

**PENGEMBANGAN MEDIA AUTOPLAY TEMA PEDULI  
TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN TANJUNGREJO 4  
SUKUN MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Muhammad Fani Hidayatulloh**

**NIM 11140123**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUTOPLAY TEMA PEDULI  
TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN TANJUNGREJO 4  
SUKUN MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

**Muhammad Fani Hidayatulloh**

**NIM 11140123**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK  
IBRAHIM MALANG**

**2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUTOPLAY TEMA PEDULI TERHADAP  
LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN TANJUNGREJO 4 SUKUN MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Muhammad Fani Hidayatulloh  
NIM 11140123**

**Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan Oleh,  
Dosen Pembimbing:**

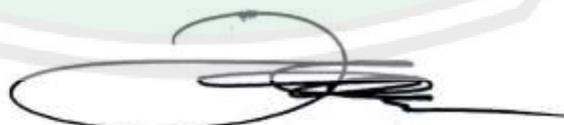


**Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA  
NIP.19720806 200003 1 001**

**Malang, 5 januari 2016**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 19730823 200003 1 002**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA AUTOPLAY TEMA PEDULI TERHADAP  
LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN TANJUNGREJO 4 SUKUN MALANG**

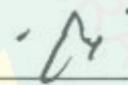
**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Muhammad Fani Hidayatulloh (11140123)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 18 Januari 2016 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelas Strata Satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

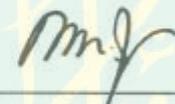
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang  
H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP. 19760803 200604 1 001

  
\_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang  
Dr. Mohammad Samsul  
Ulum, MA  
NIP. 19720806 200003 1 001

  
\_\_\_\_\_

Pembimbing  
Dr. Mohammad Samsul  
Ulum, MA  
NIP. 19720806 200003 1 001

  
\_\_\_\_\_

Penguji Utama  
Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 19730823 200003 1 002

  
\_\_\_\_\_

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650401 199803 1 002

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, ananda persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang tersayang setelah Allah dan Rasul-Nya yang telah memberikan cinta dan kasihnya secara terus-menerus.

**Ayah dan Ibu tercinta**, motivator terbesar dalam hidup saya yang tidak pernah jemu mendoakan dan menyayangi saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini, tidak pernah cukup saya membalas cinta pada ayah ibu. serta **Seluruh Keluargaku** yang tanpa kenal lelah memberikan kasih sayang, motivasi serta dukungan untuk mewujudkan cita-citaku dalam mencapai ridha Allah SWT.

**Dosen Pembimbingku, Bapak Dr.Mohammad Samsul Ulum,MA** yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pemikiran beliau untuk membimbingku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

**Kakak dan Adikku tersayang** yang memberikan motivasi untuk saya yang sedang belajar ingin meraih cita-cita.

**Segenap Guru dan Dosenku** dari TK hingga perguruan tinggi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang dengan ketulusan hati mendidik dan telah memberikan pelajaran berarti dalam hidup saya.

Dan tak lupa semua pihak yang turut serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas semuanya. Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis, akan senantiasa mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin Yaa Robbal ‘Aalamiin.

## MOTTO

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ

يَرْجِعُونَ ﴿٤١﴾ قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِن قَبْلُ ۚ كَانَ أَكْثَرُهُمْ

مُشْرِكِينَ ﴿٤٢﴾

Artinya: “Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”

Katakanlah: "Adakanlah perjalanan di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang terdahulu. kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah)."

(Q.S Ar-Rum ayat 41- 42)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Q.S Ar-Rum ayat 41- 42

**Dr. Mohammad Samsul Ulum,MA**  
**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Muhammad Fani Hidayatulloh                      Malang, 5 Januari 2016  
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Malik Ibrahim Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhammad Fani Hidayatulloh  
NIM : 11140123  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Autoplay Tema Peduli Terhadap  
Skripsi : Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV  
SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang .

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dr. Mohammad Samsul Ulum,MA**  
**NIP.19720806 200003 1 001**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 5 Januari 2016



**Muhammad Fani Hidayatulloh**  
NIM. 11140123

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah, yang Maha Pengasih, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Autoplay Tematik Intregatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IVSDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang”** untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi seluruh umat manusia tetap dalam iman Islam, yang kelak kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selaku dosen ahli materi yang meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media dapat terselesaikan.
4. Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Agus mukti wibowo, M.Pd selaku dosen ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media pembelajaran produk pengembangan.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis sejak berada di bangku perkuliahan hingga studi penulis selesai.
7. Kedua orang tua penulis, Bapak Yahya dan Ibu Munisah yang senantiasa berjuang keras demi tercapainya cita-cita dan pendidikan penulis hingga detik ini, serta senantiasa mendoakan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, penulis persembahkan karya kecil ini sebagai salah satu tanda balas jasa yang mampu penulis berikan.
8. Ibu Dwi Rulianingsih selaku Kepala Sekolah SDN Tanjungrejo, Sukun, Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang dipimpin.
9. Ibu Endang Setyowati Utami S.Pd selaku guru kelas IV Tanjungrejo 4, Sukun, Malang yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis saat melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir penelitian.

10. Siswa-siswi kelas IV SDN Tanjungrejo 4 tahun pelajaran 2014/2015 yang turut mambantu jalannya penelitian.
11. Seseorang yang selalu tulus memberikan dukungan, doa dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2011, teman-teman PGMI kelas C khususnya “ ni’am, rizqi, rofik, fuad , bayu, shobah, rosi, ikhwan, k Choir, dan lain-lain” terima kasih untuk kebersamaannya selama ini.
13. Untuk seluruh teman- teman di warung kopi oyi tok yang turut memberikan memotivasi penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
14. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan sebagai amal sholeh yang berguna di dunia dan akhirat. Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca. *Aaamiin Yaa Rabbal 'Aalamiin.*

Malang,

**Muhammad Fani Hidayatulloh**  
**NIM. 11140123**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diphthong

أُو = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

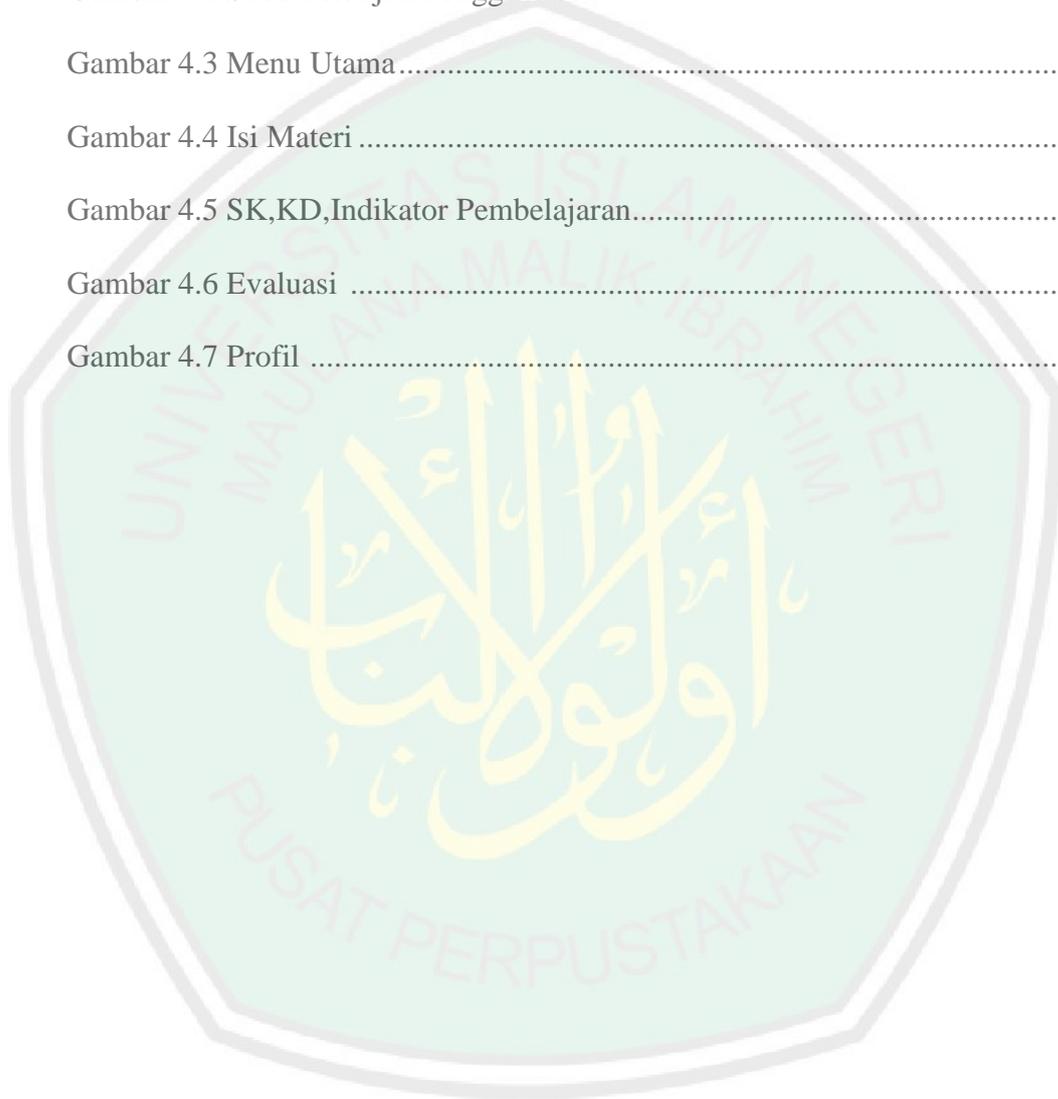
إَيَّ = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang Sudah Ada.....	16
Tabel 2.1 Ruang lingkup Pembelajaran .....	63
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran .....	92
Tabel 4.1 Instrumen Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran .....	108
Tabel 4.2 Instrumen Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran.....	109
Tabel 4.3 Instrumen Validasi Guru Kelas IV.....	110
Tabel 4.4 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Kelas, dan Siswa ....	112
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi .....	113
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Isi/Materi Terhadap Media Pembelajaran .....	115
Tabel 4.7 Hasil pemetaan KI,KDdan Indikator Sebelum dan Sesudah Revisi ...	116
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran.....	117
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran .....	120
Tabel 4.10 Hasil Media Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	121
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Guru Kelas IV .....	122
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Guru Kelas IV .....	124
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas IV Terhadap Media Pembelajaran .....	125
Tabel 4.14 Nama-Nama Responden .....	127
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Uji Lapangan Pre-test dan Post-test Kelas IV .....	132
Tabel 4.16 Tabel Penghitungan Uji T .....	136
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase .....	142

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Prosedur Pengembangan Brog and Gall.....	82
Gambar 4.1 Slide Pembuka.....	101
Gambar 4.2 Slide Petunjuk Penggunaan.....	101
Gambar 4.3 Menu Utama.....	102
Gambar 4.4 Isi Materi.....	103
Gambar 4.5 SK,KD,Indikator Pembelajaran.....	104
Gambar 4.6 Evaluasi.....	107
Gambar 4.7 Profil.....	107



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PESETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian dan pengembangan.....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Hipotesis Penelitian .....	6
F. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	8

H. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan .....	9
I. Definisi Oprasional .....	11
J. Kajian Terdahulu .....	12
K. Sistematika Pembahasan .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
A. Pengembangan Media Pembelajaran .....	19
1. Definisi Pengembangan .....	19
2. Definisi Media Pembelajaran .....	22
3. Macam –macam Media Pembelajaran dan Karaktristiknya.....	24
B. Pengertian Pembelajaran Tematik Intregatif .....	31
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	31
2. Landasan Model Pembelajaran Tematik .....	34
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik.....	36
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	36
5. Prinsip Pembelajaran Tematik .....	37
6. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik .....	38
7. Keunggulan Pembelajaran Tematik .....	39
8. Pengertian Tematik Intregatif .....	40
9. Tujuan dan Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Intregatif pada Kurikulum 2013 .....	42
10. Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku	46
C. Hasil Belajar .....	53
1. Pengertian Hasil Belajar.....	53

2. Hasil Belajar Sebagai Objek Penelitian .....	54
3. Indikator Hasil Belajar .....	60
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Hasil Belajar .....	61
D. Multimedia Interaktif Autoplay .....	62
1. Definisi Multimedia Interaktif Autoplay .....	62
2. Pentingnya Multimedia Interaktif .....	64
3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran .....	65
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	67
B. Pendekatan dan Jenis Pengembangan .....	67
C. Model Pengembangan .....	68
D. Prosedur Pengembangan .....	71
E. Validasi Produk .....	73
F. Uji Coba Produk .....	78
<b>BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN .....</b>	<b>81</b>
A. Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Autoplay .....	81
1. Penyusunan Media Pembelajaran .....	81
2. Desain Media Pembelajaran .....	85
3. Instrumen Validasi .....	93
B. Tingkat Kelayakan dan Kemerarikan Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay .....	96
1. Hasil Validasi Ahli Isi atau Materi Media Pembelajaran	97
2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Media Pembelajaran.	102

3. Hasil Validasi Guru Kelas IV .....	107
4. Hasil Kemenarikan Media Pembelajaran .....	110
C. Hasil Peningkatan Hasil Belajar siswa dengan Media Pembelajaran Atoplay .....	117
1. Penyajian Data Pre-test dan Post-test .....	117
2. Analisis Uji T.....	119
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>125</b>
A. Analisa Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay .....	125
1. Penyusunan Media Pembelajaran .....	125
2. Desain Media Pembelajaran .....	125
B. Analisa Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Produk Pembelajaran Autoplay .....	128
1. Hasil Validasi Produk Media Pembelajaran .....	128
a. Hasil Validasi Isi Materi .....	129
b. Hasil Validasi Media/Desain Pengembangan .....	132
c. Hasil Validasi Guru Kelas.....	134
d. Tingkat Kemenarikan Produk Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV .....	137
C. Analisa Hasil Peningkatan Hasil Belajar siswa Dengan Media Pembelajaran Autoplay .....	139

<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>140</b>
A. Kesimpulan .....	140
B. Saran.....	143
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>146</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>148</b>



## ABSTRAK

Hidayatulloh, Muhammad Fani. 2016. *Pengembangan Media Autoplay Tematik Intregatif untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Autoplay, Tematik Intregatif, Pemahaman Membaca.*

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dengan adanya hasil belajar guru bisa mengetahui bagaimana perkembangan siswa dalam belajar yang harus selalu diawasi, hasil belajar akan baik ketika proses, metode dan media pembelajaran bisa bermakna bagi siswa. Maka dari itu diperlukannya upaya pengembangan media yang sesuai dengan perkembangan membaca siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui prosedur pembuatan media pembelajaran Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang (2) mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang (3) mengetahui apakah media pembelajaran Autoplay tema peduli terhadap lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall yang memiliki 10 langkah dalam prosedur perencanaan dan pengembangannya. Subjek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media/desain, guru kelas IV dan seluruh siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang yang berjumlah 40 siswa.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay materi Tema peduli terhadap lingkungan hidup kelas IV telah memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 89%, hasil uji guru kelas IV mencapai tingkat kevalidan 88%, dan hasil kemenarikan media pembelajaran pada siswa kelas IV mencapai 97% yang berarti media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan. Berdasarkan hasil uji coba *Post-test* memperoleh nilai lebih tinggi daripada *Pre-test* yaitu rata-rata nilai *Post-test* senilai 82,7% sedangkan rata-rata nilai *Pre-test* senilai 57%. Perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) diperoleh hasil  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , yaitu  $(5,22) > (1,684)$ . Kesimpulannya sesuai dengan kriteria kelayakan apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti dengan menggunakan media autoplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang.

## ABSTRACT

Hidayatulloh, Muhammad Fani. 2016. *Pengembangan Media Autoplay Tema Peduli Terhadap Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang*. Skripsi, Islamic Primary Teacher Education Program, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor, Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA.

**Key Word:** *Development, Autoplay Media, Thematic Integrative, Reading Understanding.*

Learning outcome is the student's ability that gained through learning activity. By the learning result, teacher can find out how the student's development on learning is that have always supervised. Learning outcome will be good when the process, method, and learning be meaningful for students. So that, it needs for media development efforts in accordance with student's reading development. The objectives of this study are: (1) to know the procedure of making autoplay learning media by the theme environmental care to enhance student learning outcomes of students grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang. (2) to know the level of feasibility and the interest of autoplay learning media development by the theme of environmental care to enhance student's learning outcomes grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang. (3) to know if the autoplay learning media by the theme of environmental care can improve student learning outcomes of students grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.

This type of research is Research and Development with the model of development of the Borg and Gall that has 10 steps in the procedure of planning and development. The subject of the product assessment for learning media eligibility limited to 3 experts, that are content expert, media/design expert, teacher of grade IV and students of grade IV SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang that add up to 40 students.

The result of the learning media development based on autoplay by the theme environmental care on grade IV had valid criteria with test results of content expert reached the level of validity 88%, test of media design expert reached the level of validity 89%, the test result on teacher grade IV reached the level of validity 88%, and the results of learning media interest on grade IV reached 97% which means the media is highly valid and feasibility. Based on the results of a test Post-test scored higher than Pre-test that is the average value of the Post-test 82.7%, while the average value of the pre-tests scored at 57%. Calculations using the t-test with a significance level of 0.05 (5%) obtained the result of  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$ , that are  $(5.22) > (1,684)$ . The conclusion in accordance with the eligibility criteria in  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$  then the  $H_0$  received and  $H_0$  denied that means using autoplay media can improve students learning outcomes grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.

