jelas yang diperuntukkan untuk guru dan siswa yang bertujuan untuk memudahkan dalam menggunakan media realia dalam pembelajaran.

4. Hasil belajar siswa

Media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang yang dikembangkan dikatakan efektif untuk digunakan jika hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal yakni 75%. Ketuntasan klasikal diketahui dengan membagi jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan jumlah peserta didik. Hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 87 % siswa tuntas dalam pembelajaran menggunakan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang. Sehingga produk dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang yang dikembangkan dikatakan efektif untuk digunakan jika hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal yakni 75%. Ketuntasan klasikal diketahui dengan membagi jumlah peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan jumlah peserta didik. Hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 87 % siswa tuntas dalam pembelajaran menggunakan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang. Sehingga produk dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Desain pengembangan media realia berbasis potensi lokal Kab. Lumajang telah melewati lima tahapan ADDIE. Materi yang disajikan pada media pembelajaran ini berfokus pada potensi sumber daya alam dan kemaritiman yang ada di Kabupaten Lumajang yaitu berupa hutan, tambang dan kemaritiman. Produk yang dikembangkan dapat dilihat melalui QR kode yang telah disajikan dalam pembahasa, Produk juga telah melewati tahap uji validasi dan didapatkan penilaian akhir yaitu “sangat baik” serta sudah dilakukan perbaikan sesuai kritik dan saran sehingga produk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa melalui revisi ulang produk secara menyeluruh. Media realia yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang sumber daya alam dan kemaritiman yang ada di Kabupaten Lumajang. Pembelajaran IPS yang awalnya monoton akan lebih menarik bagi siswa dengan menggunakan media realia sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tau dan menumbuhkan semangat belajar siswa. rasa ingin tau dan bertambahnya semangat belajar siswa dapat menimbulkan pembelajaran yang cenderung tidak kondusif. Dengan demikian guru harus mampu mengendalikan proses pembelajaran agar tetap kondusif dengan memberikan kesempatan untuk siswa secara bergantian mengamati media realia yang dikembangkan.

Saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya adalah Perlu dikembangkan pada materi lainnya dengan pendekatan potensi lokal, karena pada penelitian ini hanya memuat materi potensi sumberdaya alam dan kemaritiman. Perlu dikembangkan dengan potensi lokal daerah lain, karena pada penelitian ini hanya memuat materi potensi lokal Kab. Lumajang. Media realia ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE dan dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku pada saat produk ini dikembangkan, maka dari itu perlu dilakukan inovasi bagi peneliti lain terhadap model pengembangan yang berbeda dengan menggunakan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

Antin, diwawancara oleh penulis, Krai, 9 Juni 2022.

Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Bahri, Saiful, diwawancara oleh penulis, Krai, 30 Mei 2022.

Baidowi, Imam. diwawancara oleh penulis, Krai, 30 Mei 2022.

Karima, Kaulan., Muhammad, dan Ramdhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya. *ITTIHAD*. Vol. II, No.1, 45, <http://repository.uinsu.ac.id/5722/1/PERMASALAHAN%20PEMBELAJARAN%20IPS%20DAN%20STRATEGI%20JITU%20PEMECAHANNYA.pdf>

Lianawati, diwawancara oleh penulis, Krai, 9 Juni 2022.

Musyarofah, Abdurrahman Ahmad dan Nasobi Niki Suma. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Komojoyo Press., <http://digilib.uinkhas.ac.id/>

Nasution, Toni dan Maulana Arafat. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Bantul: Samudra Biru. <https://osf.io/vf3nd/download/?format=pdf>

Observasi di MTs Bustanul Ulum Krai, 30 Mei 2022.

Paidi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Biologi*. Yogyakarta: UNY Perss.

Putri, Weri Diana dkk. (2021). *Efektifitas Multimedia Interaktif*. JIPP: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 3, No.3. 332-338. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/21843>

Risma, Dewi dkk, diwawancara oleh penulis, Krai 9 Juni 2022.

Sadiman, Arif. S. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Saputri, Cici. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas III MI Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*. Skripsi, UIN SUSKA Riau. http://repository.uin-suska.ac.id/view/creators/Cici_Saputri=3A--3A=3A.default.html

Sarah, Siti dan Maryono. (2014). *Keefektivan Pembelajaran Berbasis Potensi Lokal Dalam Pembelajaran Fisika SAM dalam Meningkatkan Living Values Siswa* Jurnal Pendidikan

- Sains, Vol. 02, No. 1, 93-102.
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPKIMIA/article/view/1382>
- Sari, Karmita., Fani, dan Lidia Oktamarina. (2022). *Pengaruh Media Realia Terhadap Pemahaman Geometri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021*. Jurnal Ilmiah Potensia. Vol. 7, No.1: 11-22,
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2424631>
- Setiawan, Iwan., Dedi, Suciati, dan A. Mushlih. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP/MTs Kelas VII* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.,
<https://rest-app.belajar.kemdikbud.go.id/files/pdf/61f550eaead94832a1bc3247ac01df57.pdf>
- Setyaningsih, Eti. (2019). *Pengembangan Media Booklet Berbasis Potensi Lokal Kalimantan Barat Pada Materi Keanekaragaman Hayati Pada Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak.* Skripsi, Universitas Muhammadiyah Pontianak.,
<http://repository.unmuhpnk.ac.id/782/>
- Sugiono. (2019). *Motode Penelitian Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman: Pedagogia.
<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39441/1/SUKIMAN%20-%20PENGEMBANGAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>
- Sumatri, Suryana. (2001). *Perilaku Organisasi*. Bandung: Universitas Padjajaran.
- Supardan, Dadang. (2009). *Pengantar Ilmu sosial sebuah kajian pendekatan structural*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Susanti, Eka dan Henni Endayani. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita.,
<http://repository.uinsu.ac.id/10915/1/BUKU%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20Dr.%20Eka%20Susanti.pdf>
- Sutomo, Moh. (2019). *Pengembangan Kurikulum IPS*. Surabaya: pustaka Radja.
- Tim Penyusun. (2021). *Pedoman Penulisan KARYA ILMIAH*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Utami, Diana Putri. (2019). *Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika Tema 1 Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. <https://repository.usd.ac.id/34685/>
- Wahidar, Nisfi. (2018). *Pengembangan Media Diaroma 3D Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 03 Malang*’. Skripsi,UIN MALIKI Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/12915/>
- Yulita, Eliana dan Mardawani. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Dasar_IPS/m9g7EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Konsep+Dasar+IPS&printsec=frontcover