## ملخص

هداية الله، محمد فاني. ٢٠١٦. التنمية الطريقة القراءة التلقائي في موضوع الاهتمام البيئية لتحسين النتائج الطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج. بحث جامعي، قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعلم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف، الدكتور محمد شمس العلوم، الماجستير

الكلمات البحث: تطوير طريقة القراءة التلقائية، موضوع الاهتمام للبيئة، مخرجات التعلم

النتائج المتحققة دراسة قدرة الطلاب بعد أنشطة التعلم. مع مخرجات التعلم معلم يمكن يعرف كيفية تقدم الطلاب في التعلم ينبغي دائما أن تكون تحت إشراف ونتائج التعلم سوف يكون أفضل عندما العمليات، وأساليب ووسائل الإعلام التعلم يمكن أن تكون ذات مغزى للطلاب وذلك من ضرورة بذل جهود تطوير وسائل الإعلام وفقا لتطور القراءة لدى الطلاب. وكان الغرض من هذه الدراسة إلى: (١) تحديد إجراءات لإنتاج التعليمي وسائل الاعلام القراءة التلقائية موضوع الاهتمام بالبيئة لتحسين نتائج التعلم الطلاب من طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج (٢) تحديد جدوى وجاذبية في تطوير الطريقة القراءة التلقائية موضوع الاهتمام للبيئة لتحسين نتائج تعلم الطلاب من طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج (٣) تحديد ما إذا كانت وسائل الإعلام التعلم القراءة التلقائية موضوع الاهتمام للبيئة يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب من طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (*Research and Development*) مع نموذج التنمية بورغ وغال. لها ديه عشرة خطوات في إجراءات التخطيط والتنمية. تخضع لتقييم جدوى المنتجات الإعلامية التعليمية يقتصر على ثلاثة خبراء أن خبراء مواد ووسائل الإعلام خبير / تصميم، معلم الصف الرابع، وجميع الطلاب في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج، تصل إلى ٤٠ طالبا.

نتائج التنمية الطريقة القراءة التلقائي في موضوع الاهتمام البيئية لتحسين النتائج الطلاب الصف الرابع لديها معايير صالحة مع نتائج الاختبار المسألة وتوصل خبراء على مستوى صلاحية 88%، ووسائل الإعلام اختبار خبير تصميم يصل إلى مستوى صحة 89%، وبلغ المعلمين نتائج اختبار الصف الرابع على مستوى صحة 88% وبلغت جاذبية نتائج الطريقة التعليم على الطلاب الصف الرابع 97%، وهو ما يعني تعلم وسائل الإعلام غير صحيح جدا ومناسبا للاستخدام. بناء على محاكمة ينتج سجل ما بعد اختبار أعلى من قبل الاختبار أن متوسط قيمة ما بعد اختبار تصل إلى 82,7% في حين أن متوسط قيمة ما قبل الاختبار بقيمة 57%. الحسابات باستخدام اختبار (ت) مع مستوى الدلالة 0,05 (5%) الحصول على نتائج (ت حساب) أكبر من (ت الجدول)، الذي هو  $(5,22) >$  (1,684). اختتام وفقا لمعايير الأهلية إذا (ت حساب) أكبر من (ت الجدول)، ثم  $h_a$  المقبولة والمرفوضة  $h_0$ ، وهو ما يعني استخدام الطريقة التشغيل التلقائي يمكن تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو 4 سوكون مالانج

## ABSTRACT

Hidayatulloh, Muhammad Fani. 2016. *Pengembangan Media Autoplay Tema Peduli Terhadap Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang*. Skripsi, Islamic Primary Teacher Education Program, Tarbiyah and Teacher Training Faculty, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor, Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA.

---

**Key Word:** *Development, Autoplay Media, Thema Environmental care on, Learning outcome.*

Learning outcome is the student's ability that gained through learning activity. By the learning result, teacher can find out how the student's development on learning is that have always supervised. Learning outcome will be good when the process, method, and learning be meaningful for students. So that, it needs for media development efforts in accordance with student's reading development. The objectives of this study are: (1) to know the procedure of making autoplay learning media by the theme environmental care to enhance student learning outcomes of students grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang. (2) to know the level of feasibility and the interest of autoplay learning media development by the theme of environmental care to enhance student's learning outcomes grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang. (3) to know if the autoplay learning media by the theme of environmental care can improve student learning outcomes of students grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.

This type of research is Research and Development with the model of development of the Borg and Gall that has 10 steps in the procedure of planning and development. The subject of the product assessment for learning media eligibility limited to 3 experts, that are content expert, media/design expert, teacher of grade IV and students of grade IV SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang that add up to 40 students.

The result of the learning media development based on autoplay by the theme environmental care on grade IV had valid criteria with test results of content expert reached the level of validity 88%, test of media design expert reached the level of validity 89%, the test result on teacher grade IV reached the level of validity 88%, and the results of learning media interest on grade IV reached 97% which means the media is highly valid and feasibility. Based on the results of a test Post-test scored higher than Pre-test that is the average value of the Post-test 82.7%, while the average value of the pre-tests scored at 57%. Calculations using the t-test with a significance level of 0.05 (5%) obtained the result of  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$ , that are  $(5.22) > (1,684)$ . The conclusion in accordance with the eligibility criteria in  $t_{count}$  is greater than  $t_{table}$  then the  $H_a$  received and  $H_0$  denied that means using autoplay media can improve students learning outcomes grade IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.

## ملخص

هداية الله، محمد فاني. ٢٠١٦. التنمية الطريقة القراءة التلقائي في موضوع الاهتمام البيئية لتحسين النتائج الطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج. بحث جامعي، قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعلم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف، الدكتور محمد شمس العلوم، الماجستير

الكلمات البحث: تطوير طريقة القراءة التلقائية، موضوع الاهتمام للبيئة، مخرجات التعلم

النتائج المتحققة دراسة قدرة الطلاب بعد أنشطة التعلم. مع مخرجات التعلم معلم يمكن يعرف كيفية تقدم الطلاب في التعلم ينبغي دائما أن تكون تحت إشراف ونتائج التعلم سوف يكون أفضل عندما العمليات، وأساليب ووسائل الإعلام التعلم يمكن أن تكون ذات مغزى للطلاب وذلك من ضرورة بذل جهود تطوير وسائل الإعلام وفقا لتطور القراءة لدى الطلاب. وكان الغرض من هذه الدراسة إلى: (١) تحديد إجراءات لإنتاج التعليمي وسائل الاعلام القراءة التلقائية موضوع الاهتمام بالبيئة لتحسين نتائج التعلم الطلاب من طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج (٢) تحديد جدوى وجاذبية في تطوير الطريقة القراءة التلقائية موضوع الاهتمام للبيئة لتحسين نتائج تعلم الطلاب من طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج (٣) تحديد ما إذا كانت وسائل الإعلام التعلم القراءة التلقائية موضوع الاهتمام للبيئة يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب من طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (*Research and Development*) مع نموذج التنمية بورغ وغال. لها ديه عشرة خطوات في إجراءات التخطيط والتنمية. تخضع لتقييم جدوى المنتجات الإعلامية التعليمية يقتصر على ثلاثة خبراء أن خبراء مواد ووسائل الإعلام خبير / تصميم، معلم الصف الرابع، وجميع الطلاب في الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو ٤ سوكون مالانج، تصل إلى ٤٠ طالبا.

نتائج التنمية الطريقة القراءة التلقائي في موضوع الاهتمام البيئية لتحسين النتائج الطلاب الصف الرابع لديها معايير صالحة مع نتائج الاختبار المسألة وتوصل خبراء على مستوى صلاحية 88%، ووسائل الإعلام اختبار خبير تصميم يصل إلى مستوى صحة 89%، وبلغ المعلمين نتائج اختبار الصف الرابع على مستوى صحة 88% وبلغت جاذبية نتائج الطريقة التعليم على الطلاب الصف الرابع 97%، وهو ما يعني تعلم وسائل الإعلام غير صحيح جدا ومناسبا للاستخدام. بناء على محاكمة ينتج سجل ما بعد اختبار أعلى من قبل الاختبار أن متوسط قيمة ما بعد اختبار تصل إلى 82,7% في حين أن متوسط قيمة ما قبل الاختبار بقيمة 57%. الحسابات باستخدام اختبار (ت) مع مستوى الدلالة 0,05 (5%) الحصول على نتائج (ت حساب) أكبر من (ت الجدول)، الذي هو  $(5,22) >$  (1,684). اختتام وفقا لمعايير الأهلية إذا (ت حساب) أكبر من (ت الجدول)، ثم  $h_a$  المقبولة والمرفوضة  $h_0$ ، وهو ما يعني استخدام الطريقة التشغيل التلقائي يمكن تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية تانجونج ريجو 4 سوكون مالانج

## ABSTRAK

Hidayatulloh, Muhammad Fani. 2016. *Pengembangan Media Autoplay Tema Peduli Terhadap Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Mohammad Samsul Ulum, MA.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Autoplay, Tema Peduli Terhadap Lingkungan, Hasil Belajar.*

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dengan adanya hasil belajar guru bisa mengetahui bagaimana perkembangan siswa dalam belajar yang harus selalu diawasi, hasil belajar akan baik ketika proses, metode dan media pembelajaran bisa bermakna bagi siswa. Maka dari itu diperlukannya upaya pengembangan media yang sesuai dengan perkembangan membaca siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui prosedur pembuatan media pembelajaran Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang (2) mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang (3) mengetahui apakah media pembelajaran Autoplay tema peduli terhadap lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall .yang memiliki 10 langkah dalam prosedur perencanaan dan pengembangannya. Subjek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media/desain, guru kelas IV dan seluruh siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 ,Sukun, Malang yang berjumlah 40 siswa.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay materi Tema peduli terhadap lingkungan hidup kelas IV telah memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 89%, hasil uji guru kelas IV mencapai tingkat kevalidan 88%, dan hasil kemenarikan media pembelajaran pada siswa kelas IV mencapai 97% yang berarti media pembelajaran sangat valid dan layak digunakan. Berdasarkan hasil uji coba *Post-test* memperoleh nilai lebih tinggi daripada *Pre-test* yaitu rata-rata nilai *Post-test* senilai 82,7% sedangkan rata-rata nilai *Pre-test* senilai 57%. Perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%) diperoleh hasil  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , yaitu  $(5,22) > (1,684)$ . Kesimpulannya sesuai dengan kriteria kelayakan apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti dengan menggunakan media autoplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan nasional yang masih berkembang banyak sekali peraturan dan undang-undang yang mempunyai tujuan mencerdaskan anak bangsa dan untuk mengembangkan lebih bagus lagi standar pendidikan di Negara ini seperti dalam undang – undang No. 20 th 2003 Tentang Sistem Pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan petensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Cakap, Kreatif, Mandiri, dan Menjadi Warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup> tidak hanya pemerintahan yang terus berusaha mengembangkan pendidikan di negeri ini akan tetapi lembaga sekolah juga harus unjuk berusaha dalam hal memajukan pendidikan di indonesia sekolah melengkapi fasilitas penunjang dalam proses pendidikan, dalam hal ini guru, ruang kelas, buku, media pembelajaran yang bisa merangsang peserta didik lebih termotivasi dan mudah memahami pembelajaran.

Salah satu yang terpenting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran , media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan

---

<sup>1</sup> UU RI No. 20 Th. 2003, *Sisdiknas*, hal 7

secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Akan tetapi media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.<sup>2</sup>

Banyak sekali media yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran akan tetapi siswa akan bosan dengan media yang dibawa oleh guru apabila media tersebut monoton . Maka dari itu pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran agar suasana kelas dalam pembelajaran bersemangat dan menyenangkan, dengan mengembangkan media elektronik yang sudah menjadi kebutuhan dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dengan adanya hasil belajar guru bisa mengetahui bagaimana perkembangan siswa dalam belajar yang harus selalu diawasi apabila hasil belajar siswa tidak memenuhi syarat kelulusan maka siswa tersebut dianggap gagal dan harus mengulangi pembelajaran dengan demikian hasil belajar sangat penting bagi siswa dan guru.

Siswa dalam proses pembelajaran biasanya sangat tidak bisa fokus dan tidak faham dengan apa yang diajarkan oleh guru mereka karena faktor metode, media dan suasana pembelajaran faktor tersebut bisa berdampak pada hasil belajar siswa yang seharusnya siswa bisa dan faham dengan

---

<sup>2</sup> Saputro, Suprihadi. *Strategi Pembelajaran*. (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006), hlm.21

kurangnya metode ,media dan suasana kelas yang tidak mendukung maka akan membuat jelek hasil belajar siswa.

Seperti yang saya lihat langsung dalam obsevasi di lembaga pendidikan di SDN tanjungrejo 4 siswa biasanya bersemangat dalam belajar dalam 15 menit pertama dalam pembelajaran dan seterusnya siswa tidak bisa fokus dan hasil belajar mereka kebanyakan banyak yang kurang dari KKM setealah saya mengecek lebih dalam dengan bertanya pada guru kelas IV kebanyakan siswa menmang begitu apalagi dalam deretan bangku belakang mereka akan bermain sendiri dengan temanya dan hasil belajar mereka lebih rendah dari bangku depan. Sehingga guru lebih sering mengulang lagi pelajaran hari ini ke hari berikutnya.

Masalah- masalah diatas merupakan masalah yang harus diselesaikan agar hasil belajar peserta didik bangkit lagi dengan menggunakan strategi atau media yang baru, dalam hal ini penulis mengembangkan media autoplay dengan menisipkan materi sebagai buku digital sebagai media guru dikelas dan penunjang hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Media autoplay adalah inovasi dari pemikiran penulis untuk mengembangkan media pembelajaranm menjadi lebih menarik dan memberikan pemahaman lebih bagi siswa dengan memberikan media autoplay dengan disisipkan digital book yang isinya adalah materi tema peduli terhadap lingkungan subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2. Dalam aplikasi ini Peserta didik akan dipusatkan konsentrasinya dengan gambar yang muncul sesuai keadaan yang

asli sehingga membangun imajinasi siswa . Disini keterampilan kognitif peserta didik mulai bergerak dan terus merasa ingin tahu apa yang akan dipelajarinya, disamping itu keterampilan (psikomotorik) siswa dan sikap ilmiah (afektif) juga mulai dengan melihat gambar peserta didik bisa berimajinasi dengan apa yang dilihat dan mencari jawaban atas apa yang peserta didik belum faham atas apa yang di baca.

### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang rumusan masalah yang bisa peneliti tentukan adalah :

1. Bagaimana prosedur pembuatan media Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dan kemenarikan pengemabangan media Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang ?
3. Apakah pengembangan media Autoplay tema peduli terhadap lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang ?

### **C. Tujuan Penelitian dan pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui prosedur pembuatan media Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikan pengembangan media Autoplay tema peduli terhadap lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.
3. Mengetahui Apakah pengembangan media Autoplay tema peduli terhadap lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun, Malang.

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

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media pembelajaran berupa autoplay untuk meningkatkan pemahaman isi bacaan. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar atau penguasaan materi dan menjadikan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Tematik di kelas.

2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru untuk dapat mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik untuk dibaca siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreatifitas guru.

### E. Hipotesis penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>3</sup> Dalam penelitian ini terdapat hipotesis yang dijadikan asumsi awal penelitian dan pengembangan ini. Hipotesis tersebut terdapat dua macam, yaitu  $H_a$  dan  $H_o$ .<sup>4</sup>

$H_a$  : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa kelas IV yang belum menggunakan pengembangan media autoplay dan kelas IV yang sudah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay sebagai media pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang.

$H_o$  : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa kelas IV yang belum menggunakan pengembangan media autoplay dan kelas IV yang sudah menggunakan pengembangan media autoplay sebagai media pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup di SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang.

$H_a : \mu_a \neq \mu_\sigma$

$H_o : \mu_a = \mu_\sigma$

<sup>3</sup> Arief Furchan, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm 483

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV.Alfabeta,2011), hlm 159

## **F. Proyeksi Spesifikasi Produk yang di Kembangkan**

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dan terdiri atas media pembelajaran untuk siswa dan guru dengan spesifikasi sebagai berikut

1. Materi yang disampaikan adalah materi pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku yang terdapat pada kelas IV SD/MI semester satu.
2. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran dilengkapi dengan bantuan multimedia interaktif yang mana berbentuk autoplay yang di dalamnya terdapat materi yang dijabarkan dengan cerita bergambar agar lebih menarik.
3. Media pembelajaran memuat jalinan antar topik atau materi yang belum dipelajari di semester 1.
4. Bentuk media pembelajaran dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dibuat dengan menggunakan variasi tata letak, pilihan warna, variasi huruf yang sesuai dengan kebutuhan, penambahan gambar sehingga nyaman untuk dibaca dan menarik untuk dipelajari. Tata letak teks gambar dan motif dibuat beragam, gambar lebih diutamakan dengan foto real kegiatan. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan tekanan sebagai poin kemenarikan. Bahasa yang digunakan bersifat dialogis sehingga diupayakan terjadi interaksi yang aktif antara media pembelajaran berupa auto play dan pembelajar atau peserta didik.

## G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran autoplay ini dapat mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi real yang ada. Kondisi ideal yang dimaksud adalah tersedianya media autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sementara kondisi real yang dihadapi adalah belum adanya media pembelajaran menggunakan autoplay, guru hanya menggunakan media gambar yang sudah ada dalam buku. Selain itu, kurangnya media sebagai pendukung dari pembelajaran di kelas IV tersebut, sehingga kesan yang ada siswa memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran di kelas.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media Tematik ini secara khusus antara lain:

1. Mengisi kekurangan bahan pembelajaran berupa media autoplay dengan harapan dapat memberikan pemahaman yang lebih detail tentang materi yang dikembangkan.
2. Memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa.
3. Menjadi masukan di dalam menyusun bahan ajar berdasarkan pendekatan pelajaran tematik.
4. Memungkinkan dilakukannya penelitian dan pengembangan terhadap hasil produk media pembelajaran Tematik lebih lanjut.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran Tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku antara lain adalah:

- a) Tujuan utama dari pembelajaran Tematik tema peduli terhadap makhluk hidup sub hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran yang terfokus pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.
- b) Dengan menggunakan multimedia interaktif berupa autoplay, siswa dapat memahami konsep materi ini lebih baik dengan menggunakan multimedia.
- c) Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini, siswa akan lebih bisa di kontrol dan pembelajaran yang sebelumnya terpusat pada guru sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa. Selain itu pembelajaran juga bisa berlangsung secara interaktif.
- d) Belum tersedianya media pembelajaran autoplay khususnya tema peduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku di SDN Tanjung rejo 4 Sukun, Malang kelas IV yang dikembangkan dengan menggunakan multimedia interaktif.
- e) Guru kelas IV masih kesulitan mengembangkan media pembelajaran Tematik berbasis multimedia interaktif.

- f) Uji kevalidan, efektif, dan kemenarikan media pembelajaran yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya dan tanpa rekayasa.

## 2. Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran autoplay tema peduli terhadap lingkungan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu:

- a) Pengembangan media pembelajaran temarik berbasis multimedia autoplay ini hanya terbatas pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkunagn rumahku pembelajaran 1 dan 2 yang di ajarkan dikelas IV semester 1
- b) Objek pengembangan terbatas pada pengguna media pembelajaran di kelas IV SDN Tanjung rejo, Sukun, Malang
- c) Penilaian kevalidan pada media pembelajaran autoplay ini dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu satu dosen yang memahami kurikulum K13 sebagai ahli materi, satu dosen PGMI sebagai ahli media, dan satu guru kelas IV SDN Tanjung rejo, Sukun , Malang

## I. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.

### 2. Media Pembelajaran

alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

### 3. Auto play

Autoplay adalah sebuah fitur yang terdapat pada sistem operasi Microsoft windows dengan tujuan mempermudah dan mempercepat akses media input yang dikoneksikan ke komputer. Jika fitur autoplay diaktifkan, ketika user memasukkan CD, flashdisk, dan sebagainya, maka Autoplay adalah sebuah fitur yang terdapat pada sistem operasi Microsoft windows dengan tujuan mempermudah dan mempercepat akses media input yang dikoneksikan ke komputer. Jika fitur autoplay diaktifkan, ketika user memasukkan CD, flashdisk, dan sebagainya, maka konten pada media

tersebut akan di baca secara otomatis dan user di hadapkan dengan pilihan menu untuk membuka konten tersebut.

#### 4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

#### J. Kajian Terdahulu

Orisinalitas penelitian ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti sekarang dengan peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sisi-sisi apa saja yang membedakan antara peneliti sekarang dengan peneliti sebelumnya. Berikut penelitian terdahulu yang terkait dengan judul penelitian ini:

- 1) Sebuah skripsi penelitian pengembangan yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Materi Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu”* yang ditulis oleh Aulia Rohmawati tahun 2014. Penelitian tersebut mengembangkan multimedia interaktif yang berupa *game* edukatif dan modul digital terbukti dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman

suku bangsa. Media ini terbukti valid dan tidak perlu revisi sehingga layak dipergunakan secara luas.<sup>5</sup>

- 2) Skripsi berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Al-Aziz Dampit Malang”* yang ditulis oleh Rofiatunnisa tahun 2014. Penelitian tersebut mengembangkan bahan ajar berbasis autoplay yang mana pada penelitian tersebut dikatakan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi dan hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai yang signifikan.<sup>6</sup>
- 3) Skripsi berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Autoplay untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan”* yang ditulis oleh Novi Lilatur Rohmah tahun 2015. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis autoplay yang mana penelitian tersebut dikatakan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa revisi dan hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai yang signifikan<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Aulia Rohmawati, *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Materi Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu”*, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang, 2014).

<sup>6</sup> Rofiatunnisa, *“Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Al-Aziz Dampit Malang”*, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang, 2014)

<sup>7</sup> Rohmah, Novi Lilatur *“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan”* Skripsi (Malang : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang, 2015)

Bertolak dari kajian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian skripsi yang ditulis oleh peneliti diatas, sama-sama melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dan bahan ajar yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisa kebutuhan yang diinginkan oleh masing-masing sekolah. Perbedaannya adalah focus yang menjadi tempat penelitian bagi masing-masing peneliti dan objek media pembelajaran dan bahan ajar yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian masing-masing.

Adapun perbedaannya dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini mengangkat media pembelajaran sebagai bahan ajar yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Untuk memudahkan memahami, berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang Sudah Ada**

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian Ini
1.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran autoplay.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan produk berupa <i>game</i> edukatif</li> <li>• Menggunakan model Walter Dick &amp; Low Carey</li> </ul>	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema dalam penelitian ini, yakni pembelajaran tema peduli terhadap makhluk

	<p>Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu. Yang ditulis oleh Aulia Rohmawati tahun 2014.</p>			<p>hidup subtem 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 penelitian ini ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan model</p>
2	<p>Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Al-Aziz Dampit Malang yang ditulis oleh Rofiatunnisa tahun 2014.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis autoplay</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan produk bahan ajar</li> <li>• Penyajian isi bahan ajar mata pelajaran Fiqih</li> <li>• Menggunakan desai pengembangan Walter Dick &amp; Low Carey</li> </ul>	<p>pengembangan Borg and Gall pada kelas IV yang belum pernah diterapkan oleh sekolah yang menjadi objek kajian di SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang dengan penambahan multimedia interaktif autoplay.</p>

3	<p>Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif autoplay untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan yang ditulis oleh Novi Lilatur Rohmah tahun 2015</p>	<p>Produk pengembangan berbasis multimedia interaktif autoplay.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti desain pengembangan Borg and Gall.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar materi IPA</li> </ul>	<p>Bagaimana pembelajaran Tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku pembelajaran 1 dan 2 ,siswa lebih paham dan tertarik untuk belajar yang akan membuat hasil belajar siswa lebih baik. Adapun kondisi ideal yang diinginkan adalah bahwa media pembelajaran Tematik akan disajikan dengan multimedia autoplay yang didalamnya terdapat materi yang disajikan berupa digital book bergambar</p>
---	---	--	---	---

				agar siswa lebih memahami apa yang dibaca oleh siswa , contoh soal yang didalamnya lebih menarik.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran autoplay tema 3 peduli terhadap lingkungan subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 pada kelas IV di SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang. Pembelajaran Tematik terdahulu hanya mengacu pada bahan ajar dari sekolah dan cara mengajar dengan menggunakan metode ceramah, serta tidak ada media pendukung sehingga siswa mudah merasa bosan.

Oleh karena itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran autoplay tema 3 peduli terhadap lingkungan subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV semester I melalui penambahan multimedia interaktif autoplay di SDN Tanjungrejo 4, Sukun, Malang.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi enam bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri.

Bab Pertama mengemukakan uraian-uraian pendahuluan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

hipotesis penelitian, proyeksi spesifikasi produk yang dikembangkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi oprasional, kajian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisi kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori yang terdiri dari pengembangan media pembelajaran, pengertian pembelajaran tematik intregatif, pengertian hasil belajar, dan multimedia interaktif autoplay

Bab Ketiga, berisi tentang lokasi dan waktu penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, validasi produk, uji coba produk

Bab Keempat, berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni deskripsi prosedur pembuatan media pembelajaran autoplay, tingkat kelayakan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran autoplay, hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran autoplay.

Bab Kelima, berisi pembahasan tentang analisis pengembangan media pembelajaran autoplay, analisis tingkat kelayakan dan kemenarikan produk media pembelajaran autoplay, dan analisis hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran autoplay.

Bab Keenam, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan saran-saran yang berupa saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk rujukan teori dan lampiran-lampiran yang mendukung laporan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Definisi pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku; modul; alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk: pengolahan data; pembelajaran di kelas; laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Borg dan Gall mengartikan model penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan sebagai “*a process used to develop and validate educational products*”. Menurut Gay, model penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa materi pembelajaran, media, strategi, atau materi lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan

memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan *adaptable*.<sup>19</sup>

Borg and Gall mengemukakan “*unfortunately, R&D still plays a minor role in education*” sebenarnya, R&D masih sedikit dimainkan pada lingkungan pendidikan”. Pernyataan dari ahli tersebut menerangkan bahwa metode R&D masih sangat rendah digunakan dalam lingkungan pendidikan. Banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan atau “Research and Development” (R&D). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut maka peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian ini.<sup>20</sup>

Desain pengembangan adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Sedangkan yang dimaksud desain pengembangan bagi peneliti adalah mendesain sebuah media ajar dalam bentuk *software* dengan hasil produk fisik berupa multimedia interaktif yang berisi materi pelajaran tematik tema 3 subtema 1 kelas IV

Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam bentuk fisik, yang merupakan proses

<sup>19</sup> Anik Ghufon, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY. Hlm.5

<sup>20</sup> Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hlm.298

menerjemahkan suatu desain ke dalam CD (Compact Disk). Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertahap. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap mendesain media, memproduksi media, dan mengevaluasi produk. Rincian tahapan pengembangan ini dibahas dalam bab empat, tahap penelitian. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik.

Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat dipakai untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Bersifat *research based development*, artinya pengembangan produk pendidikan dan pembelajaran ditempuh melalui penelitian.
- 2) Berorientasi pada produk dan bukan menguji teori.
- 3) Hasil pengembangan dipakai untuk kepentingan peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan dan pembelajaran yang lebih baik.

Penelitian pengembangan lebih difokuskan pada sistem pembelajaran, dimana banyak digunakan untuk mengembangkan model-model: desain atau perencanaan pembelajaran, proses atau pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan model-model program pembelajaran. Penelitian pengembangan juga banyak digunakan untuk

mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran serta manajemen pembelajaran.<sup>21</sup>

## 2. Definisi Media Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.<sup>22</sup>

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat

---

<sup>21</sup> Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 168

<sup>22</sup>Dr. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, (Jakarta :Kencana Prenada Media, 2006), 160

diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>23</sup>

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut ciri-ciri umum yang terkandung pada tiap batasan itu.

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.<sup>24</sup>

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar, memang dalam pengertian yang sederhana

---

<sup>23</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007)

<sup>24</sup> Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, *Media Pembelajaran* .... 6-7

(hingga dewasa ini dunia pengajaran praktis masih berpandangan) sumber belajar (learning resources) adalah guru dan bahan-bahan belajar/ pengajaran baik buku-buku pelajaran maupun semacamnya. Dalam desain pengajaran yang biasa disusun guru terdapat salah satu komponen pengajaran yang dirancang berupa sumber belajar / pengajaran yang umumnya diisi dengan buku-buku rujukan (buku bacaan wajib/ anjuran ). Pengertian sumber belajar sesungguhnya tidak sesempit itu, sumber belajar bisa berupa pesan (message), orang (people), bahan (materials), alat (device), teknik (teqnique), dan latar/ lingkungan (setting).<sup>25</sup>

### **3. Macam-macam Media Pembelajaran dan Karakteristiknya.**

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua di dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar mekanis. Kemudian lahir teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikroprosesor (otak komputer) yang melahirkan pemakaian komputer dan pencipta teknologi ini adalah orang no 1 terkaya di dunia yaitu Bill Gates sekaligus merupakan pemilik perusahaan mikroprosesor terbesar Microsoft. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu :

---

<sup>25</sup> Ahmad Rohadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), 161-165.

- 1) Media hasil teknologi cetak, Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan makenis atau foto grafis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut :
  - a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
  - b. Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
  - c. Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
  - d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
  - e. Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa.
  - f. Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang pemakai.<sup>26</sup>
- 2) Media hasil teknologi audiovisual, Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan

---

<sup>26</sup> Ibid,.....29-30

mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetic, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar<sup>27</sup>. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut :

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang /pembuatnya.
- d. Mereka menggunakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

---

<sup>27</sup> Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc. dkk, *Media Pendidikan*.....49

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), drills and practice (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing). Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut :

- a. Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear.
- b. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana dirancang.

- c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
  - d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
  - e. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random access memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan piperial (alat-alat tambahan seperti video disk player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio). Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:
- a. Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.
  - b. Ia dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
  - c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian.

- d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.
- e. Pembelajaran di tata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
- f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
- g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Menurut Dr. Wina Sanjaya, M.Pd. media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1) . Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- a. Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini 27 adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c. Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan

lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.<sup>28</sup>

## **B. Pengertian Pembelajaran Tematik Intregatif**

### **1. pengertian pembelajaran tematik**

“Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh”.<sup>29</sup> Dalam pembelajaran tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Berdasarkan uraian tentang “tema” tersebut, Kunder mengemukakan bahwa “pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka.”<sup>30</sup> Pembelajaran tematik merupakan pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema.

---

<sup>28</sup> Dr. Wina Sanjaya, M.Pd., *Strategi Pembelajaran Berorientasi StandarProses Pendidikan*, 170-171

<sup>29</sup> Kunder , Guru Profesional, (Jakarta :PT RajaGrafindo Persada,2007) hal : 334

<sup>30</sup> Kunder , Guru Profesional, (Jakarta :PT RajaGrafindo Persada,2007) hal : 334

Pembelajaran tematik dengan demikian adalah “pembelajaran terpadu atau terinterigasi”<sup>31</sup> yang melibatkan beberapa pelajaran bahkan lintas rumpun mata pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu .

Tim pengembangan PGSD dalam pembelajaran terpadu D-II PGSD menyebutkan bahwa pengertian pembelajaran terpadu dapat dijelaskan sebagai berikut :<sup>32</sup>

- 1) Pembelajaran yang bernagkat dari suatu tema tertentu sebgai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala –gejala dan konsep-konsep, baik yang berasal dari bidang studi lainnya.
- 2) Suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang mencerminkan dunia riil di sekeliling dan dalam rentang kemampuan dalam perkembangan anak.
- 3) Suatu cara untung mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak secara simultan.
- 4) Menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi atau mata pelajaran yang berbeda dengan harapan anak akan belajar lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mengkaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang yang

---

<sup>31</sup> Departemen Agama, Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik, (Jakarta, Departemen Agama RI, 2005) hal.3

<sup>32</sup> Kunder , Guru Profesional, (Jakarta :PT RajaGrafindo Persada,2007) hal : 334

lain dengan menyatukan patapelajaran tersebut menjadi suatu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efisien oleh peserta didik.

Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat aspek proses dan waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. “diterapkannya pendekatan tematik dalam pelajaran, membuka ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengalami sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesan, dan menyenangkan.”<sup>33</sup>

Pendekatan tematik dalam pembelajaran sangat membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan berbagai strategi dan metodologi yang paling tepat. Pemilihan dan pengembangan berbagai strategi pembelajaran mempertimbangkan kesesuaian dengan tema-tema yang dipilih sebelumnya. Disinilah guru dituntut lebih kreatif dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang mengiring peserta didik mampu memahami kenyataan hidup yang dijalannya setiap hari, baik menyangkut dirinya sebagai pribadi maupun dalam keluarga, masyarakat, lingkungan, dan alam sekitarnya.

“Pembelajaran tematik tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tapi belajar juga untuk melakukan

---

<sup>33</sup> Departemen Agama, Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik, (Jakarta, Departemen Agama RI, 2005) hal:3

(*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*).<sup>34</sup>

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. “Teori pendukung untuk pembelajaran tematik ini dimotori pada tokoh *Psikologi Gestalt*, termasuk *Jean Piaget* yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.”<sup>35</sup>

## 2. Landasan Model Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik dipandang perlu karena proses pembelajaran ini dapat menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan efisien. Adapun landasan pembelajaran tematik mencakup.<sup>36</sup>

### 1) Landasan filosofis

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (1) aliran progsivisme yang memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah

<sup>34</sup> Departemen Agama, Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik, (Jakarta, Departemen Agama RI, 2005) hal:4

<sup>35</sup> <http://pembelajaran guru.wordpress.com/2008/05/20/pembelajaran-tematik-arti-penting/>

<sup>36</sup> <http://pembelajaran guru.wordpress.com/2008/05/20/pembelajaran-tematik-landasan/>

(natural), dan memperhatikan pengalaman peserta didik. (2) Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik sebagai kunci dalam pembelajaran. (3) Aliran humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

## 2) Landasan psikologis

Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya.

## 3) Landasan Yuridis

Landasan Yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik disekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No.20 tahun 2003

tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b). Selain itu, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006 ditekankan bahwa pembelajaran pada kelas I s.d III dilaksanakan melalui pendekatan tematik.

### **3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik**

Untuk mencapai pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, maka dalam penerapan model pembelajaran tematikguru sangat dituntut untuk dapat mengembangkan strategi dan metode pembelajar yang paling tepat. Selain itu juga pembelajaran tematik harus disesuaikan dengan ruang lingkupnya.

”Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran pada kelas I – III Sekolah Dasar, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial, Kerajinan Tangan dan Kesenian, serta Pendidikan Jasmani.”<sup>37</sup>

### **4. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:<sup>38</sup>

- a. Berpusat pada siswa
- b. Memberikan pengalaman langsung

---

<sup>37</sup> Kunder , Guru Profesional, (Jakarta :PT RajaGrafindo Persada,2007) hal : 334

<sup>38</sup> Kunder , Guru Profesional, (Jakarta :PT RajaGrafindo Persada,2007) hal : 335

- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- e. Bersifat fleksibel
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

### 5. Prinsip Pembelajaran Tematik

Proses belajar yang memberdayakan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran tematik, diharapkan mampu mengimbangi kebutuhan nyata dan perubahan zaman yang terjadi. Prinsipnya, sebagai sebuah pembelajaran yang memberdayakan peserta didik maka pada prakteknya pembelajaran tematik harus sekuat mungkin meminimalkan metode ceramah.

Adapun prinsip yang mendasari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:<sup>39</sup>

Pertama : Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual. Artinya, pembelajaran dikemas dalam sebuah format keterkaitan antara “kemampuan peserta didik dalam menemukan masalah” dengan “memecahkan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari”. Sementara bentuk belajar didisain agar peserta didik bekerja secara sungguh-sungguh dalam menemukan tema pembelajaran yang nyata, kemudian melakukannya.

---

<sup>39</sup> Departemen Agama, Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik, (Jakarta, Departemen Agama RI, 2005) hal :14

Kedua : Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau kajian. Dalam terminologi kurikulum lintas bidang studi, tema yang demikian sering disebut sebagai pusat acuan dalam proses pembauran atau pengintegrasian sejumlah mata pelajaran.

Ketiga : Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*).

Keempat : Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik.

Kelima : Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan-bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu.

Keenam : Pemisahan atau pembedaan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain sulit dilakukan.

Ketujuh : Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.

Kedelapan : Pembelajaran bersifat fleksibel.

Kesembilan : Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

## 6. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan model pembelajaran tematik haruslah dilakukan secara tersusun sesuai dengan langkah-langkah adapun langkah-langkah pembelajaran tematik adalah sebagai berikut :<sup>40</sup>

- a. Pemetaan kompetensi dasar
- b. Menetapkan jaringan tema

<sup>40</sup> Kunder, Guru Profesional, (Jakarta :PT RajaGrafindo Persada,2007) hal : 338

- c. Penyusunan silabus pembelajaran tematik
- d. Penyusunan rencana pembelajaran/desain pembelajaran tematik
- e. Pengelolaan Kelas

## 7. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

- 1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
- 2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama
- 3) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik
- 5) Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
- 6) Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasinya, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain
- 7) Guru dapat menghemat waktu karena beberapa mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan

dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

### **8. Pengertian Tematik integratif**

Pembelajaran tematik terpadu juga sering disebut sebagai pembelajaran tematik terintegrasi (integrated thematic instruction). Pendekatan pembelajaran tematik terintegrasi ini pada awalnya dikembangkan untuk anak-anak berbakat dan bertalenta (gifted and talented), anak-anak yang cerdas, program perluasan belajar, serta siswa yang belajar cepat.<sup>41</sup>

Dalam kurikulum 2013 ini, pembelajaran yang diterapkan yaitu menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif. Dari kurikulum terdahulu yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menggunakan pendekatan pembelajaran tematik yang masih menggunakan buku secara terpisah pada tiap mata pelajaran yang ada. Pendekatan pembelajaran tematik integratif adalah penyederhanaan dari pendekatan pembelajaran tematik, pada tematik integratif buku pegangan guru maupun buku siswa di dasarkan pada tema-tema yang sudah ditentukan, ketika tema satu telah selesai barulah buku tema dua dibagikan, seperti itu seterusnya hingga habis tema. pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi

---

<sup>41</sup> Kemendikbud, *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, :187

dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.<sup>42</sup> Mata pelajaran Pendidikan Agama dan budi pekerti dikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik integratif. tema yang ada merajut makna berbagai konsep dasar dan kompetensi sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara sebagian.<sup>43</sup> Dengan demikian, pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik. pembelajaran tematik terpadu/tematik integratif menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik selalu melalui pengalaman langsung dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai.<sup>44</sup> Pembelajaran tematik integratif atau pembelajaran tematik terpadu adalah sebuah sistem dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran/bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna luas kepada peserta didik.<sup>45</sup> Dengan demikian, peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan pengetahuan yang mereka dapatkan melingkupi semua lintas disiplin ilmu. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa

---

<sup>42</sup> Ibid : 132

<sup>43</sup> Ibid : 134

<sup>44</sup> Ibid : 192-193

<sup>45</sup> Loeloe Endah Poerwanti dan Sofan Amri. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya:29

kompetensi dari berbagai bidang studi menjadi satu tema tertentu, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan pengetahuannya tidak dibatasi dalam disiplin ilmu tertentu. Dengan demikian, pembelajaran akan dapat mengembangkan ranah kognitif/pengetahuan, afektif/sikap dan juga psikomotor/keterampilan siswa dengan seimbang dan menyeluruh.

#### **9. Tujuan dan Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013**

Program pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran bermakna bagi siswa. Tujuan kompetensi yang akan dicapai dari pendidikan dan latihan tematik ini adalah agar siswa mampu: 1). memahami konsep pembelajaran tematik terpadu dan 2). mengelola pembelajaran tematik (perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru harus merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan, selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik disekolah dasar akan sangat membantu siswa, hal ini dilihat dari tahap perkembangan siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan. Seperti kita ketahui bahwa pembelajaran tematik adalah

pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, sehingga tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pembicaraan. Pembelajaran dengan menggunakan tema berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna serta dikenal oleh anak.

Kemdikbud menjelaskan tujuan pembelajaran tematik integratif adalah sebagai berikut:

- a. mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu,
- b. mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama,
- c. memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
- d. mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa,
- e. lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain,

- f. lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas,
- g. guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan,
- h. budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh-kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Seperti kita ketahui karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, pemisahan antar mata pelajaran tidak nampak, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, fleksibel, hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan filosofis, psikologis, dan yuridis. Prinsip pembelajaran tematik adalah terintegrasi dengan lingkungan, bentuk belajar dirancang agar siswa menemukan tema, dan efisiensi. Oleh karena itu menurut Panduan Pengembangan Pembelajaran Tematik Terpadu Depdiknas tahun 2004, pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. berpusat pada anak
- b. memberikan pengalaman langsung pada anak
- c. pemisahan antara bidang studi/mata pelajaran dalam tidak begitu jelas

- d. menyajikan konsep dari berbagai bidang studi/mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- e. bersifat luwes
- f. hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Yang dijadikan landasan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar adalah: (1) aliran progresivisme yang memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (*natural*), dan memperhatikan pengalaman siswa, (2) aliran konstruktivisme yang melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya.

Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya, (3) aliran humanisme yang melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya, (4)

landasan psikologis, dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar.

Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya, (5) landasan yuridis, yaitu UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9) dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.

## **10. Subtema I Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku**

### **1. Pemetaan Subtema I**

Pada tema III ada beberapa subtema, salah satunya adalah subtema I hewan dan tumbuhan di sekitar rumah ku, berikut penjelasan mengenai Kompetensi Inti dan Standar kompetensi Lulusan kelas IV, pemetaan KD 1 dan 2, pemetaan KD 3 dan 4, serta ruang lingkup pembelajaran.

#### **1) Kompetensi Inti Kelas IV**

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Standar Kompetensi Lulusan Kelas IV

DOMAIN :

a) Sikap

1. Menerima, Menjalankan, Menghargai, dan Mengamalkan
2. Pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri dan bertanggung jawab dan berintraksi secara efektif

dengan lingkungan sosial, alam sekitar , serta dunia dan peradabannya.

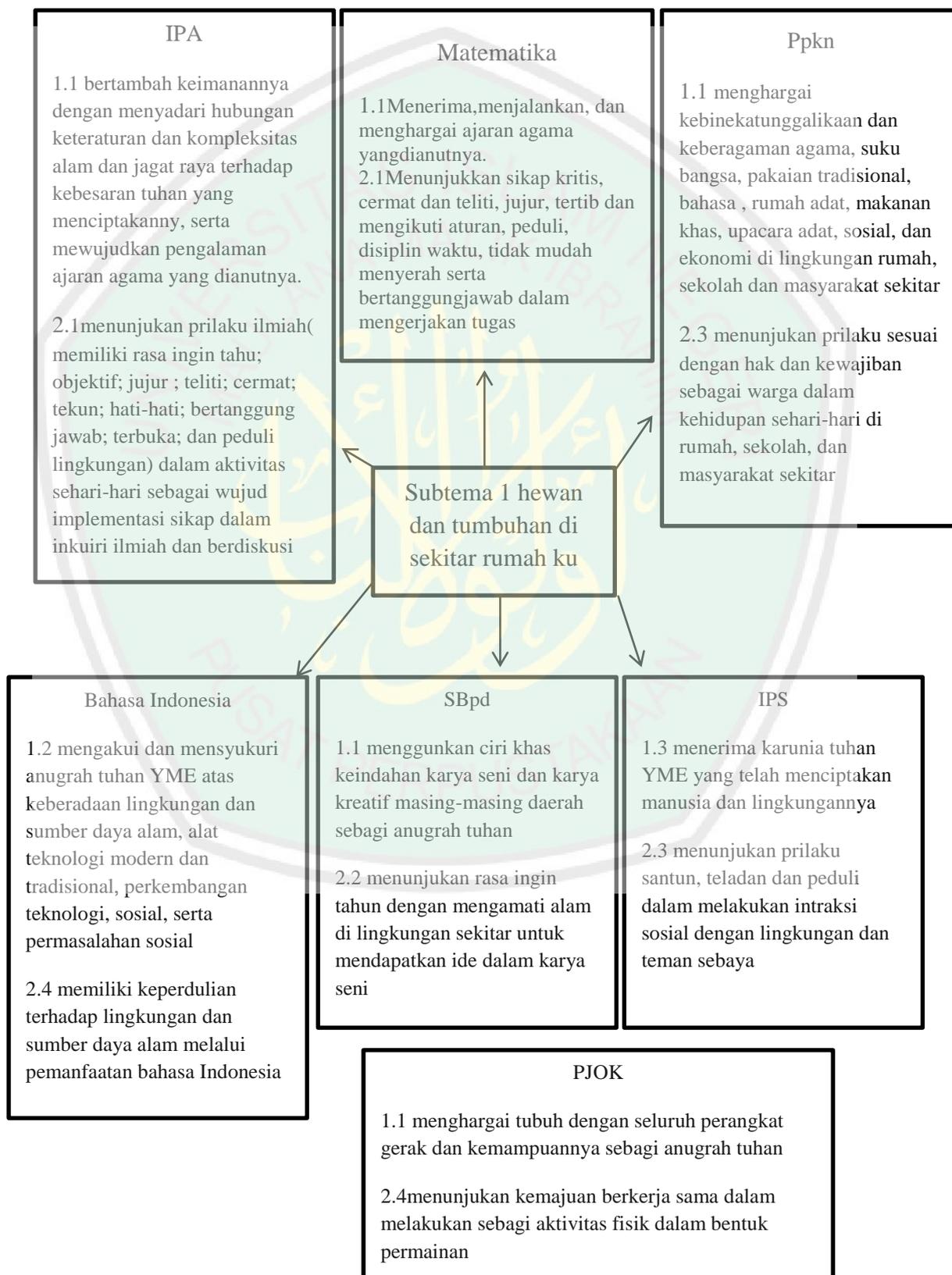
b) Keterampilan

1. Menerima, Menanya, Mencoba , Mengolah, Menyaji, Menalar, dan Mencipta
2. Pribadi yang berkemampuan berfikir dan tindakan yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret.

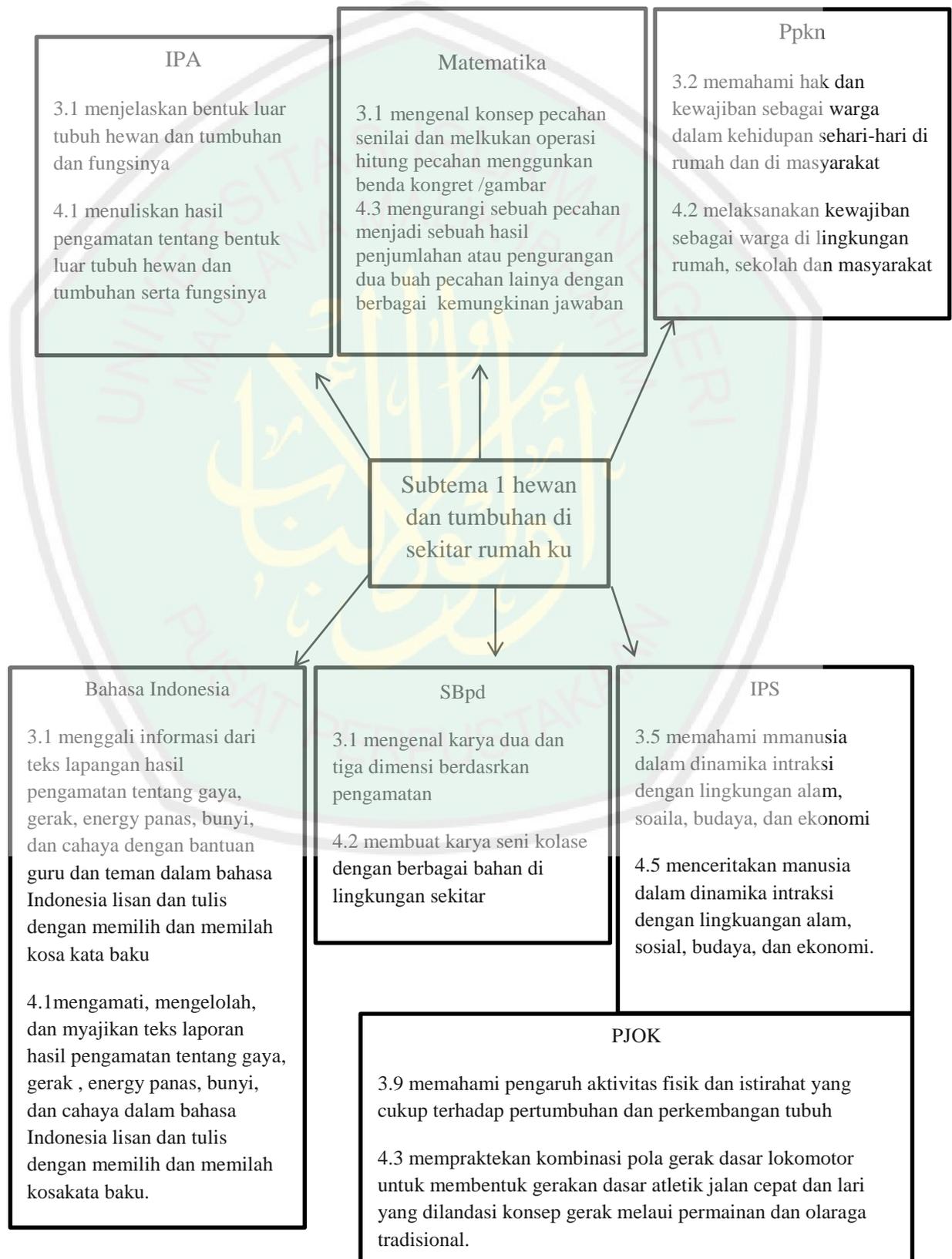
c) Pengetahuan

1. Mengetahui, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, dan Mengevaluasi
2. Pribadi yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi seni budaya dan berwawasan kemanusiaan, kebangsaan , kenegaraan dan peradaban.

## 3) Pemetaan Kompetensi Dasar 1 dan 2



## 4) Pemetaan kompetensi dasar KI-3 dan KI -4



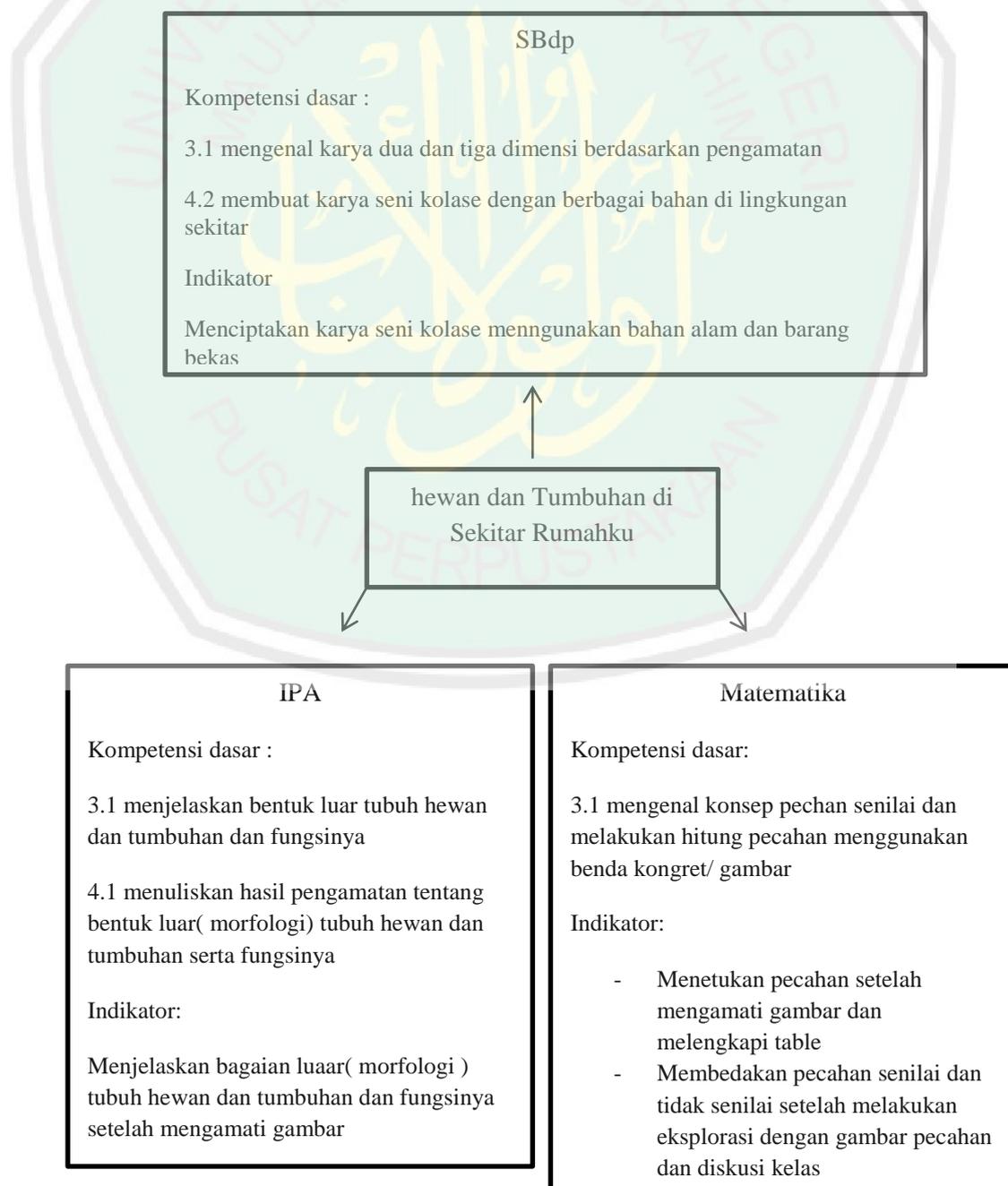
## 5) Ruang Lingkup Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Kompetensi yang di kembangkan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pecahan senilai melalui media pecahan</li> <li>• Membuat karya seni kolase dengan bahan alam</li> <li>• Mengenal bagaian tubuh hewan</li> </ul>	Sikap <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teliti, kreatif, sara ingin tahu</li> </ul> Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pecahan senilai , bagaian tubuh hewan</li> </ul> Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memecahkan masalah</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaporkan hasil pengamatan tentang hewan</li> <li>• Memperaktikan keterampilan dasar atletik melalui permainan</li> <li>• Mendiskusikan sikap peduli terhadap hewan</li> </ul>	Sikap <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sportif, peduli</li> </ul> Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciri-ciri hewan, hubungan antar makhluk hidup</li> </ul> Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis laporan, gerak dasar atletik</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan terhadap tumbuhan dan menulis laporan</li> <li>• Memahami teks bagaian-bagaian tumbuhan</li> <li>• Mendiskusikan hubungan antara manusia, tumbuhan, dan hewan</li> </ul>	Sikap <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasa ingin tahu</li> </ul> Pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaian-bagaian tumbuhan, hubungan antara makhluk hidup</li> </ul> Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengamati gambar dan mengaitkan hubungan antara manusia, hewan, dan tumbuhan</li> <li>• memahami teks tentang bagaian-bagaian tumbuhan</li> <li>• mandiskusikan kewajiban terhadap lingkungan</li> </ul>	Sikap <ul style="list-style-type: none"> <li>• tanggung jawab</li> </ul> pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>• fungsi bagaian tumbuhan, kewajiban terhadap lingkungan</li> </ul> keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>• menganalisis</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• mempraktikan gerak dasar atletik melalui permainan</li> <li>• melalukan percobaan tentang fungsi batang pada tumbuhan</li> </ul>	Sikap <ul style="list-style-type: none"> <li>• disiplin, sportif</li> </ul> pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>• fungsi batang pada tumbuhan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>membuat gambar pemandangan setelah mengamati lingkungan sekitar</li> </ul>	keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>melakukan percobaan, gerak dasar atletik, menggambar</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>menceritakan tentang gambar pemandangan alam</li> <li>evaluasi</li> </ul>	Sikap <ul style="list-style-type: none"> <li>disiplin dan teliti</li> </ul> pengetahuan <ul style="list-style-type: none"> <li>pecahan bagaian tumbuhan persamaan perbedaan hewan serta tumbuhan</li> </ul> keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>bercerita, memecahkan masalah</li> </ul>

Tabel 2.1 ruang lingkup pembelajaran

## 6) Pemetanaan Kompetensi dasar dan Indikator



## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>46</sup>

Menurut Juliah dalam bukunya Asep Jihad hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Menurut Hamalik hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan apabilitas. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.<sup>47</sup>

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Sujana berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

---

<sup>46</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *op,cit*, hlm. 14

<sup>47</sup> Ibid, hlm.15

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkandapat dicapai oleh siswa.<sup>48</sup>

## 2. Hasil Belajar Sebagai Objek Penelitian

Horward Kingsley<sup>49</sup> membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam system pendidikan nasional rumuan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler baik tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dan Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

### a. Ranah Kognitif

Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Ibid, hlm. 15

<sup>49</sup> Ibid hlm. 22

<sup>50</sup> Ibid hlm. 22

### 1) Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.<sup>51</sup>

Dibandingkan dengan tipe hasil belajar atau tingkat kemampuan berpikir lainnya, tipe pengetahuan hafalan termasuk tingkat yang paling rendah. Meskipun demikian, pengetahuan yang lebih tinggi. Disesuaikan dengan perkembangan tingkat kemampuan berpikir siswa, soal-soal tes yang banyak menuntut pengetahuan hafalan hanya cocok untuk murid-murid SD kelaskelas rendah. Untuk kelas-kelas yang lebih tinggi, seperti kelas V dan VI SD, siswa-siswa SMTP dan SMTA, dan untuk para mahasiswa, proporsi jumlah soal yang mengungkapkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi harus semakin besar.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Nana Sujana, *op.cit*, hlm. 23

<sup>52</sup> Ngalim Purwanto, MP. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*(Bandung, PT Rosdakarya, 2006), hlm. 44

Rumusan tujuan instruksional khusus yang mengukur jenjang penguasaan yang bersifat *ingatan* biasanya menggunakan kata kerja operasional, antara lain: menyebutkan, menunjukkan, mengenal, mengingat kembali, mendefinisikan. Perlu kiranya dikemukakan disini bahwa, dilihat dari segi bentuknya, tipe tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan pengetahuan hafalan adalah tipe melengkapi (*completion type*), tipe isian (*fill in*), dan tipe dua pilihan (*truefalse*).

### **2) Tipe hasil belajar: Pemahaman**

Pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini testee tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

### **3) Tipe hasil belajar: Aplikasi**

Dalam tingkat aplikasi, testee atau responden dituntut kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam suatu situasi yang baru baginya. Dengan kata lain, aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.

Kata kerja operasional untuk rumusan tingkat penguasaan aplikasi, antara lain: menggunakan, menerapkan, menggeneralisasikan, menghubungkan, memilih, mengembangkan, mengorganisasikan,

menyusun, mengklasifikasikan, mengubah struktur. Pengetahuan aplikasi lebih tepat dan lebih mudah diukur dengan tes yang berbentuk uraian (essay tes) dari pada dengan tes objektif.<sup>53</sup>

#### 4) Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkienya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.<sup>54</sup>

Kata kerja operasional untuk merumuskan tujuan instruksional khusus jenjang analisis, antara lain: membedakan, menemukan, mengklasifikasikan, mengategorikan, menganalisis, membandingkan, mengadakan pemisahan.<sup>55</sup>

#### 5) Tipe hasil belajar: Sintesis

Kemampuan analisis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh. Dengan kemampuan sintesis seseorang dituntut untuk dapat menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya yang berupa integrasi. Tanpa sintesis yang tinggi, seseorang hanya dapat melihat

---

<sup>53</sup> Ngalim Purwanto, op.cit, hlm. 45

<sup>54</sup> Ibid, hlm. 46

<sup>55</sup> Ibid, hlm, 27

unit-unit atau bagian-bagian secara terpisah tanpa arti. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Dan berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang dicapai dalam pendidikan.

Untuk merumuskan tujuan instruksional khusus tingkat penguasaan sintesis digunakan kata kerja operasional, antara lain: menghubungkan, menghasilkan, mengkhususkan, mengembangkan, menggabungkan, mengorganisasikan, menyintesis, mengklasifikasi, menyimpulkan.<sup>56</sup>

#### **6) Tipe hasil belajar: Evaluasi**

Dengan kemampuan evaluasi, testee diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya. Berdasarkan kriteria tertentu. Kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuannya, gagasannya, cara bekerjanya, cara pemecahannya, metodenya, meterinya, atau lainnya.

Kata kerja operasional yang biasanya dipakai untuk merumuskan tujuan instruksional khusus jenjang evaluasi, diantaranya: menafsirkan, menilai, menentukan, mempertimbangkan, membandingkan, melakukan, memutuskan, mengargumentasikan, menaksir.

---

<sup>56</sup> Ibid, hlm.47

## **b. Ranah Afektif**

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin. Motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.<sup>57</sup>

Pengukuran ranah afektif tidaklah semudah mengukur ranah kognitif. Pengukuran ranah afektif tidak dapat dilakukan setiap saat (dalam arti pengukuran formal) karena perubahan tingkah laku siswa tidak dapat berubah sewaktu-waktu. Perubahan sikap seseorang memerlukan waktu yang relatif lama. Demikian juga pengembangan minat dan penghargaan serta nilai-nilai.<sup>58</sup>

## **c. Ranah Psikomotorik**

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: (1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tanpa di sadari. (2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar (3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain. (4) Kemampuan di bidang

---

<sup>57</sup> Nana Sujana, op.cit, hlm. 30

<sup>58</sup> Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) hlm. 177

fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan (5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks (6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-dicursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar yang dikemukakan diatas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Seseorang yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan prilakunya.<sup>59</sup>

Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan. Namun demikian biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus.<sup>60</sup>

### 3. Indikator Hasil Belajar

Banyak guru yang merasa sukar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya mengenai apakah pengajaran yang telah dilakukan telah berhasil, dan apa buktinya? Untuk menjawab pertanyaan itu, terlebih dahulu harus ditetapkan apa yang menjadi kriteria keberhasilan pengajaran, baru kemudian ditetapkan alat untuk menaikkan keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka disini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut Sujana dalam bukunya asep jihad dan abdul haris kedua kriteria adalah:

---

<sup>59</sup> Nana Sujana, op.cit, hlm. 31

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, op.cit. hlm. 182

a. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya.

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya mulai belajar sendiri.

b. Kriteria ditinjau dari hasilnya

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa: 1) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh? 2) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari? 3) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya? 4) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajarannya?

#### 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya psikologi belajar, secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yakni:

- a. *Faktor internal*, (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa

- b. *Faktor eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- c. *Faktor pendekatan belajar* (approach to learning), jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>61</sup>

#### **D. Multimedia Interaktif Autoplay**

##### **1. Definisi Multimedia Interaktif Autoplay**

Secara sederhana, multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputer merupakan pengendali seluruh peralatan itu.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia merupakan gabungan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, suara, foto atau gambar, seni grafis, animasi, dan elemen video yang dikemas menjadi file digital yang memiliki *link* dan *tool*, digunakan untuk

---

<sup>61</sup> Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada, 2006), hlm. 144

menyampaikan pesan kepada publik atau pengguna dengan berbantuan komputer.<sup>62</sup>

Multimedia merupakan gabungan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, suara, foto atau gambar, seni grafis, animasi, dan elemen video yang dikemas menjadi file digital yang memiliki *link* dan *tool*, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik atau pengguna dengan berbantuan komputer.

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (*software*/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD), dengan demikian produk/CD/aplikasi diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara *software*/aplikasi dengan *user*nya.<sup>63</sup>

Sedangkan autoplay merupakan suatu program aplikasi komputer atau perangkat lunak (*software*) yang mana untuk membuatnya dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash kedalam presentasi yang dibuat<sup>64</sup>. Perangkat lunak autoplay dapat digunakan untuk :

- 1) Pengembangan aplikasi multimedia
- 2) Aplikasi computer based training (CBT)

---

<sup>62</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2000), hlm 169

<sup>63</sup> *Ibid.*,

<sup>64</sup> Hernawati, Kuswari, M.Kom. *Modul Pelatihan Pembuatan Media Dengan Autoplay*, dilaksanakan pada tanggal 14 November 2012.

- 3) Presentasi
- 4) CD business cards, dll.

Berdasarkan pengertian dari multimedia interaktif maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang sedemikian rupa dilengkapi dengan alat pengontrol (*tool*) yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (*user*).

Multimedia autoplay tidak bisa dipisahkan dengan multimedia interaktif, sebab di dalam multimedia interaktif terdapat beberapa software atau perangkat lunak yang dapat membantu mempermudah pengguna dalam mengerjakan suatu pekerjaan, misal untuk presentasi. Untuk itu pengembang disini menggunakan software autoplay untuk produk pengembangan media.

## **2. Pentingnya multimedia Interaktif**

Seiring dengan perkembangan jaman, maka penggunaan multimedia sangat penting, berikut ini adalah alasan pentingnya multimedia:

- 1) Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberikan dimensi baik pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas.

- 2) Multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.
- 3) Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Riset (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, sedangkan dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus orang dapat mengingat 80%, maka multimedia sangatlah efektif.
- 4) Multimedia menjadi alat yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing.

### **3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran**

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

Adapun karakteristik dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- c) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.<sup>65</sup>

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya.
- c) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali.
- d) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, dan percobaan.<sup>66</sup>

Dengan demikian penggunaan multimedia dapat berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar mandiri dan dapat mempertinggi daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

---

<sup>65</sup> Daryanto, *op.cit.*, hlm. 50

<sup>66</sup> Niken Ariani dan Dani Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanjungrejo 4 yang terletak di Jl Gempol 18 Malang yaitu pada siswa kelas IV. Alasan peneliti memilih tempat ini adalah karena belum adanya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran autoplay. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian akan disesuaikan dengan jam pelajaran pada tema peduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku di kelas IV.

#### B. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Pengembangan dan penelitian atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>49</sup>

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.<sup>50</sup>

Tujuan penelitian pengembangan adalah diharapkan menjadi pemenuhan dan penyediaan materi belajar yang sesuai kebutuhan siswa

---

<sup>49</sup> Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297

<sup>50</sup> Ibid

dalam pembelajaran pada tema peduli terhadap lingkungan subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang media pembelajaran yang difokuskan pada tema peduli terhadap lingkungan subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV SD/MI.

### **C. Model Pengembangan**

Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan menurut teori Borg and Gall yang dikutip oleh Sugiyono. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berbentuk siklus. Terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangannya, antara lain:<sup>48</sup>

#### **1. Potensi dan Masalah**

Peneliti harus berangkat dari potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang memiliki nilai tambah sedangkan masalah perbedaan antara harapan dan kenyataan.

#### **2. Pengumpulan Informasi**

Pengumpulan berbagai data yang diperlukan dalam perancangan produk.

### 3. Desain Produk

Pembuatan rancangan produk awal yang akan dibuat lengkap dengan spesifikasinya.

### 4. Validasi Desain

Proses penilaian terhadap rancangan berdasarkan pemikiran rasional, baik fakta dilapangan dengan cara menghadirkan tenaga ahli yang sesuai.

### 5. Perbaikan Desain

Koreksi dari ahli yang dijadikan untuk bahan perbaikan produk yang akan dibuat.

### 6. Uji Coba Produk

Hasil dari perbaikan dibuat prototype jadi, kemudian diujicobakan penggunaannya pada kelompok terbatas. Desain uji coba produk menggunakan desain eksperimen dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk atau menggunakan kelompok control. Kemudian dilakukan uji efektifitas dengan menggunakan uji *t*.

### 7. Revisi Produk

Proses perbaikan produk berdasarkan saran dan hasil uji efektifitas pada uji coba produk.

### 8. Uji Pemakaian

Uji coba produk pada kelompok yang lebih luas dan tetap dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul untuk perbaikan yang lebih lanjut.

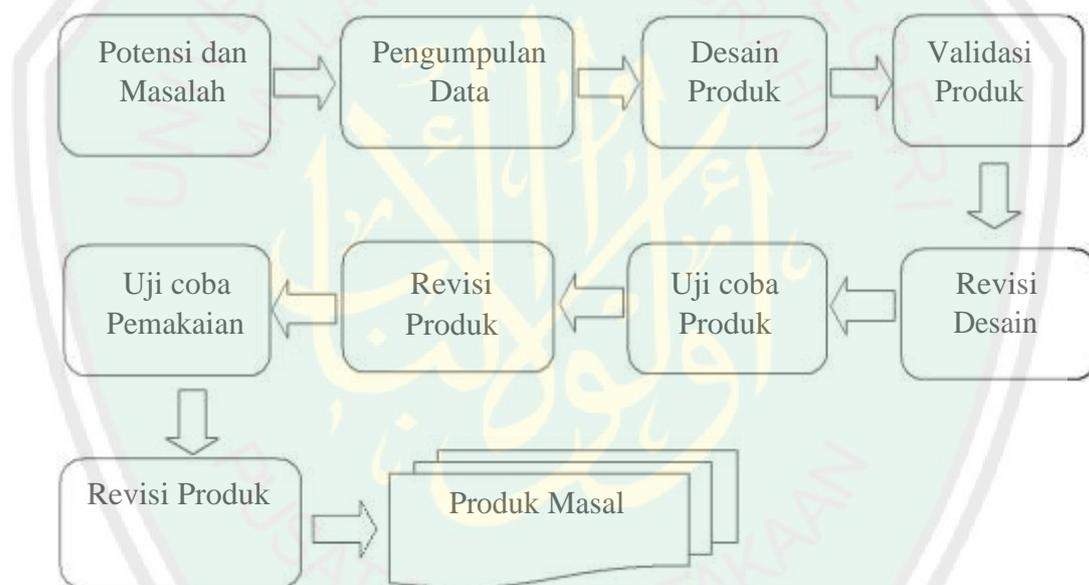
### 9. Revisi Produk

Perbaikan dilakukan apabila ada saran perbaikan dan usulan pada uji coba dalam kelompok luas.

### 10. Pembuatan Produk Masal

Setelah beberapa kali pengujian dan dinilai efektif, maka dapat dilakukan produksi secara masal.

Ke sepuluh langkah tersebut dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3.1 Langkah-langkah R&D menurut Borg and Gall

#### D. Prosedur Pengembangan

Dalam prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : 1) mengembangkan Produk, dan 2) Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan dan sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Borg & Gall mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini yaitu sebagai berikut :

##### 1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi sendiri adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik, dan data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *Up to Date*.

## 2. Mengumpulkan informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara Faktual dan Uptodate, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

## 3. Desain produk

Pembuatan desain produk awal beserta spesifikasinya. Desain produk awal ini masih bersifat Hipotetik, karena efektifitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

## 4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini system kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta dilapangan.

## 5. Perbaikan desain

Setelah desain produk divalidasi melalui para pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya dan selanjutnya kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

## 6. Uji coba produk

Hasil dari perbaikan dibuat prototype jadi, kemudian diujicobakan penggunaannya pada kelompok terbatas. Desai ujicoba produk menggunakan desain eksperimen dengan cara membandingkan keadaan

sebelum dan sesudah menggunakan produk atau menggunakan kelompok control. Kemudian dilakukan uji efektifitas dengan menggunakan uji *t*.

#### 7. Revisi produk

Proses perbaikan produk berdasarkan saran dan hasil uji efektifitas pada uji coba produk

#### 8. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang dihasilkan tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas.

#### 9. Revisi produk

Perbaikan dilakukan apabila ada saran perbaikan dan usulan pada uji coba dalam kelompok luas.

#### 10. Pembuatan produk masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

### E. Validasi Produk

Validasi produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), guna mencapai tujuan kelayakan produk yang dihasilkan. Sebelum diuji cobakan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli meliputi ahli materi dan ahli media pembelajaran. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh guru kelas IV.

#### 1. Desain validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi pembelajaran tematik dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Validasi ini meliputi validasi isi dan desain produk. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

## 2. Subyek validasi

Subyek validasi atau validator media pembelajaran tematik dengan pemahaman konsep terdiri dari 2 orang dosen atau ahli materi maupun desain dan seorang guru yang ahli dalam kurikulum 2013 di SDN Tanjung rejo 4 . Kriteria masing- masing validator adalah sebagai berikut:

- 1) Dosen validasi isi media pembelajaran berbasis autoplay , yaitu:
  - a) Dosen PGMI yang berkompeten dalam bidang kurikulum 2013
  - b) Memahami tentang pemahaman konsep pembelajaran tematik tema peduli terhadap lingkungan subtema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumah ku
  - c) Memahami tentang berbagai cerita yang ada dalam tema 3 sub tema 1.
  - d) Mengetahui kurikulum 2013 di SDN/MI
  - e) Telah berkecimpung dalam kurikulum 2013 dan lainnya.
- 2) Dosen validasi atau ahli desain dan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay, yaitu:

- a) Dosen pengampu mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran atau dosen yang pernah menjadi narasumber tentang bagaimana cara membuat media dan sejenisnya.
  - b) Telah berpengalaman dalam mendesain media dan merancang buku.
  - c) Telah menulis atau membuat modul pelatihan media pembelajaran atau sejenisnya.
- 3) Guru kelas
- a) Sebagai guru kelas yang telah berpengalaman mengajar kurikulum 2013
  - b) Memahami tentang pelajaran tematik kelas IV SD/MI
  - c) Memahami kurikulum 2013 kelas IV SD/MI
- 4) Siswa kelas IV SDN

Subjek uji coba perorangan diambil enam siswa dari kelas IV SDN Tanjungrejo 4 dan mewakili kelompok yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi dilihat dari skor ulangan harian dan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik tema 3 subtema 1. Pemilihan subjek uji coba juga didasarkan pada pertimbangan guru kelas IV bahwa yang bersangkutan mudah untuk diwawancarai.

### 3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media

pembelajaran tersebut. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan- tanggapan atau saran dari validator.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrument pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

- a) Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b) Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c) Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d) Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- e) Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

#### 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata- rata. Fungsi

perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. rumus perhitungan nilai rata- rata sebagai berikut.<sup>51</sup>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (kelayakan)

$\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

Persentase ( % )	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu revisi
75- 89	Valid	Layak, tidak perlu revisi
65- 74	Cukup Valid	Cukup layak, perlu revisi
55- 64	Kurang Valid	Kurang layak, perlu revisi
0- 54	Sangat Tidak Valid	Tidak layak revisi total

Tabel 3.1 Kriteria kelayakan media pembelajaran <sup>52</sup>

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara,2003). Hlm 112

<sup>52</sup> Sugiyono, 2008, *Op. Cit*, hlm.135

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 65, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar disekolah.<sup>53</sup>

## F. Uji Coba Produk

### 1. Desain uji coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti buku ajar dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan buku ajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah buku ajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan buku ajar yang lama atau yang lain.<sup>54</sup>

Untuk pengujian buku ajar ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*).<sup>55</sup>

**Gambar 3.2 Desain Pratikum (*Before-After*). O<sub>1</sub> Nilai Sebelum Treatment dan O<sub>2</sub> Nilai Sesudah Treatment**



<sup>53</sup> *Ibid.*

<sup>54</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: CV. ALFABETA, 2009), hlm.

<sup>55</sup> *Ibid.*, hlm. 303

Keterangan:

**X = pembelajaran menggunakan buku ajar dan media pembelajaran**

**O<sub>1</sub> = tes awal/pretest**

**O<sub>2</sub> = tes akhir/ post test**

2. Obyek uji coba

Objek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran tematik kelas IV SD/MI berbasis multimedia ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas IV SD/M , dan siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 4

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan menggunakan tes prestasi belajar pada pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap lingkungan subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2, yang meliputi pre test dan post test.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu pre-test dan post-test. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman membaca sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran autoplay.

## 5. Teknik Analisis Data

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan Media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan eksperimen one group pretest post-test design yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. kriteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:<sup>56</sup>

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Ket:  $t$  = uji  $t$

$D$  = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variansi

$N$  = Jumlah Sampel

<sup>56</sup> Turmudi. *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hlm. 214

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA PENELITIAN**

#### **A. Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Autoplay**

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia autoplay pada materi tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku kelas IV SD/MI atau sederajat. Multimedia autoplay ini terdiri atas materi penjelasan tentang hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. multimedia yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berisi halaman depan, halaman menu utama, halaman petunjuk penggunaan, halaman ki,kd, indikator dan skl, halaman materi, halaman evaluasi, dan halaman profil.

Multimedia autoplay ini didesain untuk dijadikan media baik guru maupun siswa dalam mempelajari materi melalui media autoplay tema peduli terhadap lingkungan subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pelajaran 1 dan 2 . Materi yang disajikan dalam multimedia autoplay ini cukup ringan dan penggunaan media juga sangat mudah karena ada petunjuk penggunaan media yang dapat memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan media autoplay ini.

#### **1. Penyusunan Media Pembelajaran**

##### **a. Kompetensi Inti**

- 1) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, 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

1) SBdp

3.1 Mengenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan.

4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar.

2) IPA

3.1 Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya.

4.1 Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya.

### 3) Matematika

3.1 Mengetahui konsep pecahan senilai dan melakukan operasi hitung pecahan menggunakan benda kongkret/ gambar.

4.3 Mengetahui sebuah pecahan menjadi sebagai hasil penjumlahan atau pengurangan dua buah pecahan lainnya dengan berbagai kemungkinan jawaban.

### 4) IPS

3.3 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial budaya, dan ekonomi.

4.3 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

### 5) Bahasa Indonesia

3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

4.1 Mengamati, mengelolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah bahasa baku.

### 6) PJOK

3.9 Memahami pengaruh aktifitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.

4.3 Memperaktikan kombinasi pada gerak dasar lakomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep geraka melalui permainan atau olahraga tradisional.

c. Indikator

1) SBdp

- Menciptakan karya seni kolase menggunakan bahan alam dan barang bekas.

2) IPA

- Menjelaskan bentuk luar ( morfologi) tubuh hewan dan fungsinya setelah mengamati gambar.
- Membedakan serangga dan laba-laba

3) Matematika

- Menentukan pecahan setelah mengamti gambar dan melengkapi table
- Membedakan pecahan senilai dan tidak senilai setelah melakukan eksplorasi dengan gambar pecahan dan diskusi kelas.

4) IPS

- Menghubungkan sesuatu akibat dengan tindakan yang dilakukan.

5) Bahasa Indonesia

- Menggali informasi dari teks laporan pengamatan tentang hewan.

6) PJOK

- Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari.

Setelah melakukan analisa dan menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah mendesain materi tersebut menggunakan *Autoplay Media Studio 8*.

## 2. Desain Media Pembelajaran

Pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut.

### a. Slide Pembuka

Slide pembuka bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran autoplay untuk siswa kelas IV SD/MI materi tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku sebelum memulai ke petunjuk penggunaan dan menu utama, selain itu juga slide pembuka dilengkapi dengan beberapa tombol yaitu tombol “Mulai” untuk masuk ke menu utama tombol “sound menyala” untuk menghidupkan lagu, tombol “sound mati” untuk mematikan lagu.



Gambar 4.1 Slide Pembuka

b. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan yang terdapat pada media pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan pada tombol-tombol yang telah ada dalam media pembelajaran yang sangat membantu dalam penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan

### c. Menu Utama

Menu utama media pembelajaran berisi tentang materi tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku di lengkapi dengan tombol menu petunjuk penggunaan, sk, kd, indikator dan skl, materi, evaluasi dan profil penyusun. Selain itu ada tombol sound menyala dan saund mati untuk menyalakan dan menghidupkan lagu, tombol keluar jika ingin keluar dari pelajaran dan tombol home untuk kemali ke menu utama.



Gambar 4.3 Menu Utama

#### 1) Isi Materi

Isi materi pada media pembelajaran tematik tematik integratif berisi buku digital yang dimana buku tersebut adalah materi subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku kelas IV SD/MI pembelajaran 1 dan 2 yang berisi tentang indikator

dari pembelajaran 1 dan 2 subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku.



Gambar 4.4 Isi Materi

## 2) SI, KD, Indikator Pembelajaran dan Standar Kompetensi Lulusan

Pada menu utama ada tombol SK, KD, Indikator pembelajaran dan Standar Kompetensi Lulusan yang berisi rincian dari kompetensi inti, kompetensi dasar dan standar kompetensi kelulusan yang harus dikuasai oleh siswa dalam

pembelajaran. Berikut tampilan dari kompetensi inti , kompetensi dasar ,indikator pembelajaran dan standar kompetensi lulusan yang ditampilkan dalam media pembelajaran.

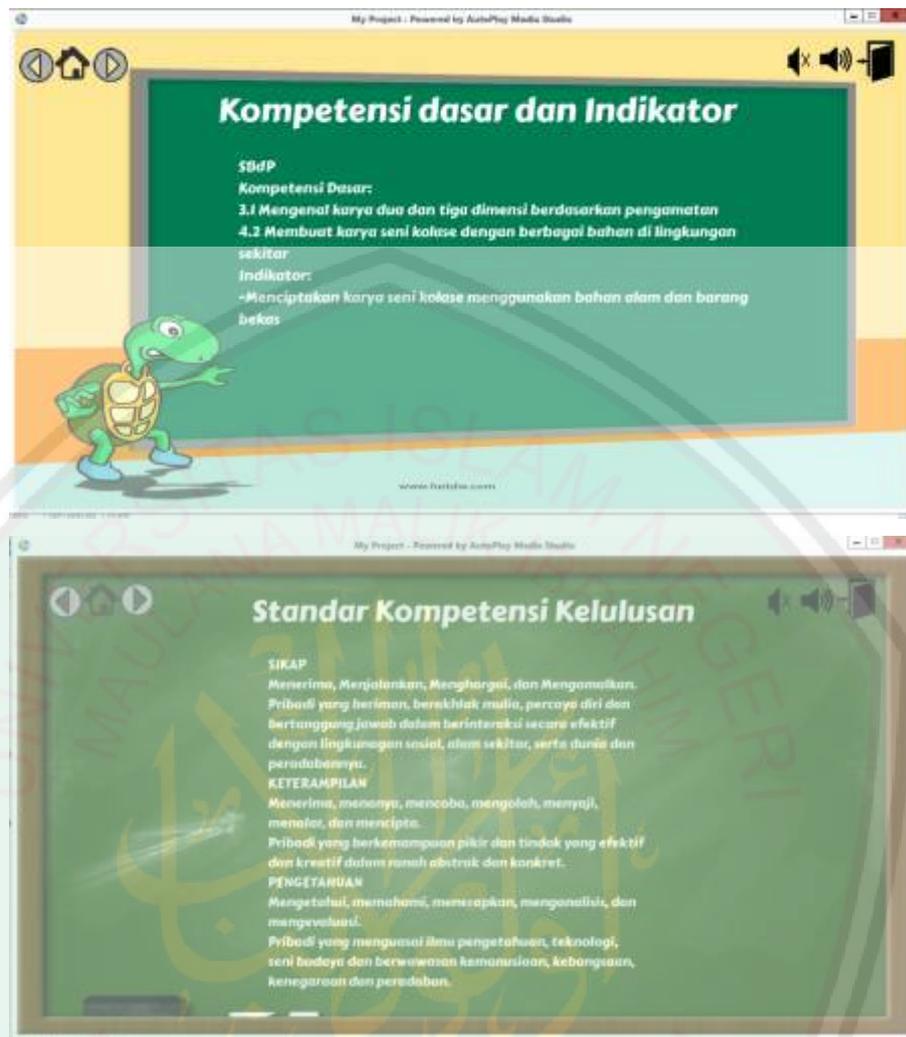


**Kompetensi dasar dan Indikator**

**PJOK**  
**Kompetensi Dasar:**  
 3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh  
 4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional  
**Indikator:**  
 -Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari

**Bahasa Indonesia**  
**Kompetensi Dasar:**  
 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku  
 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku  
**Indikator:**  
 -Menggali informasi dari teks laporan pengamatan tentang hewan

**IPS**  
**Kompetensi Dasar:**  
 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi  
 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi  
**Indikator:**  
 -Menghubungkan suatu akibat dengan tindakan yang dilakukan



( Gambar 4.5 SK, KD dan Indikator Pembelajaran )

### 3) Evaluasi

Pada Evaluasi berisi tentang soal yang dimana soal tersebut di buat seperti buku sehingga siswa dengan santai mengerjakan dan tidak takut untuk ketinggalan dan lebih cepat karena hanya menulis jawabannya saja.



Gambar 4.6 Evaluasi

#### 4) Profil

Profil berisi biodata penyusun media berupa nama, alamat, universitas, alamat email dan nomer telpon, profil bertujuan untuk mengetahui siapa yang membuat media dan memperkuat hak milik media tersebut.



Gambar 4.7 profil

### 3. Instrumen Validasi

**Tabel 4.1**

**Instrumen Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran**

No.	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran.
2.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media.
3.	Kesesuaian relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media ini.
4.	Kesesuaian rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13.
5.	Kesesuaian isi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum K13.
6.	Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam media autoplay.
7.	Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay.
8.	Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar .
9.	Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa .
10.	Instrumen evaluasi (extras) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa .

Tabel 4.2

## Instrumen Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

No.	Kriteria
1.	Kemenarikan model desain pengembangan media pembelajaran.
2.	Kemenarikan desain layout pembuka media pembelajaran.
3.	Kejelasan dan kesesuaian gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.
4.	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dan pewarnaan dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.
5.	Kemenarikan efek animasi dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.
6.	Kemenarikan musik pengiring dengan materi pelajaran.
7.	Ketetapan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) dalam media pembelajaran.
8.	Kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.
9.	Kemenarikan <i>layout</i> yang digunakan pada media pembelajaran.
10.	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran.
11.	Keefektifan media pembelajaran berbasis autoplay yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 4.3**  
**Instrumen Validasi Guru Kelas IV**

No.	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan topic pada pengembangan media pembelajaran.
2.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media.
3.	Kesesuaian relevensi focus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media ini.
4.	Kesesuaian rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dssar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13.
5.	Kesesuain isi pembelajran dalam mdia sesuai dengan kurikulum K13.
6.	Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam media autoplay.
7.	Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay.
8.	Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman dalam membaca siswa.
9.	Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa .
10.	Istrumen evaluasi (extras) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa .

## **B. Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay**

Dari hasil konsultasi awal pada ahli validasi produk media pembelajaran berbasis multi media autoplay ini semula memakai movie maker sebagai bahan penelitian, akan tetapi dengan mendapat masukan dari beberapa ahli validasi media peneliti memutuskan untuk memakai autoplay sebagai bahan penelitian.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yakni validasi ahli dan uji lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dari evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validator ahli isi/materi, validator desain/media pengembangan, serta validator guru kelas IV MI yang berperan sebagai pelaksanaan pembelajaran tematik didalam kelas.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala linkert. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.4****Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Kelas, dan Siswa**

<b>Jawaban</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Berikut adalah penyajian data analisis dan penilaian angket oleh ahli isi/materi, ahli desain/media pengembangan media pembelajaran dan guru kelas IV MI/SD beserta kritik dan sarannya.

### **1. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran**

#### **a. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli isi/materi oleh bapak Dr. Muhammad Walid M.A selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5

## Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Kurikulum K13

NO.	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X <sub>1</sub>			
1.	Kejelasan rumusan topik pada pengemabangan media pembelajaran.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian relevensi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media ini.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dssar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuain isi pembelajran dalam media sesuai dengan kurikulum K13.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6.	Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam	4	5	80%	Valid	Tidak

	media autoplay.					Revisi
7.	Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay.	5	5	100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9.	Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10.	Istrumen evaluasi (extras) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>		44	50	88%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\Sigma X$  = total jawaban responden dalam 1 item

$\Sigma X_1$  = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi/materi keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil dari validasi ahli isi/materi oleh bapak Dr. Muhammad Walid. M.A selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6**

**Kritik dan Saran Ahli Isi/Materi Terhadap Media Pembelajaran**

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Dr. Muhammad Walid. M.A	1. pemetaan Kompetensi Inti , kompetensi dasar, indikator dari 6 pembelajaran menjadi 2 pembelajaran saja.

c. Revisi Produk

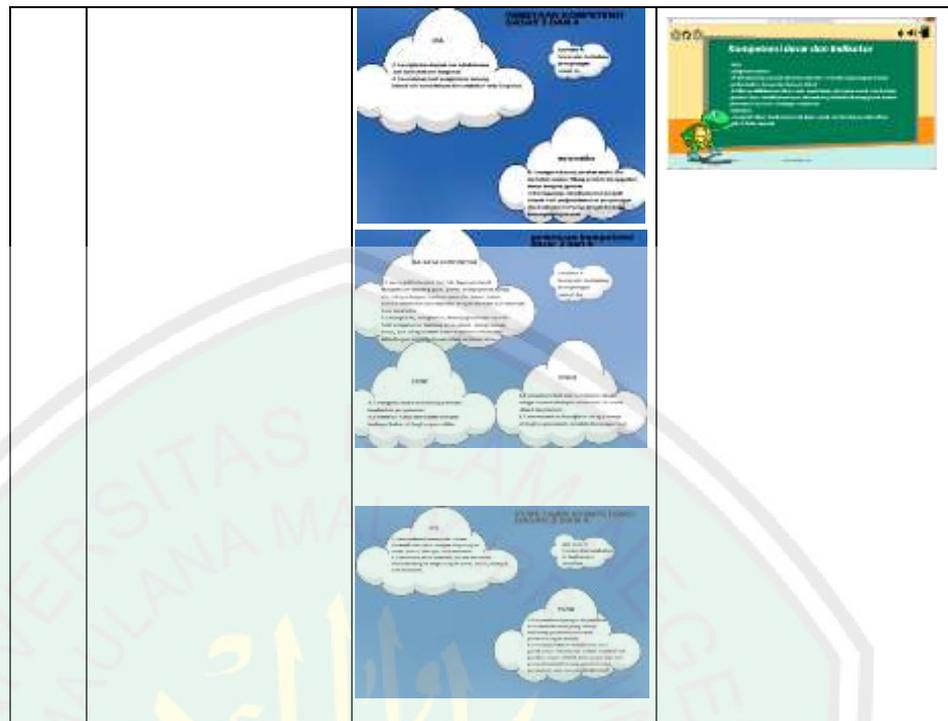
Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pemetaan Kompetensi Inti, Kometensi dasar, dan indikator

Tabel 4.7

Hasil Pemetaan Kompetensi Inti, Kometensi dasar, dan indikator sebelum dan sesudah revisi

No	Keterangan Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	pemetaan Kompetensi Inti , kompetensi dasar, indikator dari 6 pembelajaran menjadi 2 pembelajaran saja.		



## 2. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli desain oleh bapak Agus Mukti Wibowo . selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8

**Tabel 4.8**

### Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

NO.	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X <sub>1</sub>			
1.	Kemenarikan model desain pengembangan media pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kemenarikan desain layout pembuka media pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

3.	Kejelasan dan kesesuaian gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dan pewarnaan dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5.	Kemenarikan efek animasi dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Kemenarikan musik pengiring dengan materi pelajaran.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7.	Ketetapan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) dalam media pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9.	Kemenarikan <i>layout</i> yang digunakan pada media pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

10.	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
11.	Keefektifan media pembelajaran berbasis autoplay yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>		49	55	89%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\Sigma X$  = total jawaban responden dalam 1 item

$\Sigma X_1$  = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain/media keseluruhan mencapai 89%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil dari validasi ahli oleh bapak Agus Mukti Wibowo selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.9

**Tabel 4.9****Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran**

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Agus Mukti Wibowo	1. Tolong diperbaiki sehingga media lebih interaktif .  2. Contoh maupun gambar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa kalau bisa yang asli.

## c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh ahli validasi dari yang media movie maker menjadi media autoplay , maka revisi terhadap media pembelajaran yang asalnya media movie maker menjadi media autoplay adalah sebagai berikut:

- 1) Media diperbaiki sehingga media menjadi lebih interaktif dan contoh maupun gambar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa kalau bisa yang asli.

Tabel 4.10

Hasil media sebelum dan sesudah di revisi

No	Keterangan Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Tolong diperbaiki sehingga media lebih interaktif .		
2	Contoh maupun gambar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa kalau bisa yang asli.		

### 3. Hasil Validasi Ahli Guru Mata Kelas IV

#### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil dari validasi guru kelas IV oleh ibu Endang Setyowati Utami, S. Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel

4.11

**Tabel 4.11**  
**Hasil Penilaian Guru Kelas IV**

NO.	Kriteria	Skor		Persentase	Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X <sub>1</sub>			
1.	Kejelasan rumusan topik pada pengemabangan media pembelajaran.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian relevensi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media ini.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dssar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

5.	Kesesuaian isi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum K13.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6.	Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam media autoplay.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman dalam membaca siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9.	Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa .	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Istrumen evaluasi (extras) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa .	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>		44	50	88%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\Sigma X$  = total jawaban responden dalam 1 item

$\Sigma X_1$  = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas IV keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil dari validasi guru mata kelas IV oleh ibu Endang Setyowati Utami. S.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.12

**Tabel 4.12**

**Kritik dan Saran Guru Kelas IV**

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Endang Setyowati Utami. S.Pd	1. -

#### 4. Hasil Kemenarikan Media Pembelajaran Autoplay

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan menentukan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran autoplay tematik integratif. Pemberian angket kemenarikan diberikan kepada 40 siswa kelas IV SDN Tanjungrejo yang sudah diberikan perlakuan (treatment) dan pre-test serta post-test. Berikut adalah penilaian dan tanggapan siswa kelas IV terhadap media pembelajaran autoplay tematik integratif tema 3 peduli terhadap lingkungan subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2.

Tabel 4.13

Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas IV Terhadap Media Pembelajaran

No. Subyek	Aspek Penilaian										$\Sigma N$	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	47	50	94%
2	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48	50	96%
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
6	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	47	50	94%
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
8	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98%
9	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50	98%
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%

<b>11</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>12</b>	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	50	98%
<b>13</b>	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	50	96%
<b>14</b>	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	46	50	92%
<b>15</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>16</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>17</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98%
<b>18</b>	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	47	50	94%
<b>19</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>20</b>	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	50	98%
<b>21</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>22</b>	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	46	50	92%
<b>23</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>24</b>	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98%
<b>25</b>	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98%
<b>26</b>	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	47	50	94%
<b>27</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>28</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>29</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>30</b>	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96%
<b>31</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>32</b>	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	45	50	90%

<b>33</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>34</b>	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96%
<b>35</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98%
<b>36</b>	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48	50	96%
<b>37</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>38</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b>39</b>	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	50	96%
<b>40</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
<b><math>\Sigma X</math></b>	191	198	196	196	196	198	190	198	194	197	1945	2000	3908
<b><math>\Sigma x_i</math></b>	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	2000	2000	4000
<b>%</b>	95	99	98	98	98	99	95	99	97	97	97	100	97

Tabel 4.14

## Nama-Nama Responden

NO	NAMA RESPONDEN	KET
1	Achmad Cathur Pradana	Responden 1
2	Achmad Yazid Al-Busthomy	Responden 2
3	Adinda Putri Cindi Aulia	Responden 3
4	Adrian Edgar Ferdiansyah	Responden 4
5	Alin Setyowati	Responden 5
6	Alya Eka Nabila	Responden 6
7	Amaz Faisal Fajar Penggalih	Responden 7
8	Anggi Dwi Kusumaningrum	Responden 8
9	Ardila Putri Anggraini	Responden 9
10	Brian Ardiansyah	Responden 10

11	Dena Rismawati	Responden 11
12	Dentania Aminora Putri Rahayu	Responden 12
13	Dicki Bagus Satria	Responden 13
14	Dwi Pradiki	Responden 14
15	Eka Aulia Mahesti	Responden 15
16	Esa Febi Aurelia	Responden 16
17	Ferdy Setiawan	Responden 17
18	Fitri Ningtiyas	Responden 18
19	Hafizhal Maulana Nizar	Responden 19
20	Ian Desta Ariensyah	Responden 20
21	Irdan Faristyan	Responden 21
22	Muhammad Ismail Rosyid	Responden 22
23	Muhammad Rafli Saputra	Responden 23
24	Nevlin Nagata	Responden 24
25	Nirina Dina Olivia	Responden 25
26	Perdana Agus Setiawan	Responden 26
27	Raditya Ahmad Hardani	Responden 27
28	Ragil Arif Purwanto	Responden 28
29	Rendi Devano Putra	Responden 29
30	Rizal Edi Sukarno	Responden 30
31	Rizanty Dwi Agista	Responden 31
32	Rizki Fathu Rohman	Responden 32
33	Risky Rahmadani	Responden 33
34	Setiawan Pamuji	Responden 34
35	Syafira Amelia Mega Salsabila	Responden 35
36	Tio Eka Pratama	Responden 36
37	Titto Eka Aditya	Responden 37
38	Valentine Sherly Vidian Saputra	Responden 38
39	Wahyu Rahmadani	Responden 39
40	Yusuf El Friza	Responden 40

Keterangan :

$\sum x$  : jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

$\sum x_i$  : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

a. Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar angket siswa dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan media pembelajaran yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan fisik media pembelajaran sudah menarik, namun lebih dipermudah cara menggunakannya.
2. Ukuran dan jenis huruf sudah bagus, diperbanyak tugas dan latihannya.
3. Materi dalam buku ajar ini cukup jelas, diperbanyak tugas dan latihan soalnya.

b. Data kuantitatif

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian angket kemenarikan tersajikan pada tabel 4.13, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media ajar pada uji coba perorangan adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{3908}{4000} \times 100\% = 97\%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 97 % dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase tingkat pencapaian 97 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan buku ajar.

Berdasarkan tabel 4.13, tentang penilaian media pembelajaran dengan angket kemenarika terhadap produk pengembangan media pembelajaran tematik intregatif dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 97% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian angkaet kemenarikan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistic unjuk uji coba perorangan dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Nomer 1 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media pembelajaran autoplay dapat memudahkan belajar denagan persen kevalidan sebesar 95%
- 2) Nomer 2 menunjukkan bahawa menurut siswa kelas IV, penggunaan media autoplay dapat memberikan semangat dengan persen kevalidan sebesar 99%
- 3) Nomer 3 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, media pembelajaran autoplay ini mudah memahami materi dengan persen kevalidan sebesar 98%

- 4) Nomer 4 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, memahami gambar pada media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 98%
- 5) Nomer 5 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, jenis huruf dan ukuran yang terdapat di media autoplay ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 98%
- 6) Nomer 6 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, selama menggunakan media pembelajaran autoplay tidak menemukan kata-kata sulit dengan persen kevalidan 99%.
- 7) Nomer 7 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, mudah memahami petunjuk dalam media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 95%
- 8) Nomer 8 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, mudah memahami bahasa yang digunakan di media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 99%
- 9) Nomer 9 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, mudah memahami soal-soal yang ada di media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 97%.
- 10) Nomer 10 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas IV, dengan media autoplay dapat membantu memahami pelajaran dengan persen kevalidan sebesar 97%.

c. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 97% maka pengembangan media pembelajaran

autoplay tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan buku ajar sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

### C. Hasil Peningkatan Hasil belajar siswa dengan Media Autoplay

#### 1. Penyajian Data Pre-Test dan Post-Test

Data hasil belajar siswa siswa kelas IV dapat dilihat dengan menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas. Berikut penyajian data *pre test* dan *post test* dari kelas IV akan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.15**

#### Hasil Penilaian Uji Lapangan pada *Pre- Test* dan *Post-Test* Kelas IV

NO. Absen	NAMA	Nilai <i>Pre- Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1	Achmad Cathur Pradana	65	80
2	Achmad Yazid Al-Busthomy	50	85
3	Adinda Putri Cindi Aulia	55	75
4	Adrian Edgar Ferdiansyah	60	80
5	Alin Setyowati	65	80
6	Alya Eka Nabila	70	90
7	Amaz Faisal Fajar Penggalih	50	85
8	Anggi Dwi Kusumaningrum	55	90
9	Ardila Putri Anggraini	40	80
10	Brian Ardiansyah	45	80

11	Dena Rismawati	70	90
12	Dentania Aminora Putri Rahayu	75	85
13	Dicki Bagus Satria	35	75
14	Dwi Pradiki	40	80
15	Eka Aulia Mahesti	55	80
16	Esa Febi Aurelia	65	90
17	Ferdy Setiawan	65	90
18	Fitri Ningtiyas	70	85
19	Hafizhal Maulana Nizar	55	75
20	Ian Desta Ariensyah	50	80
21	Irdan Faristyan	60	80
22	Muhammad Ismail Rosyid	60	80
23	Muhammad Rafli Saputra	45	85
24	Nevlin Nagata	40	75
25	Nirina Dina Olivia	60	90
26	Perdana Agus Setiawan	70	90
27	Raditya Ahmad Hardani	75	90
28	Ragil Arif Purwanto	50	80
29	Rendi Devano Putra	50	80
30	Rizal Edi Sukarno	55	75
31	Rizanty Dwi Agista	45	85
32	Rizki Fathu Rohman	70	80
33	Risky Rahmadani	60	90
34	Setiawan Pamuji	60	90
35	Syafira Amelia Mega Salsabila	65	85
36	Tio Eka Pratama	45	75
37	Titto Eka Aditya	40	70
38	Valentine Sherly Vidian Saputra	60	80
39	Wahyu Rahmadani	65	90
40	Yusuf El Friza	70	85

Jumlah	2280	3310
Rata-rata	57	82.7

Dari tabel tersebut di atas, dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 57 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 82.7

Dengan melihat rerata *post-test* yang lebih besar yakni (82,7%) daripada nilai rerata *pre-test* (57%) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perolehan belajar siswa sebesar 25.7% setelah belajar menggunakan media pembelajaran autoplay. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran autoplay pada materi tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan katkan hasil belajar siswa terhadap materi tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 pada siswa kelas IV SDN Tanjung rejo 4 Sukun, Malang.

## 2. Analisis uji T

Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Hal yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara pemahaman kognitif

peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan

Berdasarkan pada tabel 4.15, dicari apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Adapun langkah-langkah uji T sebagai berikut:

a. Langkah pertama yaitu membuat  $H_a$  dan  $H_0$  dalam bentuk kalimat

$H_a$  = Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan pemahaman pada hasil belajarsiswa yang dapat dilihat dari perbedaan nilai yang diperoleh antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay.

b. Langkah kedua yaitu mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \text{Dan } db = N - 1 = 40 - 1 = 39 \text{ Siswa}$$

c. Langkah ketiga yaitu menentukan kriteria

$H_a$  diterima apabila  $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

$H_0$  ditolak apabila  $t_{hitung}^2 > t_{tabel}^2$

d. Langkah keempat yaitu perhitungan

Tabel 4.16

Tabel Perhitungan Uji T

No	Nama Responden	Nilai Pre-Test (X <sub>1</sub> )	Nilai Post-Test (X <sub>2</sub> )	(X <sub>1</sub> -X <sub>2</sub> )	D	D <sup>2</sup>
1	Achmad Cathur Pradana	65	80	-15	15	225
2	Achmad Yazid Al-Busthomy	50	85	-35	35	1225
3	Adinda Putri Cindi Aulia	55	75	-20	20	400
4	Adrian Edgar Ferdiansyah	60	80	-20	20	400
5	Alin Setyowati	65	80	-15	15	225
6	Alya Eka Nabila	70	90	-20	20	400
7	Amaz Faisal Fajar Penggalih	50	85	-35	35	1225
8	Anggi Dwi Kusumaningrum	55	90	-35	35	1225
9	Ardila Putri Anggraini	40	80	-40	40	1600
10	Brian Ardiansyah	45	80	-35	35	1225
11	Dena Rismawati	70	90	-20	20	400
12	Dentania Aminora Putri Rahayu	75	85	-10	10	100
13	Dicki Bagus Satria	35	75	-40	40	1600
14	Dwi Pradiki	40	80	-40	40	1600
15	Eka Aulia Mahesti	55	80	-25	25	625
16	Esa Febi Aurelia	65	90	-25	25	625
17	Ferdy Setiawan	65	90	-25	25	625
18	Fitri Ningtiyas	70	85	-15	15	225
19	Hafizhal Maulana Nizar	55	75	-20	20	400
20	Ian Desta Ariensyah	50	80	-30	30	900
21	Irdan Faristyan	60	80	-20	20	400
22	Muhammad Ismail Rosyid	60	80	-20	20	400
23	Muhammad Rafli Saputra	45	85	-40	40	1600

24	Nevlin Nagata	40	75	-35	35	1225
25	Nirina Dina Olivia	60	90	-30	30	900
26	Perdana Agus Setiawan	70	90	-20	20	400
27	Raditya Ahmad Hardani	75	90	-15	15	225
28	Ragil Arif Purwanto	50	80	-30	30	900
29	Rendi Devano Putra	50	80	-30	30	900
30	Rizal Edi Sukarno	55	75	-20	20	400
31	Rizanty Dwi Agista	45	85	-40	40	1600
32	Rizki Fathu Rohman	70	80	-10	10	100
33	Risky Rahmadani	60	90	-30	30	900
34	Setiawan Pamuji	60	90	-30	30	900
35	Syafira Amelia Mega Salsabila	65	85	-20	20	400
36	Tio Eka Pratama	45	75	-30	30	900
37	Titto Eka Aditya	40	70	-30	30	900
38	Valentine Sherly Vidian Saputra	60	80	-20	20	400
39	Wahyu Rahmadani	65	90	-25	25	625
40	Yusuf El Friza	70	85	-15	15	225
Jumlah		2280	3310	$\sum D = 1030$		$\sum D^2 = 29550$

$$\begin{aligned}
 \bar{D} &= \frac{\sum d}{n} & t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} & &= \frac{25,75}{\sqrt{18,94}} \\
 &= \frac{1030}{40} & & & &= \frac{25,75}{4,35} \\
 \bar{D} &= 25,75 & &= \frac{25,75}{\sqrt{\frac{29550}{40(40-1)}}} & &= 5,22 \\
 & & &= \frac{25,75}{\sqrt{\frac{29550}{40(39)}}} & & \\
 & & &= \frac{25,75}{\sqrt{\frac{29550}{1560}}} & &
 \end{aligned}$$

e. Langkah kelima adalah membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

$$t_{hitung} = 5,22$$

$$t_{tabel} = 1,684$$

f. Langkah keenam adalah kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay tematik integratif Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan sekitar rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa  $X_2$  lebih besar dari  $X_1$  ( $3310 > 2280$ ), jadi menunjukkan bahwa *post test* lebih bagus dari pada *pre test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran autoplay tematik integratif Tema 3 peduli

terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.



## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay**

##### **1. Penyusunan Media Pembelajaran**

Penyusunan media pembelajaran autoplay dimulai dengan pemilihan tema, subtema, dan pemilihan pembelajaran berupa yang akan di gunakan sebagai materi dalam media autoplay, selanjutnya mencari kompetensi inti, kompetensi dasar ,dan indikator yang ada di dalam tema, subtema dan sub pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator digunakan sebagai acuan untuk membuat materi untuk media pembelajaran autoplay. Dan juga menyusun instrumen validasi ahli isi materi media pembelajaran, instrumen ahli media pembelajaran dan instrumen guru kelas.

##### **2. Desain Media Pembelajaran**

Desain produk media pembelajaran ini didesain semenarik mungkin agar siswa kelas IV SDN Tanjung rejo 4, Sukun, Malang tertarik dan termotivasi dalam belajar Tematik khususnya pada Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup, subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku. Desain yang ditampilkan pada media autoplay ini adalah sebagai berikut :

###### **a. Slide Pembuka**

Slide pembuka dalam media pembelajaran autoplay berisis judul, kelas, dan keterangan pembelajaran yang akan dibahas di media ini yang hanya membahas pembelajaran 1 dan 2 . Judul dalam media autoplay ini diamabil dari subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku.

Gambar yang ada dalam slide pembuka didominasi dengan warna biru dan putih yang bertujuan untuk mengkontraskan warna font pada judul sehingga lebih tajam dan lebih menarik dan membuat siswa lebih bersemangat.

Terdapat tombol mulai dan tombol sound on dan sound off, tombol mulai berguna untuk memulai ke hemu utama yang berisi petunjuk penggunaan, ki,kd, indikator dan skl, materi, evaluasi, dan profil, tombol sound on dan off untuk menyalakan musik dan mematikan musik .

#### **b. Menu Utama Media Autoplay**

Menu utama media pembelajaran berisi tentang materi tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumah ku di lengkapi dengan tombol menu petunjuk penggunaan, sk, kd, indikator dan skl, materi, evaluasi dan profil penyusun. Selain itu ada tombol sound menyala dan saund mati untuk menyalakan dan menghidupkan lagu, tombol keluar jika ingin keluar dari pelajaran dan tombol home untuk kemali ke menu utama

Menu petunjuk penggunaan berisi tentang keterangan tombol-tombol yang ada dimedia autoplay, petunjuk penggunaan dalam media ini bertujuan untuk membantu pengguna media autoplay agar tidak bingung saat menggunakan media autoplay ini.

Menu KI,KD,Indikator, SKL berisi tentang ki,kd indikator yang ada di kelas IV khususnya Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 yang berisis tentang kd dan indikator pelajaran IPA,IPS, bahasa Indonesia, Matematika, SBdp, dan PJOK dalam pembelajaran 1 dan 2

Menu isi materi terdapat materi tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 yang berupa cerita bergambar berupa digital book yang bisa dibolak balik seperti buku asli sehingga menambah motivasi siswa untuk belajar.

Menu evaluasi berisis soal-soal yang berhubungan dengan materi yang ada dalam menu materi, soal-soal evaluasi berisis 10 soal ganda dan 5 soal essai, bertujuan untuk mengetahui apakah siswa faham dengan materi yang ada di media autoplay ini.

Menu profil berisi tentang profil pembuat media yang berisi nama alamat, universitas, alamat email dan nomer telpon pembuat media.

### **c. Gambar Dan Animasi Pada Media Autoplay**

Gambar pada multimedia autoplay ini berisi dua macam gambar, ada gambar kartun dan gambar real (nyata). Hal ini dilakukan karena siswa akan lebih memahami dengan menggunakan gambar nyata, siswa bisa mempunyai angan- angan tentang hewan-hewan yang nyata. Sedangkan dengan adanya gambar kartun siswa tidak bosan untuk fokus pada pembelajaran.

Animasi dalam media autoplay ini ditampilkan untuk menarik perhatian anak-anak dalam mempelajari . Selain untuk menarik perhatian siswa kelas IV. gambar animasi ditampilkan agar siswa kelas IV lebih semangat mengikuti pelajaran khususnya materi Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pelajaran 1 dan 2 . Hal tersebut karena multimedia mempunyai nilai-nilai

praktis yaitu dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.

Jadi adanya animasi pada multimedia interaktif merupakan sesuatu yang harus ada meskipun hanya animasi sederhana untuk menarik perhatian pengguna saja.

#### **d. Musik Yang Digunakan Dalam Media Autoplay**

Selain gambar dan animasi yang dapat memotivasi siswa, pada media autoplay ini juga terdapat musik yang mengiringi tampilan media ini. Musik yang ada pada media ini disesuaikan dengan karakter anak yang menjadi sasaran pengguna multimedia ini yaitu anak SD/MI dan ketepatan materi yang sedang dipelajari yaitu materi Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan lingkungan rumahku pelajaran 1 dan 2 . Hal ini diharapkan agar siswa kelas IV lebih tertarik dan termotivasi dan merasa rileks ketika belajar.

### **B. Analisis Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Produk Media Pembelajaran Autoplay**

#### **1. Hasil Validasi Produk Media Pembelajaran**

Hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran dilihat melalui lembar validasi yang sudah diperiksa dan disetujui oleh validator yang terdiri dari satu dosen ahli isi atau materi pada pelajaran K13, satu dosen ahli desain atau media pembelajaran, dan satu guru kelas IV SD.

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala persentase berdasarkan pada tingkat kevaliditan serta pedoman untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1

**Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase**

Persentase ( % )	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
90- 100	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu revisi
75- 89	Valid	Layak, tidak perlu revisi
65- 74	Cukup Valid	Cukup layak, perlu revisi
55- 64	Kurang Valid	Kurang layak, perlu revisi
0- 54	Sangat Tidak Valid	Tidak layak revisi total

**a. Hasil Validasi Isi/Materi**

Paparan data hasil validasi isi/materi oleh dosen kurikulum K13 bapak Dr. Muhammad Walid M.A terhadap materi pembelajaran Tematik Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumah ku pelajaran 1 dan 2 melalui media pembelajaran autoplay adalah sebagai berikut:

- 1) Kejelasan rumusan topik pada pengembangan media pelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa rumusan topic pada pengembanagan media autoplay sudah jelas.
- 2) Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media autoplay sangat jelas.

- 3) Kesesuaian relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media autoplay sangat jelas.
- 4) Kesesuaian rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13 sangat sesuai.
- 5) Kesesuaian isi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum K13, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa isi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum K13 sudah sesuai.
- 6) Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam media autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam media autoplay sudah sesuai.
- 7) Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay sudah sesuai.

- 8) Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar .diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan media pembelajaran memberikan sudah memberikan motivasi.
- 9) Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa.
- 10) Instrumen evaluasi (extras) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Instrumen evaluasi (extras) yang digunakan sudah dapat mengukur kemampuan siswa.

Dari penilaian ahli isi/materi dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{50} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi diperoleh hasil persentase 88%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

**b. Hasil Validasi Media/Desain Pengembangan Media Pembelajaran**

Paparan data hasil validasi media/desain dosen IPA UIN Maliki Malang bapak Agus Mukti Wibowo terhadap desain media autoplay adalah sebagai berikut:

- 1) Kemenarikan model desain pengembangan media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa model desain pengembangan media pembelajaran sangat menarik.
- 2) Kemenarikan desain layout pembuka media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa desain layout pada pembuka media pembelajaran menarik .
- 3) Kejelasan dan kesesuaian gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sangat jelas dan sesuai.
- 4) Kesesuaian pemakaian jenis huruf dan pewarnaan dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pemakaian jenis huruf dan pewarnaan dalam media sudah sangat sesuai dan menarik.
- 5) Kemenarikan efek animasi dalam media pembelajaran berbasis multimedia autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase

100%. Hal ini menunjukkan bahwa efek animasi dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian siswa.

- 6) Kemenarikan musik pengiring dengan materi pelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa musik pengiring dalam media menarik dan sesuai dengan materi.
- 7) Ketetapan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) dalam media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penempatan tata letak tombol navigasi sudah tepat dan tidak mempersulit pengguna.
- 8) Kemudahan sistem pengoprasian media pembelajaran berbasis multimedia autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pengoprasian media pembelajaran sangat mudah untuk penggunanya.
- 9) Kemenarikan *layout* yang digunakan pada media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa *layout* yang digunakan pada media menarik.
- 10) Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media autoplay ini lebih mudah memahami materi.
- 11) Keefektifan media pembelajaran berbasis autoplay yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran, diperoleh penilaian

dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran autoplay, kegiatan pembelajaran dikelas lebih efektif.

Dari penilaian ahli desain pengembangan dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\% \\ &= \frac{49}{55} \times 100\% \\ &= 89\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli media/desain pengembangan diperoleh hasil persentase 89%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid sehingga multimedia autoplay yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan sudah layak untuk digunakan menurut ahli desain.

#### c. Hasil Validasi Guru Kelas IV

Paparan data hasil validasi guru kelas IV SDN Tanjung rejo 4 oleh Bu Endang Setyowati Utami. S.Pd terhadap materi pembelajaran Tematik melalui media pembelajaran autoplay adalah sebagai berikut:

- 1) Kejelasan rumusan topik pada pengemabangan media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa rumusan topik pada pengemabangan media pembelajaran sudah sangat jelas.
- 2) Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini

menunjukkan bahwa materi yang disajikan pada pengembangan media sudah sesuai.

- 3) Kesesuaian relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media autoplay sudah sangat sesuai.
- 4) Kesesuaian rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum K13 sudah sangat sesuai.
- 5) Kesesuaian isi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum K13, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa isi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum K13 sudah sesuai.
- 6) Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam media autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Ketepatan sistematis uraian isi pembelajaran dalam media autoplay sudah sesuai.
- 7) Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini

menunjukkan bahwa ruang lingkup materi yang disajikan dalam media autoplay sudah sesuai.

- 8) Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman dalam membaca siswa, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Materi yang disajikan melalui media pembelajaran ini dapat sudah dapat memberikan pemahaman dalam membaca siswa.
- 9) Kesesuaian tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pemahaman siswa sudah sesuai.
- 10) Instrumen evaluasi (extras) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Instrumen evaluasi (extras) yang digunakan sudah dapat mengukur kemampuan siswa.

Dari penilaian guru kelas IV dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{50} \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian guru kelas IV diperoleh hasil persentase 88%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

#### **d. Tingkat Kemenarikan Produk Media Pembelajaran Pada Kelas IV**

Tingkat kemenarikan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berupa autoplay ini dapat dilihat dari hasil penilaian angket uji coba lapangan pada siswa kelas IV yang selama pembelajaran menggunakan produk pengembangan.

Berikut hasil penilaian angket uji coba lapangan pada setiap komponen dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

1. Media pembelajaran autoplay dapat memudahkan belajar dengan persen kevalidan sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah belajar dengan menggunakan media autoplay.
2. Penggunaan media autoplay dapat memberikan semangat dengan persen kevalidan sebesar 99%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat bersemangat belajar dengan menggunakan media autoplay.
3. Media pembelajaran autoplay ini mudah memahami materi dengan persen kevalidan sebesar 98%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mudah memahami pelajaran dengan menggunakan media autoplay.
4. Memahami gambar pada media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 98%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mudah memahami gambar yang ada di media autoplay.
5. Jenis huruf dan ukuran yang terdapat di media autoplay ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 98%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mudah memahami jenis dan ukuran huruf di media autoplay.

6. Selama menggunakan media pembelajaran autoplay tidak menemukan kata-kata sulit dengan persen kevalidan 99%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak menemukan kata-kata sulit dalam media autoplay.
7. Mudah memahami petunjuk dalam media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mudah memahami petunjuk yang ada di media autoplay.
8. Mudah memahami bahasa yang digunakan di media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 99%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami bahasa yang digunakan dalam media autoplay.
9. Mudah memahami soal-soal yang ada di media autoplay dengan persen kevalidan sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mudah memahami soal-soal yang terdapat di media autoplay.
10. Dengan media autoplay dapat membantu memahami pelajaran dengan persen kevalidan sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa media autoplay dapat membantu siswa memahami pelajaran.

Dari penilaian tersebut, dapat dihitung dengan tingkat persentase kevalidan media evaluasi belajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{3908}{4000} \times 100\% \\
 &= 97\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil persentase 97%. Sesuai dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan maka persentase pencapaian hasil angket yang diperoleh berada pada

kualifikasi sangat menarik. Hasil penilaian pada uji lapangan menunjukkan tingkat kemenarikan media pembelajaran media autoplay yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### C. Analisis Hasil Peningkatan Hasil belajar siswa dengan Media Autoplay

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media autoplay pada Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan disekitar rumahku yang diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis dari hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan kenaikan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media autoplay Tema 3 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pelajaran 1 dan 2 . Pada rata-rata *pre-test* hasil belajar siswa menunjukkan angka 57% sedangkan hasil belajar siswa pada *pre-test* menunjukkan 82,7%. ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yakni 25,7% antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan pengolahan data hasil statistik *post-test* dari siswa yang dianalisis melalui rumus uji-t, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 5,22. Hasil perolehan  $t_{hitung}$  ini selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Diketahui pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat kebebasan ( $db=39$ ) adalah 1,684, jadi  $t_{hitung} (5,22) > t_{tabel} (1,684)$ .

Hasil hipotesis menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima, karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjung rejo 4 Sukun, Malang yang menggunakan media autoplay. Dengan kata lain, produk pengembangan media autoplay berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjung rejo 4, Sukun ,Malang .

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan terhadap media autoplay Tematik integratif Tema 1 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 3 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV SDN Tanjung rejo 4, Sukun, Malang ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Autoplay adalah :

a. Penyusunan Media Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran autoplay dimulai dengan pemilihan tema, subtema, dan pemilihan pembelajaran berupa yang akan di gunakan sebagai materi dalam media autoplay, selanjutnya mencari kompetensi inti, kompetensi dasar ,dan indikator yang ada di dalam tema, subtema dan sub pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator digunakan sebagai acuan untuk membuat materi untuk media pembelajaran autoplay. Peneliti menggunakan tema 3 peduli terhadap lingkungan subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah ku pembelajaran 1 dan 2. Dan juga menyusun instrumen validasi ahli isi materi media pembelajaran, instrumen ahli media pembelajaran dan instrumen guru kelas.

b. Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran autoplay berisi beberapa komponen yaitu:

- (1) Slide pembuka
- (2) Menu Utama
- (3) Petunjuk Penggunaan
- (4) SK, KD, Indikator pembelajaran dan Standar Kompetensi Lulusan
- (5) Isi materi
- (6) Evaluasi
- (7) Profil.

c. Instrumen Validasi

Instrumen validasi berisi tentang pertanyaan yang akan di ajukan kepada validator untuk memvalidasikan media pembelajaran autoplay, instrumen-instrumen tersebut sebagai berikut:

- 1) Instrumen validasi ahli isi/materi media pembelajaran
- 2) Instrumen validasi ahli desain/ media pembelajaran
- 3) Instrumen validasi guru kelas

2. Tingkat Kelayakan dan Kemenarikan Pengembangan Media Pembelajaran

Autoplay

a. Hasil validasi ahli isi/ materi media pembelajaran

Hasil validasi materi terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay Tematik integratif mendapat kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran dengan persen kevalidan mencapai 88% yang berarti media pembelajaran autoplay Tematik integratif valid dan tidak revisi.

b. Hasil validasi ahli desain media pembelajaran

Hasil validasi ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay Tematik integratif mendapat kualifikasi baik

berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran dengan titik kevalidan mencapai 89% yang berarti media autoplay Tematik integratif valid dan tidak revisi.

c. Hasil validasi guru kelas

Hasil validasi guru kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay Tematik integratif mendapat kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran autoplay dengan persentase kevalidan mencapai 88% yang berarti media pembelajaran autoplay Tematik integratif valid dan tidak revisi.

d. Hasil kemenarikan media pembelajaran autoplay

Hasil angket kemenarikan media pembelajaran autoplay pada siswa kelas IV terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay Tematik integratif memiliki tingkat kelayakan dan kemenarikan dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran mencapai kevalidan 97% yang berarti media pembelajaran autoplay sangat valid dan tidak revisi.

3. Hasil Peningkatan Hasil belajar Siswa dengan Media Autoplay

a. Hasil penyajian data pre-test dan post test

Hasil analisis dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media menunjukkan bahwa rata-rata perolehan hasil belajar pre-test hanya mencapai 57% sedangkan post-test mencapai 82,7% yang menunjukkan bahwa terdapat

meningkatkan perolehan belajar siswa sebesar 25,7% setelah belajar menggunakan produk media autoplay dari hasil pengembangan.

#### b. Hasil analisis uji T

Berdasarkan pengolahan data hasil statistik *post-test* dari siswa yang dianalisis melalui rumus uji-t, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 5,22. Hasil perolehan  $t_{hitung}$  ini selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Diketahui pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat kebebasan ( $db=39$ ) adalah 1,684, jadi  $t_{hitung} (5,22) > t_{tabel} (1,684)$ .

Hasil hipotesis menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima, karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjung rejo 4 Sukun, Malang yang menggunakan media autoplay. Dengan kata lain, produk pengembangan media autoplay berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjung rejo 4, Sukun, Malang.

### B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk, dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Saran untuk keperluan pemanfaatan produk

untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran autoplay kelas IV Tema 3 peduli terhadap lingkungan Subtema 1 hewan dan

tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV di sarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran autoplay Tema 3 peduli terhadap lingkungan Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV hendaknya di gunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran tematik Tema 3 peduli terhadap lingkungan Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2.
- b. Media pembelajaran autoplay Tema 3 peduli terhadap lingkungan Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV hendaknya digunakan dengan bimbingan guru. Hal ini karena media pembelajaran autoplay belum banyak diketahui, oleh karena itu hendaknya membaca petunjuk penggunaan sebelum menggunakan media autoplay.

## **2. Saran untuk pengembangan lebih lanjut**

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut, Tema 3 peduli terhadap lingkungan Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV masih memiliki beberapa kelemahan seperti yang telah disebutkan pada kajian produk hasil pengembangan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.

- a. Tema 3 peduli terhadap lingkungan Subtema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2 kelas IV perlu dikembangkan dengan materi yang lain. Media pembelajaran autoplay

perlu dikembangkan sehingga dapat melatih kemampuan kemandirian siswa dan melatih kemampuan membaca siswa. Oleh sebab itu perlu dikembangkan media pembelajaran autoplay ini bukan hanya di kelas IV saja akan tetapi semua kelas bisa menggunakan media ini dan materi-materi yang lain supaya bisa membantu siswa dalam belajar dengan mudah dan semangat.

- b. Disarankan kepada guru SD/MI khususnya guru kelas untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran dalam belajar untuk menerapkan belajar yang efektif secara optimal.
- c. Disarankan kepada guru SD/MI khususnya guru-guru yang mengajar tematik untuk mengembangkan media autoplay dengan materi-materi yang diajarkan dikelas.
- d. Media pembelajaran ini hanya terbatas ada Tema 1 peduli terhadap lingkungan hidup Subtema 3 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 dan 2. Oleh sebab itu adanya pengembangan tema yang lain khususnya kelas IV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anik Ghufro, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, 2000. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Bandung, PT Rosdakarya.
- Departemen Agama, 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, Jakarta, Departemen Agama RI.
- Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc. dkk, 2008 *Media Pendidikan*. Rajawali press
- Dr. Wina Sanjaya, 2006 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Jakarta :Kencana Prenada Media.
- Dr. Wina Sanjaya, M.Pd., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta PT. Grasindo.
- Hernawati, Kuswari, M.Kom. 2012 *Modul Pelatihan Pembuatan Media Dengan Autoplay*.
- <http://pembelajaran.guru.wordpress.com/2008/05/20/pembelajaran-tematik-arti-penting/>
- <http://pembelajaran.guru.wordpress.com/2008/05/20/pembelajaran-tematik-landasan/>
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul, 2008, *Evaluasi Pembelajarannya*, Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kemendikbud , 2013. *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kundar , 2007. *Guru Profesional*, Jakarta :PT RajaGrafindo Persada, 2007
- Loeloe Endah Poerwanti dan Sofan Amri. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Niken Ariani dan Dani Haryanto, 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, 2010 *Media Pembelajaran*. Rajawali press
- Purwanto, Ngalim , 2006 *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.  
Robertus Angkowo dan A. Kosasih,2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*,Jakarta: PT.Grasindo.
- Rohmah, Novi Lailatur 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif autoplay untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasurua*, Skripsi tidak diterbitkan Malang : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang.
- Rohmawati Aulia, 2014.*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Materi Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu*, Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang.
- Saputro,Suprihadi. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan.
- Sudjana, Nana. 1989. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UU RI No. 20 Th. 2003, *Sisdiknas*,  
Yogyakarta: PT Rineka Cipta.